



HAL
open science

Le Valet suit la Dame, sauf à cœur : Savoir-vivre et savoir-triche sous l'Ancien Régime.

Didier Girard

► **To cite this version:**

Didier Girard. Le Valet suit la Dame, sauf à cœur : Savoir-vivre et savoir-triche sous l'Ancien Régime.. Cahiers d'histoire culturelle, 2019. halshs-02568656

HAL Id: halshs-02568656

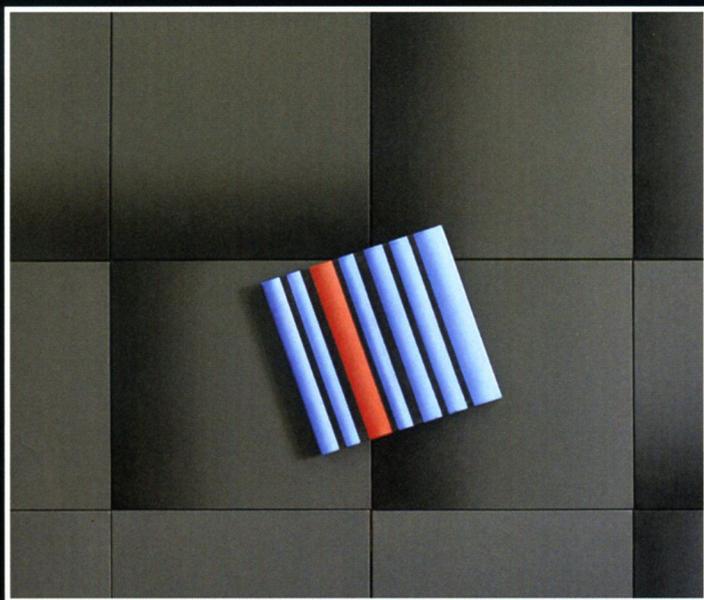
<https://shs.hal.science/halshs-02568656>

Submitted on 9 May 2020

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.

SAVOIR-VIVRE, NORMES ET TRANSGRESSION



Cahiers d'Histoire Culturelle

Revue pluridisciplinaire de l'équipe *Histoire des représentations*, et depuis 2012 du laboratoire ICD (*Interactions Culturelles et Discursives*, EA 6297)

<https://icd.univ-tours.fr>

Les *Cahiers d'Histoire Culturelle* publient des dossiers thématiques sous la responsabilité d'un ou de plusieurs directeurs de publication. Ils rassemblent des contributions centrées sur une thématique nouvelle ou peu explorée dans le domaine de l'histoire culturelle. Les contributeurs sont issus pour chacun des volumes de disciplines et de domaines de spécialité divers (lettres classiques et modernes, littérature comparée, études germaniques et italiennes, musicologie, philosophie...).

Il s'agit d'une publication non périodique, qui a pour vocation d'atteindre d'une part le public des chercheurs en histoire culturelle en France et à l'étranger, mais d'autre part aussi un public plus large, pour lequel chaque volume peut constituer une première approche à la fois scientifique et transversale.

The Cahiers d'Histoire Culturelle publish thematic issues under the supervision of one or more editors. They gather contributions centered on new or less explored topics in the area of cultural history. The contributors come for every volume from different fields and specializations (Classical, French, German or Italian studies, musicology, philosophy...).

It is a non periodic series, which aims at addressing the academia in cultural studies in France and abroad, but also a wider audience for which every volume may constitute a first scientific and transversal approach.

Date de création : 1994

ISSN : 1281-6019

Langue de publication (majoritaire) : français

Revue fondée par Jean-Marie Goulemot, Didier Masseur et Jean-Jacques Tatin-Gourier

Direction actuelle :

Christine de Gemeaux, professeur d'études germaniques

Élisabeth Gavaille, professeur de langue et littérature latines

Secrétariat d'édition / contact pour commandes :

Norberta Dias Da Cruz

e-mail : norberta.dias@univ-tours.fr

Liste des numéros publiés

N° 1 – *Les représentations de la littérature dans l'enseignement (1887-1900)* (1994)

N° 2 – *Lanterne magique : pratique et mise en écriture* (1997)

N° 3 – *Les imaginaires de Tanger (1880-1956)* (1997)

N° 4 – *Le dialogisme culturel au XVIII^e siècle* (1997)

N° 5 – *De l'obscène et de la pornographie comme objet d'études* (1999)

N° 6 – *Entre théâtre et musique : récitatifs en Europe aux XVII^e et XVIII^e siècles* (1999)

N° 7 – *L'autre et ses leurres. Figures de l'altérité dans la culture italienne contemporaine* (2000)

N° 8 – *Tours 1889 (ou comment célébrer le premier centenaire de la Révolution)* (2000)

N° 9 – *Paul Nizan, écrivain et journaliste* (2001)

N° 10 – *Les voyages du théâtre : Russie/France XX^e siècle* (2002)

N° 11 – *Les représentations du XVI^e siècle et de la Renaissance aux XVII^e et XIX^e siècles* (2002)

N° 12 – *Lecture, livres et lecteurs du XVIII^e siècle* (2003)

- N° 13 – *Mémoires des XVII^e et XVIII^e siècle : nouvelles tendances de la recherche* (2003)
- N° 14 – *L'idée de vérité dans les Mémoires d'Ancien Régime* (2004)
- N° 15 – *La lettre et le récit de guerre dans les Mémoires d'Ancien Régime* (2004)
- N° 16 – *L'idée d'opposition dans les Mémoires d'Ancien Régime* (2005)
- N° 17 – *Peinture, littérature et critique d'art au XVIII^e siècle* (2005)
- N° 18 – *Imaginaire et mémoire de Tanger (1880-1956)* (2008)
- N° 19 – *La destination de l'œuvre ou l'œuvre adressée* (2008)
- N° 20 – *Le peintre et les lettres : littérature et beaux-arts en Italie aux XIX^e et XX^e siècles* (2008)
- N° 21 – *'Der Untertan' de Heinrich Mann. Pour un roman et une société modernes* (2009)
- N° 22 – *Les voyages du théâtre : Russie/France XX^e siècle* (rééd., 2009)
- N° 23 – *Fantaisie poétique et dérision des puissants. Études transversales* (2011)
- N° 24 – *Les imaginaires du bal au XIX^e siècle* (2011)
- N° 25 – *Marguerite Yourcenar et l'histoire* (2014)
- N° 26 – *France-Monténégro : regards croisés* (2015)
- N° 27 – *Genre, Femmes et Guerre : perspectives européennes sur la Grande Guerre* (2016)
- N° 28 – *Voyages des mots, entre la France et le Kosovo* (2017, 2^e tirage 2018)
- N° 29 – *'Monte Verità' : communautés d'expériences du corps et de retours à la nature* (2018)
- N° 30 – *Savoir-vivre, normes et transgression* (2019)
- N° 31 – *Usages de l'archéologie en Europe médiane (XIX^e-XXI^e siècles)* (à paraître en 2020)

Hors séries

- Travaux des étudiants de doctorat (2001)
- Usages et pratiques de la mémoire (XVIII^e-XX^e siècles). En hommage à Maria Isabel Herrero (2001)
- Travaux des étudiants de doctorat (2008)
- Regards croisés Chine-France (2009)

LE VALET SUIV LA DAME, SAUF À CŒUR : Savoir-vivre et savoir-triche sous l'Ancien Régime

Didier GIRARD,
Université de Tours, ICD.



La pratique des jeux en société (bien avant l'avènement de ce que l'on appellera les jeux de société au XX^e siècle), et plus particulièrement celle des jeux de cartes, n'est pas seulement régie par le hasard et par les passions ; les règles y sont nombreuses et complexes. Elles reposent sur la mémorisation, l'observation psychologique et la réflexion stratégique. Et elles se superposent naturellement à des règles de courtoisie minimales qui devraient, idéalement, toujours accompagner ces activités qui sont censées détendre, divertir et consolider le vivre ensemble (une définition possible du savoir-vivre avant que les valeurs bourgeoises du XIX^e siècle ne viennent les codifier en préceptes de plus en plus rigides, démocratiques et menaçants).

Mais la notion même de règle, dans un contexte ludique, pousse tout un chacun à éprouver les limites, voire à être tenté de les transgresser pour s'assurer la victoire ou même par curiosité diabolique (que se passerait-il si... ?¹). Il en va évidemment de la nature

¹ L'expérience nous montre que tout enfant normalement constitué, à n'importe quelle époque, va tenter de tricher quand il joue, et les plus dégourdis vont même « jouer à tricher ».

humaine, du jugement individuel et du libre-arbitre. Le savoir-vivre à la table de jeu est-il mis à mal, ou même mis en péril, par la transgression des règles, voire par une transgression malveillante et préméditée, autrement dit par la triche ? Si la question est assez évidente dans les sociétés moralisatrices et policées à partir du premier quart du XIX^e siècle, elle est beaucoup moins tranchée, de la Renaissance à l'Europe de l'Ancien Régime, comme nous allons tenter de le démontrer.

Si le jeu se doit d'être coupé de la réalité quotidienne ou des obligations banales, il faut veiller surtout à maintenir le principe de plaisir, celui de jouer ensemble, et d'éviter tout comportement qui pourrait interrompre ou terminer la partie plus tôt que prévu. Cela passe par une attitude paisible, seule attitude garantissant qu'autrui puisse poursuivre le divertissement sans gêne, et une capacité (voir une maîtrise) à « prendre tout en bonne part » selon l'expression consacrée au grand siècle. L'échec ou le triomphe (de son équipe comme de celle des adversaires) ne doivent jamais être exprimés ou célébrés de manière bruyante ou excessive, les explosions de certains joueurs ne doivent pas faire réagir, d'aucune façon, ni en s'interposant, ni en sermonnant, ni en amadouant ; et si l'on joue avec un partenaire, les succès doivent être soulignés comme émanant du seul partenaire et les mauvais coups comme venant de soi, à la rigueur de « nous ». Car nous ne sommes pas dans le domaine de ce que les Anglais appellent le *playing*, où les valeurs de respect et d'esprit d'équipe sont essentielles et présupposent des rituels et règles supplémentaires qui débordent de la pratique ludique elle-même. Elles impactent, en outre, bien d'autres domaines de la vie quotidienne et sociale, alors qu'elles encouragent généralement dans le même temps l'exploit héroïque et individuel pendant le jeu. Nous sommes bien dans le *gaming*, voire le *gambling*, et il faut faire preuve de sang-froid, de détachement, de *sprezzatura*, que l'on perde ou que l'on gagne, car on risquerait tout simplement de se priver définitivement de l'enthousiasme de partenaires potentiels à l'avenir. Il faut en fait favoriser les conditions de la perpétuation possible de ce que d'aucuns condamnent comme un vice.

Ainsi, comme nous l'annonce déjà Antoine de Courtin en 1671 (vérité qui est toujours de rigueur dans les cercles de jeux aujourd'hui) :

Il faut beaucoup de tact pour déterminer le moment opportun où arrêter la partie, en fonction de la condition et du caractère de son partenaire. Si on sait que la personne à qui on doit du respect ne se plaise pas à perdre, il ne faut pas, si on gagne, quitter le jeu, si elle ne le commande, ou qu'elle ne se soit racquittée et si on perd, il faut se retirer doucement, étant toujours honnête de se conformer à ses forces, au lieu que c'est s'exposer à la risée et au mépris, que de faire par complaisance plus que l'on ne peut.²

Quand on joue de l'argent dans un cercle amical, il faut s'assurer que le jeu reste

² Antoine de Courtin, *Nouveau traité de la civilité qui se pratique en France parmi les honnêtes gens*. 1671 (Paris : Jossset, 1712) 192-193. Le chapitre 19 est consacré à « Ce qu'il faut observer dans le jeu » où l'on apprend également qu'hier comme aujourd'hui, « il est très incivil aussi de chanter, ou de siffler en jouant, même quand cela ne se ferait que doucement et entre les dents, comme il arrive souvent lorsqu'on rêve au jeu. Il ne faut pas non plus tabouriner des doigts ou des pieds. Avec une personne de qualité on attend qu'il nous invite à jouer avec lui, il ne faut jamais l'entreprendre soi-même, point d'empressement à jouer, ni d'envie de gagner, cela marque la petitesse de l'esprit et de la condition <si c'est le cas, il est bon de s'en abstenir tout à fait, nous dit l'auteur>. Ne jamais s'abandonner à de grands ris, à de grandes exclamations, à de grandes joyes, cela choque la personne avec qui on joue, et fait en même temps paraître l'étressissure de l'esprit. » 191

sans conséquence et l'on pourra éventuellement constituer une cagnotte pour jouer ensemble du butin. Cette activité secrète créée, au-delà des clivages socio-économiques habituels, des complicités très fortes car l'activité est aussi gratuite, improductive qu'elle paraît inconséquente, déplorable ou même répréhensible pour les non joueurs. Dans un autre contexte, si les enjeux sont importants, le joueur ne doit jamais perdre de vue que l'argent ne fait que circuler à l'intérieur d'un cercle d'amateurs qui finiront par perdre et par gagner à leur tour, autrement dit l'étiquette dans ces communautés exige que l'on demande froidement et sobrement son dû, tout comme l'on paiera ses dettes sans sourciller, sans dépit et sans rancœur, dans les vingt-quatre heures. En Angleterre, on paie encore les gains de chaque partie de bridge tout de suite de la main à la main, et l'on évite le professionnalisme sous toutes ses formes afin de garder de bonnes relations avec les autres joueurs. Un certain détachement aristocratique, que l'on soit noble ou non pas, explique que contrairement aux clichés dominants parmi les non joueurs, de bons joueurs ne respectant pas du tout les règles discrètes de la vie bourgeoise peuvent être très bien intégrés dans les cercles de jeux. Il y a de la place en effet pour la subversion (mauvaises manières, triche, stratégies de bluff, etc.), mais guère pour la transgression qui, elle, consisterait à dénigrer l'activité vaine du jeu, à remettre en cause les règles élémentaires qui permettent à plusieurs personnes de jouer ensemble, en un mot à « ne pas jouer le jeu » ou à procéder à ce que l'on appelle de l'anti jeu.

Peut-être faudrait-il rappeler à ce stade les mots rafraîchissants de Jacques Derrida concernant un autre espace de jeu qui nous concerne tous :

L'université n'est pas simplement un lieu de divertissement, un terrain de jeu. Mais au moins dans certains lieux au sein de l'université – ce n'est pas un domaine homogène – vous pouvez étudier sans l'attente d'un résultat efficace ou immédiat. Vous pouvez chercher, pour le plaisir de la recherche, et essayer pour la beauté du geste. Il y a ainsi la possibilité de ce que j'appelle le jeu. C'est peut-être le seul endroit au sein de la société où le jeu est possible à un tel point.³

On pourrait bien sûr s'interroger sur la pertinence de cette déclaration aujourd'hui, mais dans un monde qui produit, évalue et valorise les pensées systématiques, il n'est sans doute pas inopportun d'insérer un doigt (et un questionnement, à l'occasion) dans les interstices que la sectorisation en disciplines universitaires ne manque pas de laisser apparaître. S'il y a du jeu, il faut tester les limites du système, ainsi que celles des esprits de clocher, et faire de nécessité vertu. A-t-on d'ailleurs d'autres options ? Ne serait-ce pas ce que l'on appelle dans le monde des cartes une hypothèse de nécessité ? Comme l'a dit Montesquieu, « La civilité vaut mieux, à cet égard, que la politesse. La politesse flatte les vices des autres, & la civilité nous empêche de mettre les nôtres au jour »⁴. Il est très frappant par exemple de constater que dans le domaine de la recherche en histoire, malgré les nombreuses études approfondies sur presque tous les aspects des manifestations publiques de la vie de cour en Europe et parfois même au-delà, il existe bien peu d'ouvrages ambitieux sur cet aspect pourtant omniprésent de la vie sociale quotidienne à l'époque moderne : le jeu ! On sait bien que les grands joueurs apparaissent au XVI^e siècle : Henri IV bien sûr, Philibert de Châlons, prince d'Orange, qui triomphe sur les champs de bataille et se ruine au jeu, le duc de Gontault Biron, les Italiens Sébastien Zamet et Pimentel, le marquis d'Haroué François de Bassompierre, le duc de Bellegarde, Jacques-

³ Jacques Derrida in Imre Salusinszky, *Criticism in Society Interviews* (Londres et New York : Methuen, 1987) 19.

⁴ Charles-Louis de Secondat (Montesquieu), *L'Esprit des lois*, au chapitre XVI.

Louis de Beringhen etc. Quelques petits chapitres ou articles existent néanmoins ici et là⁵, ainsi que quelques expositions consacrées à ce sujet très sérieux, notamment l'exposition d'il y a une dizaine d'années à la Bibliothèque Nationale de France intitulée « Jeux de princes, jeux de vilains ». Il existe même une thèse préparée à l'École des Chartes, soutenue en 2010 et signée Thibault Billoir, qui s'intitule « Jeu du roi et jeu de la reine aux XVII^e et XVIII^e siècles : Du délassement personnel à la cérémonie de cour » et qui rend compte de bien des aspects (économiques, politiques, esthétiques, anthropologiques et symboliques) de cette part moins connue de la vie curiale à l'époque moderne. Au cours de sa vaste étude, l'auteur en vient d'ailleurs à consacrer tout naturellement un chapitre entier à ce qui accompagne inévitablement le jeu : « La société d'Ancien Régime est, dans son ensemble, une société caractérisée par un fort engouement pour le jeu. Les problèmes qui en découlent sont multiples : tricheries, troubles de l'ordre social, fraude organisée sur les cartes et économie parallèle du jeu, ce qui nécessite la mise en place progressive d'une police des jeux. »

Le jeu est, en effet, une affaire à la fois de règles et de flottements. C'est un curieux face à face avec l'espoir de faire venir la bonne fortune (avec parfois la tentation d'aller jusqu'à « corriger le hasard » selon l'expression que Giacoma Casanova, plus que tout autre, utilise et commente à l'envi dans ses célèbres *Mémoires de ma vie*), mais aussi une démonstration (souvent publique) d'une certaine adresse ou prouesse mentale (quelle soit stratégique, rhétorique ou mnémotechnique), une manifestation d'hubris face à des forces qui dépassent le monde des mortels, et peut-être même, enfin, une activité thérapeutique qui permet, à moindre mal, de surmonter l'inacceptable dans les rapports humains, ou même de sublimer des pulsions destructrices indicibles. On ne s'étonnera donc pas si cette petite enquête est avant tout inspirée par l'œuvre de l'historien néerlandais Johan Huizinga, en particulier son *Homo Ludens* (publié en 1938) et surtout par *Les Jeux et les hommes* (1958) de Roger Caillois, membre du Collège de sociologie, compère pour un temps de Georges Bataille, dissident radical, voyageur, poète, minéralogiste et académicien égaré. Pour lui, le joueur s'enferme dans un espace pur, homogène et pourtant « hétérologique », pour reprendre le néologisme de Georges Bataille : En effet,

le jeu est essentiellement une occupation séparée, soigneusement isolée du reste de l'existence, et accomplie en général dans des limites précises de temps et de lieu. <...> Dans tous les cas, le domaine du jeu est ainsi un univers réservé, clos, protégé : un espace pur. <...> Les lois confuses et embrouillées de la vie ordinaire sont remplacées, dans cet espace défini et pour ce temps donné, par des règles précises, arbitraires, irrécusables, qu'il faut accepter comme telles et qui président au déroulement correct de la partie. Le tricheur, s'il les viole, feint du moins de les respecter. Il ne les discute pas : il abuse de la loyauté des autres joueurs. <...> la malhonnêteté du tricheur ne détruit pas le jeu.⁶

On pourrait entendre dans cette déclaration comme une allégorie du Beau Monde et des préceptes qui le régissent, ce que l'on appellera au XIX^e siècle le savoir-vivre, mais la grande différence avec la bonne ou mauvaise attitude au cours d'activités mondaines, c'est que le jeu est une activité libre (un joueur qui se force gâche l'expérience du jeu pour les autres, ce qui n'est pas du tout le cas dans un monde régi par les « bonnes manières ») et incertaine (elle est improductive et elle tend à nier le temps qui passe, pure dépense aurait dit Bataille). N'oublions pas que si Lord Sandwich (1718-1792) a donné son nom à une

⁵ Cf. la bibliographie à la fin de cet article.

⁶ Roger Caillois, *Les Jeux et les Hommes* (Paris, Gallimard – Idées N.R.F., 1958) 37-38.

forme d'encas devenu universel, c'est parce qu'il lui était très désagréable d'interrompre son jeu pour se restaurer, et c'est ainsi que l'idée lui vint de se faire servir sa viande entre deux bouts de pain afin de ne pas marquer les cartes avec ses doigts gras tout en continuant sa partie. Un siècle plus tôt, dans la France de Louis XIV, la maréchale de Clérembault jouait jour et nuit, sans prononcer une parole pour exprimer au plus juste sa morgue envers le monde qu'elle fréquentait. Mais elle faisait des scènes (discrètes mais redoutables) à ceux qui s'arrêtaient pour aller se restaurer, ce qui ne l'empêchait pas, loin de la table de jeu, d'être un parangon de haute conversation et de culture. Sur le feutre des tables de jeu, loin du monde, dans des espaces d'enfermement véritables ou psychologiques, c'est le théâtre intime et complet de l'existence qui se joue.

Il existe pourtant un lien très net entre les préceptes de bienséance et les règles du jeu ; dans les deux cas, elles indiquent ce qui est permis et ce qui est défendu. Mais dans le monde du jeu, les règles sont arbitraires, impératives, parfois absurdes, sans appel, car sans fondement moral, hygiéniste, religieux ou éthique⁷. Le jeu est également une activité publique (et même dans le cas de jeux solitaires, l'approbation, le regard ou le parallèle avec d'autres parties sont recherchés à un moment ou à un autre) et à ce titre, l'observateur extérieur peut penser que le respect élémentaire des règles de politesse ou de courtoisie sont indispensables au déroulement du jeu. Une autre croyance erronée concerne le tabou apparemment absolu de la triche car celle-ci gâcherait le jeu, ou y mettrait un terme. Nous verrons qu'il n'en est rien. La triche est au jeu ce que l'imposture est à la vie en bonne société : si elle est découverte, elle mène à l'exclusion individuelle, mais dans les deux cas, elle ne fait que renforcer la passion du jeu (comme celle de la vanité pour les disciples pratiquants des traités de politesse) pour tous ceux qui s'y adonnent. En fait, la triche n'est délit que pour les non initiés.

À la Renaissance, la littérature sur les jeux n'est pas prolifique mais très hétéroclite, il y a des discussions savantes sur les jeux des anciens, des traités moraux qui dénoncent les dangers du jeu (une constante qui va s'accroître jusqu'à la moitié du XX^e siècle) et des dialogues philosophiques qui spéculent sur la nature du jeu, parfois sur la base de parties réelles ou imaginaires. Mais ce qu'il faut retenir, c'est que le premier recueil de jeux qui nous est parvenu (c'est à dire avec description de règles et manières de pratiquer différents jeux) est celui d'Innocenzo Ringhieri, *Cento Giuochi liberali e d'ingegno*, écrit en 1513. L'ouvrage est assez curieux car l'auteur dit avoir retrouvé les jeux qu'il présente, mais il insiste dans le même temps sur l'originalité de ces jeux académiques. Les *giochi d'ingegno* étaient des jeux d'esprit, assez similaires aux bouts rimés et autres jeux langagiers faisant ressortir le bel esprit et la répartie des compétiteurs. Très prisés, ils perdront de leur attrait plus on avance dans le XVIII^e siècle. Les phénomènes de mode affectent les activités ludiques plus que toutes les autres, et en particulier les jeux de cartes qui, s'ils restent dans leur ensemble une activité d'une popularité constante quelles que soient les révolutions culturelles ou technologiques sous n'importe quelle latitude, sont rapidement enclins à « faire vieux jeu ». Le livre de Ringhieri eut un grand succès dans toute l'Europe et fut traduit en français ; Charles Sorel l'a beaucoup critiqué et a publié sa propre *Maison de Jeux* en 1642 (en déplorant les jeux de hasard et en particulier les jeux de cartes car étant

⁷ Le paroxysme de la règle est peut-être à trouver dans la littérature, dans l'œuvre de Lewis Carroll précisément où une célèbre petite fille n'y fait que jouer à des jeux dont les règles consistent à ne reposer sur aucune règle, ce qu'aucun enfant ne pourrait évidemment supporter bien longtemps. Comment en effet trouver du plaisir à vivre le jeu s'il n'y a rien à éprouver, à détourner ?

« communs à toutes sortes de personnes », ils ne sont pas moins pratiqués par les valets que par les maîtres, une inconscience de classe qui est consubstantielle aux cartes comme aux dés, et sur laquelle nous reviendrons. Puis viendra *La Maison académique* en 1654 par un mystérieux monsieur de La Martinière ou de La Marinière, puis une autre édition trois ans plus tard où il remplace les jeux ingénus de Ringhieri par davantage de jeux de cartes. En 1665, le titre devient *La Maison des Jeux Académiques* et l'ecclésiastique Jean Baptiste Thiers (1636-1703) publiera son propre *Traité des jeux et des divertissements* en 1686. Au-delà de l'histoire bibliophilique concernant ce genre d'ouvrages, s'ils ajoutent parfois quelques conseils au lecteur pour améliorer sa technique ou sa pratique de tel ou tel jeu, ils n'abordent que très rarement les considérations de bonne tenue ou de courtoisie. C'est en soi assez révélateur car si les moralistes ne seront pas avares de mises en garde contre cette activité qui peut faire oublier tout le reste (risques de faillites, d'aliénation sociale, de manque à ses autres obligations⁸), ils seront dépassés par autant, si ce n'est davantage, de défenseurs de l'activité ludique.

Tout est dit en fait un peu plus tard par Edmund Hoyle, auteur du légendaire *A Short Treatise on the Game of Whist* publié pour la première fois en 1743, et toujours réédité depuis : « It were indeed to be wished that less time was killed in the Manner which has put me upon the Undertaking, but as the itch of Gaming is likely to prevail as long as we preserve any thing of what is now-a-days called polite Taste and as it seems to be an almost necessary Evil, it keeps people of a certain disposition from employing their time worse »⁹.

Cette idée se retrouve dans toutes les langues et sous toutes les variantes possibles chez divers commentateurs, comme l'a synthétisé récemment Jane Rendell dans son livre *The Pursuit of Pleasure*, et l'auteur insiste également, et de façon pertinente, sur la dialectique qui existe, en particulier dans les jeux de cartes et de casino entre une forme de culture secrète (l'enfermement) et le retour vers le monde réel (l'horizon ouvert). Ceci est en effet au cœur de la pratique du jeu : le rituel du passage du monde réel au monde du jeu, et inversement, crée un suspense et une intensité qui préparent physiquement et psychologiquement le joueur, comme s'il passait, tour à tour, par un sas de compression et de décompression :

Often above street level to increase protection and separation they made themselves conspicuous being street-facing with rarely opened curtains making it easy to guess a gaming establishment from the street if you were looking for it. The closed curtains

⁸ Madame de Maintenon, voulant détourner les demoiselles de St Cyr du goût du jeu, leur citait l'exemple suivant : « J'ai connu, disait-elle, une demoiselle à la cour, très sage de sa nature, qui s'est perdue par là ; elle avait une telle passion de jouer que n'osant le faire ouvertement parce que madame la princesse dont elle était fille d'honneur, le lui avait défendu, elle demeurait tout le jour, perchée à une porte, passant pardessus l'argent, les cartes ; enfin, cette passion l'a poussée si loin qu'elle passe ses nuits à jouer avec des gardes, elle en est devenue maigre, jaune, horrible, quoique ce fut une personne bien faite et fort aimable. Si elle avait du goût pour l'ouvrage, il l'aurait préservée de tomber dans ce malheur ». Cette anecdote, maintes fois citée avec des variantes par ses contemporains, apparaît encore sous la plume de madame Bourdon dans son livre « dédié aux jeunes personnes », *Politesse et Savoir-vivre* (Paris : Casterman, 1860).

⁹ « Bien sûr serait-il préférable de passer moins de temps à cette activité que j'ai entreprise, mais étant donné que le démon du jeu ne cessera de titiller tout un chacun tant que l'on s'attachera à ce que l'on appelle aujourd'hui la politesse du goût ; et puisque le jeu est un mal nécessaire, mon effort permettra peut-être de protéger les personnes d'une disposition particulière qui, sans cela, pourraient utiliser leur temps de bien pire façon. » (T.d.A.)

served a dual purpose, fooling the gamers into forgetting the passage of time and keeping them at their tables! Equally, many gaming establishments required players to enter through a series of doors, often manned by heavies.¹⁰

Les traités de bonnes manières de la fin du XIX^e siècle ou de la première moitié du XX^e n'ajouteront rien d'essentiel sur l'attitude à avoir à la table de jeu. Oliver Bell Bunce (alias Censor¹¹), dans son emblématique *Don't* de 1883 donne, comme seule interdiction, l'habitude de mouiller ses doigts avant de distribuer les cartes. Dans d'autres manuels plus tardifs, on apprend que jouer aux cartes dans un train est fort peu recommandable et enfin lorsque la maîtresse de maison organise un bridge, c'est à elle à vérifier du coin de l'œil les éventuelles triches ou montées excessives d'humeur entre certains joueurs. Elle saura alors, nous dit-on, mettre un terme à ces excès en proposant un toast ou en invitant les convives à écouter un peu de musique. En aucun cas, est-elle autorisée à jouer elle-même, ce qui n'était pas du tout le cas sous l'Ancien Régime.

Tenir un jeu, en particulier à Versailles, n'était pas seulement affaire de goût personnel, c'était une condition *sine qua non* pour canaliser et tenir une cour : c'est une des attributions « naturelles » des souverains, imitées en cela par leur famille et par toute personne à la cour qui prétend jouer un rôle de quelque importance. Lorsque ni le roi, ni la reine ne sont disponibles, ce rôle échoit alors au Dauphin et à la Dauphine, voire aux plus proches membres de la famille royale. Le dernier biographe de Louis XIV, Philip Mansel, nous dit même que le deuil ne suffit pas à contraindre les joueurs à la retenue :

In June 1715 Louis XIV had a last 'Marly' for 107, including the Orléans, the Princes of the Blood and the bastards; the Cardinals de Rohan and de Polignac; the Duchesse de Saint-Simon and the Prince of Transylvania. Apart from eating too many peas and strawberries, the King seemed well. Still a relentless host, he forced the Duchesse de Berry to quit 'deep mourning' for her husband in order to 'lead the gambling' in the grand salon.¹²

¹⁰ « Souvent, avec la rue en contrebas pour accentuer chez les joueurs le sentiment d'être protégés et coupés du reste du monde, ils étaient curieusement conscients de s'afficher juste en face de fenêtres dont les rideaux restaient le plus souvent tirés, ce qui permettait aux badauds et curieux de repérer facilement un cercle de jeux depuis la rue. Les rideaux tirés servaient un double rôle : faire oublier aux joueurs que le temps passe et existe, et les maintenir rivés à leur fauteuil. Dans le même ordre d'idée, de nombreux cercles obligeaient leurs membres à passer plusieurs portes, souvent protégées par de grands costauds, avant d'arriver devant les tables de jeux. » (T.d.A.) in Jane Rendell, *The Pursuit of Pleasure* (New Brunswick : Rutgers University Press, 2002) 81.

¹¹ Le pseudonyme Censor, mis à part l'antonomase recherchée, a aussi à l'époque une connotation de music-hall puisqu'au tournant du siècle tous les magiciens et « metteurs en scène » du pré-cinéma (les premiers spectacles fantasmagoriques) se réinventent souvent en ajoutant le suffixe -or à leurs patronymes, tel Paul Philidor.

¹² « En juin 1715, Louis XIV organisa une dernière soirée à Marly pour 107 invités, dont les Orléans, les princes de sang comme les bâtards, les cardinaux de Rohan et de Polignac, la duchesse de Saint Simon, et le prince de Transylvanie. Mis à part une légère indisposition due à une ingestion excessive de petits pois et de framboises, le roi semblait en forme. Hôte toujours implacable, il força la duchesse de Berry à sortir du grand deuil qu'elle observait pour la mémoire de son mari afin qu'elle tienne le jeu dans le Grand Salon. » (T.d.A.) in Philip Mansel, *Louis XIV, King of the World* (Londres : Penguin, à paraître en 2019). Le biographe s'inspire, pour décrire cette dernière réunion à Marly, de la correspondance (et en particulier de la lettre du 17 juin 1715) du maréchal de Tessé, *Mémoires et lettres du maréchal de Tessé* (Paris-Strasbourg : Treuttel et Würtz, 1806) 2 vols., reproduite dans *Lettres au Prince Antoine Ier de Monaco* éd. André Le Glay (Monaco et Paris: Imprimerie de Monaco et Libraire Picard, 1917) mais aussi de celle du journal de Philippe Courcillon, marquis de Dangeau, *Journal du marquis de Dangeau*, avec les additions du Duc de Saint-Simon éd. E. Soulié, L. Dussieux, P. de Chennevières [et al.] (Paris : Firmin Didot, 1854-1860) 19 vol. Le journal a été réédité sous le titre *Journal de la cour du roi Soleil* (Clermont Ferrand : Paléo, à partir de 2003).

Chroniqueuse intarissable et infatigable de la vie à la cour, Élisabeth-Charlotte de Bavière (la princesse Palatine, belle-sœur du roi soleil) précise à propos de cette même duchesse du Berry, veuve du petit-fils de Louis XIV : « La paresse de Mme d'Orléans est chose inouïe. Elle s'est fait faire une chaise longue sur laquelle elle est étendue pour jouer au lansquenet... elle joue étant couchée, elle mange, elle lit couchée... aussi est-elle toujours malade »¹³. Autrement dit, à Versailles (mais la plupart des cours européennes est au diapason), ne pas jouer aux cartes, et ne pas y avoir quelque talent, équivalent à être relégué à une pièce du mobilier, plutôt dormant que courant d'ailleurs : « Le jeu est actuellement si fort à la mode que les maisons où l'on ne joue pas restent vides et qu'on joue gros jeu ou non, il faut qu'on joue et l'on dit de ceux qui ne jouent pas qu'ils "ne sont bons à rien". Sans me vanter, j'en suis»¹⁴. La Palatine, aliénée, se place elle-même en position transgressive par rapport à la cour, en se réjouissant, pas si secrètement que cela, de maintenir sa position d'outsider.

Mais le jeu peut être plus subversif car bien qu'il dût toujours être un délassement de l'esprit, une trêve pour la conversation, il pouvait également facilement devenir une addiction dangereuse, un canal incontrôlé des pires pulsions animales. Se pose alors le problème de la courtoisie et des bonnes manières puisque, dans ce domaine, il s'agit toujours de réprimer et, en tous cas, de ne pas laisser s'exprimer la part animale en soi. La Baronne d'Orval, plus proche de nous, et surtout plus philosophe qu'il n'y paraît, l'avait bien compris. Dans ses *Usages mondains : Guide du savoir-vivre moderne dans toutes les circonstances de la vie*, elle écrit : « Au jeu et à table, on reconnaît toujours l'homme bien né. C'est au jeu que l'on peut le plus aisément commettre une infraction, même légère, qui fera tort à notre réputation de mondain correct »¹⁵. En fait, n'en déplaise à madame la baronne, c'est la subtilité des variations que fait subir le gentleman (ou la dame de qualité) aux règles trop rigides qui peut indiquer une forme supérieure de distinction et d'élégance dans l'espace fermé du jeu, et non pas leur trop grande servilité par rapport à un catalogue de préceptes.

Par la suite, aucun édit (par exemple, l'impôt sur les jeux qu'institua Henri III le 22 mai 1583 pour mettre un terme à ces pratiques) ou traité moralisateur assez éloquent n'ont réussi à enrayer la pratique du jeu qui garde siècle après siècle, comme s'il s'agissait d'un invariant anthropologique, un statut fort instable. Car le jeu est subversif ; il met l'ordre social à mal car il est sans contrepartie utilitariste ou vertueuse, tandis qu'il est dans le même temps vanté depuis toujours pour son potentiel édificateur ou même éducatif. Desiderio Erasmus dit qu'il n'y a pas mieux que le jeu pour observer et découvrir les instincts des enfants, et l'on peut y voir aussi une méthode d'apprentissage de la vertu des interactions sociales en les éprouvant sans conséquence. Au XVIII^e siècle, le célèbre et truculent Dr. Johnson pensait que cela servait à produire de la bonté et à consolider la société.

Les rois de France et les élites ont presque tous été initiés aux jeux dès le plus jeune

¹³ Lettre du 17 avril 1718, reproduite dans *Lettres de la princesse Palatine* (1672-1722) édition Olivier Amiel (Paris : Mercure de France, 1981) 539.

¹⁴ Lettre du 14 mai 1695, ibidem 173.

¹⁵ Baronne d'Orval, *Usages mondains : Guide du savoir-vivre moderne dans toutes les circonstances de la vie* (Paris : Havard, 1901).

âge, comme l'attestent les nombreuses gravures montrant la fierté des pères à voir leurs enfants développer leurs capacités intellectuelles en maîtrisant des jeux de plus en plus régulés, ainsi le Grand Dauphin, surplombant d'un regard bienveillant une partie de trictrac entre ses trois fils, « les trois Enfants de France », de gauche à droite, Philippe, duc d'Anjou (futur roi d'Espagne), le benjamin Charles, Duc de Berry, (mentionné plus haut, et dont la veuve, encore en deuil en juin 1715 a pourtant dû tenir la table de jeu pour la dernière partie de Louis XIV à Marly) et l'aîné, Louis, duc de Bourgogne (futur père de Louis XV).

Avant le jeu pédagogique (apparu et développé à la fin du XIX^e siècle), il y a bien eu introduction de la pédagogie dans le jeu, et le jeu de cartes (non plus l'activité cette fois mais l'objet lui-même, des bouts de papier ou de carton tenant dans la main) y a joué un rôle essentiel. On ne le sait pas toujours mais les cartes de cette époque n'avaient pas de dos décorés (dans quelques cas extrêmement rares, les dos pouvaient être peints à la main) car la production des cartes à jouer était fort normalisée, les cartiers étant une profession réglementée par une corporation spécifique comme l'atteste le cahier consacré à cette branche de l'artisanat dans *L'Encyclopédie* de Diderot et d'Alembert, par exemple. Comme les imprimés aujourd'hui, les jeux de cartes devaient passer par un dépôt légal et recevoir le tampon qui autorisait le cartier à imprimer ses cartes (le nom ou le sceau apparaît généralement sur le bouclier du Valet de Trèfle). Si bien qu'une fois les figures ou les symboles imprimés sur des rectangles de papier d'une épaisseur et d'une texture parfaitement constante, on les coloriait au pochoir en plusieurs couches, puis ils étaient soigneusement découpés. L'opération ne permettait pas de les décorer mécaniquement de l'autre côté.

Et c'est cet envers de la carte à jouer qui va servir de support à bien d'autres informations que l'on pourra ajouter, entre autres des signes typographiques comme l'a développé par exemple Louis Dumas en 1732 avec un innovant bureau typographique (conservé au Musée du jeu de cartes d'Issy les Moulineaux) qu'il confectionna pour l'éducation des enfants du Dauphin (ici, le fils de Louis XV et ses enfants, trois générations plus tard par rapport aux enfants de France jouant au tric-trac sur la gravure de la page précédente). Le jeu de cartes utilisé comme outil pédagogique démarre véritablement à la Renaissance car dans les maisons princières de toute l'Europe, on comprend que le plaisir des enfants à jouer avec des images facilement transportables et à valeurs symboliques pourrait bien être optimisé pour apprendre toutes sortes d'autres choses. Ainsi l'humaniste Vittorino da Feltre (1378-1446) recommandait-il déjà à ses élèves un alphabet « en formes de lettres, peintes de diverses couleurs, pour jouer aux cartes ». Tout ce qui relève des typologies, des hiérarchies, des listes d'éléments à apprendre par des moyens mnémotechniques va y passer : les lettres de l'alphabet (appliquées ensuite à la grammaire latine, à l'apprentissage des langues, à l'orthographe, aux principes prosodiques de la poésie etc.), les séries mathématiques (règles trigonométriques, probabilités, calcul, géométrie etc.), les règles de chimie ou de physique, les sujets d'histoire (on produisit pour le jeune Henri IV un jeu de cartes des « reines oubliées ») ou de géographie (régions, provinces, cours d'eau, biologie animale ou végétale), l'héraldique... En fait, les cartes apprennent à parler, de manière littérale (on devient « déclarant » par exemple) mais aussi de jouer un rôle en prenant la parole pour rire, pour de faux ! En stimulant l'imaginaire, les images s'enchaînent et l'on peut même voir dans ces jeux de cartes très particuliers le médium qui déclencha ce rêve collectif de montrer le monde en images-mouvement et que l'on appelle parfois le pré-cinéma. Les cartes érotiques (ou plutôt pornographiques) dont certains détails scabreux changent de formes ou de positions lorsqu'on les présente à la lumière, apparaissent en effet à la fin du XVIII^e siècle, et de même, les multipanoramas

permettent d'infinies combinaisons entre les deux douzaines de cartes du jeu qui finissent à chaque fois, malgré l'extrême variété des motifs d'une carte à l'autre, par former un nouveau paysage crédible, une autre représentation d'un monde dans sa totalité, un récit qui devient réaliste car il trouble l'entendement comme les sens, mais de façon convaincante. Dans ces conditions, on ne s'étonnera pas que la terminologie des jeux de carte a proliféré dans les métaphores littéraires et les intrigues romanesques (de George Chapman et sa *Tragedy of Charles, Duke of Byron* (1708), à Barbey d'Aurevilly avec *Les Dessous de cartes d'une partie de whist* (1808), en passant par Laurence Sterne dans le chapitre 23 du volume 9 de son *Tristram Shandy* (1759-1767).

À Versailles, le jeu royal prenait bien des formes différentes : Tout d'abord, il y avait le grand jeu public (lors de soirées dites de « grand appartement ») qui avait lieu devant toute la cour, lors de baptêmes ou de mariages princiers, ou à l'occasion de n'importe quelle grande fête royale, au même titre que les spectacles de danse ou de théâtre, les feux d'artifice, les bals... On ne jouait pas véritablement aux cartes à cette occasion, mais à d'autres jeux, en particulier à la loterie. Il y avait également le jeu public ordinaire (les soirées d'appartement) qui se déroulait dans les salles de Mercure ou de Mars ou même parfois dans la salle de la pendule à Versailles, dans le grand salon à Marly¹⁶, et à peu près partout à Meudon chez Monsieur (le frère débauché de Louis XIV). Au XVIII^e siècle, le jeu quotidien de la reine se tenait dans le salon de la Paix sous Louis XV¹⁷. Ces soirées rassemblaient la famille royale, parfois sur trois générations, ainsi que les plus proches ou les plus talentueux des princes de sang et des courtisans, suivant les faveurs du moment. Elles donnèrent lieu à des scènes mémorables où l'étiquette n'était pas toujours respectée sans que cela ne mette un terme à la fête : la plus acharnée de toutes était sans aucun doute la marquise de Montespan, surnommée par ses contemporains la Dame de Pique pendant son « règne » entre 1667 et 1680, et que l'on affublait, pour la petite histoire, d'un carré de valets : à trèfle, le marquis de Langlée (né en 1640, grand connaisseur en matière de modes et de falbalas, il était de toutes les parties, jusqu'à ses derniers jours en 1708, et ne résistait jamais pendant le jeu à faire des plaisanteries très ordurières). À carreau, le plus talentueux joueur, au point que son histoire personnelle est devenue l'histoire du jeu pendant tout le règne de Louis XIV, le marquis de Dangeau (1638-1720). De souche extrêmement modeste d'une famille du Maine, aide de camp du souverain sur les champs de bataille, Philippe de Courcillon ne devait son ascension prodigieuse qu'à son talent dans le domaine, l'expression « jouer à la Dangeau » étant devenue proverbiale de son vivant). Il a atteint tous les honneurs (gouverneur de Touraine, membre honoraire de l'Académie des sciences), a déclenché des jalousies farouches des hommes (Saint Simon dit de lui qu'il était « d'une fadeur à faire pâlir », Voltaire le brossa en « vieux valet de chambre imbécile, et frotteur de la maison ») et l'admiration amoureuse de certaines femmes (« on ne peut s'empêcher d'en rire et on ne peut s'empêcher de l'aimer » confie madame de Maintenon alors que ses grands talents de discrétion loyale alliés à un sens de l'observation froide et

¹⁶ « À Marly, on n'a pas d'appartement, si ce n'est pour dormir et s'habiller; mais dès que ceci est fait, tout est pour le public. » Lettre du 6 décembre 1687, in *Lettres de la princesse Palatine* op. cit. 111. On y apprend ainsi que l'on joue de la musique chez le roi, on prend les repas chez le Dauphin où l'on continue en jouant au billard qui ne désemplit pas. On fait la blanque, le trictrac et les jeux de cartes chez Monsieur.

¹⁷ Pendant les premières années du règne de Louis XV, à la suite de la disparition des soirées d'appartement, il n'y a plus à Versailles de forme de jeu public ordinaire. C'est le jeu de la reine Marie Leckzinska qui, à partir de 1739, reprend progressivement cette fonction. Jusqu'à la Révolution, le salon de la Paix est alors meublé et décoré à cette fin, lui redonnant une fonctionnalité qui avait été initiée pendant quelques années au début du XVIII^e siècle par la duchesse de Bourgogne.

concentrée inspirèrent à madame de Sévigné ce verdict : « C'est un aigle ! »). À cœur, Philibert, chevalier puis comte de Gramont (1621-1707), le modèle historique des célèbres *Mémoires* par Antoine Hamilton¹⁸, qui fut banni pour avoir rivalisé avec le roi afin d'obtenir les faveurs de mademoiselle de la Mothe. Il avait, jeune, les faveurs de Mazarin dont il nous a dit, non sans admiration : « il ne jouait que pour s'enrichir et trompait tant qu'il pouvait pour gagner ». À pique enfin, le plus tricheur, le plus retors, le fils légitimé de la Montespan, haï par sa mère, ayant les faveurs de madame de Maintenon : Louis Antoine de Pardaillan de Gondrin, duc D'Antin (1665-1736) qui fut fait directeur général des bâtiments et des jardins. Si La Bruyère nous informe que pour gagner au jeu, il faut y être chanceux et fort habile, le duc d'Antin, lui, était selon les mauvaises langues « fort heureux au jeu et soupçonné d'y aider ». Une célèbre scène à Versailles, contée à la fois par la princesse Palatine¹⁹ comme par Saint Simon²⁰ opposa à l'été de 1698 le prince de Conti et

¹⁸ Anthony Hamilton, *Mémoires du Comte de Gramont* 1ère édition à Leyde en 1713, réédité par les éditions du Rocher, à Monaco en 1958 ou par Julliard, à Paris en 1965.

¹⁹ « A Meudon, 3 joueurs jouent à l'hombre. Le prince de Conti jouait ; le grand prieur avait codille sûr en main <à ce jeu, il y a 9 levées de jeu pour chaque donne. Si l'on en fait plus de la moitié, c'est à dire au moins cinq, on dit que l'on a « codille >, et frappa sur la carte afin que la Feuillade coupât ; ce qu'il fit de sorte que le prince de Conti perdit codille : « Vous jouez avez trop grand avantage faisant couper à codille sûr. Le grand prieur répondit : « Tout autre que vous ne me dirait pas cela ».

– Je prends ces messieurs à témoins, dit le prince de Conti que je n'ai rien dit qui vous puisse offenser, mais pour la codille, vous l'aviez sûr dans votre main.

- Il n'y a plus moyen de jouer avec vous.

Le prince de Conti répondit : « Après ceci, il dépendra de vous de jouer avec moi ou non, mais pour le présent il y a encore cinq poules <mises> à jouer, je veux que vous les acheviez. Le grand Prieur se rassit et jura que ce serait la dernière fois qu'il jouerait avec le prince de Conti. » Lettre du 31 juillet 1698.

²⁰ Il arriva à Meudon une scène fort étrange. On jouait après souper, et Monseigneur s'alla coucher ; assez de courtisans demeurèrent à jouer ou à voir jouer : M. le prince de Conti et le grand prieur <Philippe de Vendôme> étaient des acteurs. Il y eut un coup qui fit une dispute. On a déjà vu en plus d'un endroit que ce prince et M. de Vendôme ne s'aimaient pas, et d'une manière même assez déclarée. La faveur de M. de Vendôme qui ne l'était pas moins, sa préférence sur les princes du sang pour le commandement des armées, ses rangs et ses distinctions, crus à pas de géant, touchant presque le niveau des princes du sang, avaient tellement augmenté l'audace du grand prieur qu'il lui échappa dans la dispute une aigreur et des propos qui eussent été trop forts dans un égal, et qui lui attirèrent une cruelle répartie, où le prince de Conti lançait à bout portant et sa fidélité au jeu, et son courage à la guerre, l'un et l'autre à la vérité fort peu nets. Là-dessus le grand prieur s'emporte, jette les cartes, et lui demande satisfaction, l'épée à la main, de cette insulte. Le prince de Conti, d'un sourire de mépris, l'avertit qu'il lui manquait de respect, mais qu'en même temps il était facile à rencontrer, parce qu'il allait partout et tout seul. L'arrivée de Monseigneur tout nu en robe de chambre, que quelqu'un alla avertir, imposa à tous deux. Il ordonna au marquis de Gesvres qui s'y trouva d'aller rendre compte au roi de ce qui venait d'arriver, et chacun s'en alla se coucher. Le marquis de Gesvres, au réveil du roi, s'acquitta de sa commission, sur quoi le roi manda à Monseigneur d'envoyer, par l'exempt des gardes servant auprès de lui, le grand prieur à la Bastille. Celui-ci était déjà venu de Meudon pour parler au roi de son affaire, et fit demander audience par La Vienne. Le roi lui manda qu'il lui défendait de se présenter devant lui, et lui ordonna de s'en aller sur-le-champ à la Bastille, où il trouverait ordre de le recevoir. Il fallut obéir. Un moment après arriva M. le prince de Conti qui entretint le roi en particulier dans son cabinet.

Le lendemain, 30 juillet, M. de Vendôme arriva d'Anet, eut audience du roi, et de là alla chez M. le prince de Conti. Ce fut un grand émoi à la cour. Les princes du sang prirent l'affaire fort haut, et les bâtards furent si embarrassés, que le 2 août, M. du Maine et M. le comte de Toulouse allèrent voir M. le prince de Conti. Enfin l'affaire s'accommoda à Marly, le 6 août le matin. Monseigneur pria le roi de vouloir bien pardonner au grand prieur et le faire sortir de la Bastille, et l'assura que M. le prince de Conti lui pardonnerait aussi. Là-dessus le roi envoya chercher M. de Vendôme. Il lui dit qu'il allait faire expédier l'ordre pour faire sortir son frère de la Bastille ; qu'il pourrait le lendemain l'amener à Marly, où d'abord il voulait qu'il allât demander pardon à M. le prince de Conti, après à Monseigneur ; qu'il le verrait ensuite, et que de là il s'en retournerait à Paris. Il ajouta qu'au retour à Versailles, le grand prieur pourrait y venir. La chose fut

monsieur de Vendôme lors d'une partie d'hombre qu'ils jouèrent avec le Duc de La Feuillade. La lecture croisée et attentive de ces deux témoignages permet de comprendre en direct où se situent les limites sociales et langagières spécifiques que peu transgressaient, même si la subversion se fait sentir à chaque maniement de cartes.

Enfin, pour le jeu intime, quand l'assemblée est restreinte et l'étiquette plus relâchée (lors de petits soupers, ou quand le souverain était alité et s'ennuyait, ou lorsque s'organisait un jeu chez un courtisan pour une occasion particulière) on n'hésitait pas à laisser entrer des individus plus exotiques, d'une part des joueurs haut en couleurs (dont l'esprit ou le charme étaient parfois accompagnés d'une tendance à corriger le hasard), des individus qui ne jouaient pas vraiment mais dont la compagnie était agréable (on disait que ceux qui ne faisaient que quelques donnes au lansquenet étaient des « carabins », par opposition aux joueurs permanents qui restaient à la table jusqu'à la fin de la partie). Ainsi, « être à Marly en polisson » voulait dire qu'on venait y jouer pour une partie libre mais sans avoir été invité à y résider. Pour pimenter le jeu, dans certains salons, on accueillait également à l'occasion des personnages moins recommandables qui arrivaient déguisés, maquillés à outrance et masqués, on les appelait les momons. Ils pouvaient se louer ensuite pour des plaisirs libertins mais aussi pour aider à la triche par toutes sortes de subterfuges que bien des peintres ont saisi dans leurs toiles : manipulations expertes, cartes dérobées et réapparaissant, enseignes dissimulées dans les cheveux, les chapeaux, etc. qui étaient en fait des miroirs permettant de « deviner » les mains des adversaires, diversions coquines...

Cette recherche d'intimité est encore plus manifeste au XVIII^e siècle. À l'exception des grandes fêtes royales, Louis xv ne jouera plus en public à Versailles. Le jeu du roi se tient le plus souvent à l'occasion des petits soupers auxquels il invite des personnes choisies (« les soupers des cabinets ») et l'on retrouvera ce modèle du jeu intime dans tous les hôtels particuliers des capitales européennes, et bientôt dans toutes les grandes villes de province, parfois même associé aux autres activités des salons littéraires, comme on peut le voir dans de nombreux tableaux de plus en plus intimistes. De nombreuses joueuses ont souvent dépassé les bornes de la tolérance, qui était pourtant grande, sans pour autant être définitivement exclues du monde qui les avait accueillies ou qui était le leur. En plein Marly, par exemple, la princesse d'Harcourt, véritable harpie que l'on surnommait parfois Princhipionnette mais qui avait l'avantage de pouvoir se targuer du soutien inconditionnel de madame de Maintenon, fut surprise à plusieurs reprises en pleine triche, mais elle ne se laissait pas démonter : elle « chantait pouille », dit-on, et empochait l'argent sans vergogne. Selon ses contemporains, « sa hardiesse à voler aux jeux était inconcevable ». Autre âge, autre malice : la Duchesse de la Ferté, vieillissante, décavait sans scrupules son boucher, son boulanger, et ses domestiques au jeu de l'hombre, et lorsqu'on lui fit remarquer que ce n'était peut-être pas correct, elle rétorquait « Je les triche, oui, mais c'est qu'ils me volent ! » Les hommes n'étaient pas en reste : un personnage aussi respectable par ailleurs que le Duc de Créquy ne résistait pas à piper les dés avec lesquels il jouait, et François de Sales, on le sait moins, était un grand tricheur dans sa jeunesse. Lorsque le maréchal de Villeroi apprit qu'il allait être canonisé, il ne pouvait concevoir de le nommer précédé de son titre de sainteté même s'il trichait, paraît-il, que pour redonner ses gains aux pauvres. Mais le cas le plus spectaculaire est sans conteste celui de Louis Guilhem de Castelnau

exécutée de point en point de la sorte le lendemain jeudi 7 août, les deux pardons demandés et en propres termes, et M. de Vendôme présent avec son frère. Ce ne fut pas sans que nature pâtît cruellement en tous les deux ; mais il fallut avaler le calice, et calmer les princes du sang, qui étaient extrêmement animés.

(1632-1705), marquis de Saissac, devenu comte de Clermont Lodève à la mort de son frère en 1692. Tout d'abord abbé, il rejoignit l'armée et est connu à Versailles dès 1667 pour sa hardiesse et surtout pour ses triomphes aux cartes.

Grâce à la fortune amassée en dépouillant des aristocrates fortunés, il parvint à acheter la charge de Maître de la Garde Robe, et se fraya un chemin jusqu'à la table de jeu du souverain où il fit l'admiration de tous. Un beau soir de mars 1671, cet anti-Dangeau ne se contenta pas de bien jouer, mais ayant soudoyé les gens de Mme de Lavallière pour ajuster les cartes (en connaissant les mains de ses adversaires), il décida de jouer son vatout sur la dame de Pique, en d'autres termes il fit tapis au brelan, ce qui fit perdre le roi malgré ses 31 points à Trèfle. D'où le mot resté célèbre de Louis XIV qui déclara sèchement : "Le trèfle ne gagne pas contre le Pique dans ce pays-ci". On s'interroge, on enquête... Le marquis de Louvois et le comte de Lorge, présents, le dénoncent publiquement, le roi l'interroge lui-même, contraint et marri de devoir le punir car il est apprécié par tous; il devra tantôt quitter le royaume et s'exiler à Londres. Mais loin d'être une traversée du désert, ce séjour forcé se révélera être davantage une sinécure car une fois introduit à la cour de Charles II, et dans les cercles de jeux les plus huppés, il deviendra l'ami de Robert Spencer, comte de Sunderland, du Duc de Buckingham et bien d'autres roués grands joueurs de cartes et libertins comme Charles Colbert de Croissy, l'ambassadeur de France. Dans ce nouveau contexte (et la guerre de Hollande aidant), il va proposer de servir d'espion afin de rapprocher Buckingham de Louis XIV par l'intermédiaire du marquis de Ruvigny, en mettant la main à la poche et en payant de son propre argent (150000 écus!), ce qui attire les grâces d'un Louis XIV qui l'autorise alors à reparaître à Versailles. Mais que l'on se rassure, cette petite fortune avait été gagnée aux cartes, en trichant, en particulier à St Albans, au Nord de Londres, où bien des *viscounts* s'étaient retrouvés *discounts* par ses entourloupes. Toujours piquante et bien renseignée, la marquise de Sévigné l'annonce déjà le 12 janvier 1674 : "prévision toute prévisible : il va revenir aux armées et il vient d'arriver à Versailles!" Ce premier exil, on le voit, provoqué et sublimé par le jeu de cartes et la triche, a assuré son avancement! Son second exil sera moins glorieux : dès l'automne 1679, mis en cause dans l'affaire des poisons et soupçonné d'intention de fratricide pour ravir sa belle-sœur, il est condamné par contumas et se retrouve à nouveau en Angleterre dès 1680 où il restera dix ans. Revenu en France en 1691, il sera arrêté et embastillé du 4 septembre 1691 au 25 juillet 1692²¹. Il sera libéré à la mort de son frère duquel il hérite du titre de comte de Clermont Lodève. C'est alors que l'improbable se produit. Interdit de Versailles par Louis XIV qui ne lui pardonnera jamais son attitude de traître et de fratricide à la fin des années 1670, alors qu'il avait fermé les yeux si facilement sur la triche dont l'impudent avait abusé contre sa royale personne, le marquis de Saissac tint à nouveau grand jeu à Paris dans son hôtel particulier, et sa réputation le devançant, il parvint à séduire *langsam aber sicher* Monsieur, puis Monseigneur, par sa réputation scandaleuse et le voilà bientôt à nouveau bienvenu aux tables de ces derniers, partout. On le vit réapparaître à Versailles puis à Marly trois ans plus tard et l'année suivante, en 1698, il épousa l'une des filles du duc de Luynes, Jeanne Thérèse. Décidément, la triche n'aura jamais su être si bien récompensée et Saint Simon de conclure sur le personnage : « Un homme de grande qualité et de beaucoup d'esprit que démentaient toutes les qualités de l'âme. »

²¹ Pierre de Guilbours, dit le père Anselme, *Histoire généalogique et chronologique de la Maison Royale de France, des pairs, grands officiers de la Couronne et de la Maison du roi, et des anciens barons du royaume* (Paris : La Compagnie des Libraires, 1729) 4 : 268.

La triche a elle aussi ses recueils et ses traités, ses manuels de savoir-triche, pour ainsi dire, dès la fin du Moyen Âge. On sait également qu'en 1452, à Nuremberg, en exécution d'un édit de Jehan Capistrano, un grand nombre de jeux de cartes falsifiés, près de vingt mille dés et trois mille six cents tables à jeux furent publiquement brûlés sur la place du Marché. Mais le premier de ces traités conservés est l'œuvre d'Olivier Gouyn de Poitiers, il s'intitule *Le Mespris & contennement de tous jeux de sort* (Paris, 1550) et sera republié anonymement plus tard sous le titre plus explicite de *La Mort aux pipeurs*, où sont contenues les tromperies et piperies du jeu (Paris, 1608). A la cour de Louis XIV, le talent aux jeux de cartes était si fort récompensé que de nombreux tricheurs y tentèrent leur chance (et leur art) comme nous l'avons vu précédemment. L'un d'entre eux, célèbre dans l'Europe entière, se nommait le chevalier Apoulos et lorsqu'il fut condamné à 20 ans de galères, le scandale et la fascination furent tels qu'un siècle plus tard, on utilisait encore l'expression « un grec » pour désigner un tricheur.

Selon Roger Caillois :

Le joueur participe sans renier sa personnalité propre, il accepte totalement les règles mais exerce son jugement personnel et réagit à l'occasion. <...> Le tricheur reste dans l'univers du jeu. S'il en tourne les règles, c'est du moins en feignant de les respecter. Il cherche à donner le change. Il est malhonnête, mais hypocrite. De sorte qu'il sauvegarde et proclame par son attitude la validité des conventions qu'il viole, car il a besoin qu'au moins les autres leur obéissent... L'univers du jeu demeure intact. (CAILLOIS 104)

Parmi les triches les plus répandues, il y avait bien sûr les manipulations frauduleuses expertes, les cartes marquées, les cartes ajoutées, les cartes d'une taille très légèrement différente, les cartes glissantes ou plus ou moins rugueuses, l'aide de complices donnant des renseignements comme nous l'avons vu lors des jeux intimes. En fait, l'ingéniosité des tricheurs n'a jamais connu de limites, et vers la fin du 19ème siècle, un hollandais très chanceux, P.J. Kepplinger fut un jour de 1888 surpris par les autres joueurs qui s'étonnaient de voir sortir inmanquablement les meilleurs cartes dans la main de leur adversaire redoutable. Il avait inventé un appareillage qui permettait de faire sortir discrètement et rapidement de sa manche une carte maitresse au bon moment : on dit que ses adversaires l'ont laissé tranquille contre sa promesse de fabriquer discrètement pour chacun d'eux ce que l'on appelle désormais un « distributeur Kepplinger » et qui se vend toujours via des sites spécialisés. Le grand magicien Harry Houdini a utilisé ce même appareillage pour certains de ses spectacles et s'est même fait photographe en train de l'utiliser lors d'une partie de carte fictive.

Henri Plantet, amateur de prestidigitation et de l'histoire de l'illusion et de la triche aux XIX^e et XX^e siècles, termine son livre sur *Joueurs et tricheurs* en insistant, fort à propos nous semble-t-il, sur le fait que les frontières entre la règle et la triche sont encore plus poreuses dès que l'on entre dans la modernité, mais que cela renvoie aussi à des paradigmes et à des tolérances d'un âge plus ancien : « La conscience du joueur est d'autant plus élastique que sa passion du jeu est violente, et on a longtemps considéré « qu'influencer le hasard » était chose naturelle »²². Au bout de cette étude, il apparaît que la distinction entre règles, lois, et préceptes de savoir-vivre ne se creuse et ne se fixe véritablement qu'au dix-neuvième siècle, comme l'attestent également, outre la prolifération des traités de bonne manière, les caricatures et les illustrations fort nombreuses (et dont nous ne donnons ici qu'un exemplier : la mauvaise mère qui va jouer

²² Henri Plantet, « Joueurs et tricheurs » in *Revue des deux mondes* (Mai 1952).

face à celle qui reste à la maison avec des enfants qui jouent à ses pieds à bâtir des châteaux de cartes ; diverses scènes chaotiques (certes drolatiques) de ce que l'on appellera l'Enfer moderne (« Modern Hell ») ; ou encore la dernière gravure de 1815 et qui a pour titre « Maison de jeu ; ou, L'honnête Homme Peut En un Seul jour Sy Voir Transformé En scélerat ». La maison de jeu (qui a pris une toute autre connotation que ce que l'on a vu aux siècles précédents) est le lieu social où les réputations s'effondrent à jamais et où les pères tentent d'éduquer leurs fils par l'exemple en leur montrant des vies gâchées, des corps éperdus, des âmes damnées, des solitudes atroces... La maison de jeu devient alors le purgatoire qui mène tout droit en enfer, ou en tous cas à la prison Sainte Pélagie, dont on peut clairement distinguer le fronton à gauche. La légende qui accompagne l'image, saturée de références allégoriques, topographiques et historiques, est tiré d'un ouvrage à la mode, *Guillaume le franc-parleur* (1815), œuvre d'un certain Joseph Étienne, dit Etienne de Jouy (1764-1846), dramaturge et librettiste qui écrivait des chroniques dans le style de Louis Sébastien Mercier (mais avec une dimension didactique sans aucune mesure), après son retour de Suisse où il s'était réfugié pendant la Révolution et la Terreur : *L'Ermite de la Chaussée d'Antin*, *L'Ermite de la Guyane* ou *L'Ermite en province* publiés jusqu'à 1830 environ. Il finira maire de Paris, puis bibliothécaire au Louvre, et meurt au château de St Germain en Laye où il y avait un appartement.

C'est dans l'histoire des maisons de Jeux qu'il faut chercher la Cause de presque tous les Crimes : La Biographie des Joueurs compose une grande partie des Annales des Tribunaux : Comptez Seulement les Noms Odieusement Célèbres des misérables dont les Loix ont fait justice dans ces dernières années : Le Pelley, Héluin, Cartier, L'Homond, Dantin. Tous sont sortis d'une maison de Jeux pour monter à l'Echafaud.²³

Dans ce même volume, l'auteur consacre en fait un chapitre entier (le n°34, en date du 25 février 1815) à la description de ces maisons de jeu, la description et même un peu plus. En effet, tout en faisant une synthèse historique, Joseph Étienne se risque à une définition du jeu pour le moins biaisée : « moyen illicite de s'approprier le bien d'autrui puisqu'il y a toujours un fripon et une dupe ». Et pour enfoncer le clou, le chroniqueur se fait témoin des ravages occasionnées par cette passion : « Je n'oublierai jamais l'expression terrible des figures de ces gens-là, que j'ai eu plusieurs fois l'occasion d'observer : la crainte, l'espérance avide, la joie funeste, le rire des furies, les tourments de l'enfer venaient s'y peindre tour à tour »²⁴.

Quelque chose aurait-il changé ? Ne serait-ce qu'un effet d'optique ou de perspective? Pour apprendre à vivre, la subversion permet à chacun d'approfondir son rapport au monde tandis que la transgression est beaucoup plus essentialiste et mortifère au bout du compte. Dans *Les Jeux et les Hommes*, Roger Caillois écrit que « le jeu est une activité LIBRE <si le joueur est obligé, le jeu perd de sa nature>, SÉPARÉE <les limites temporelles et spatiales sont précises et fixées à l'avance>, INCERTAINE <rien n'est joué d'avance>, IMPRODUCTIVE <à long termes cela ne change rien dans la vie>, RÉGLÉE <les lois ordinaires sont suspendues, législation nouvelle>, et FICTIVE <la conscience d'une réalité seconde est bien présente>» (CAILLOIS 42-43). Il dégage ensuite quatre paramètres qui influencent cette activité humaine : l'Agôn <le sens de la compétition> – l'Alea <l'appréhension du hasard> – la Mimicry <l'expérience du simulacre> et l'Ilinx <la sensation et la volupté du vertige>, puis montre quelles sont les combinaisons possibles ou

²³ Joseph Étienne, dit Étienne de Jouy, *Guillaume le franc-parleur* 1815, réédité sous le même titre (Paris : Pillet, 1817) 2 :106.

²⁴ Ibidem 94-117.

prévisibles pour tel ou tel jeu en précisant que les associations ternaires ne fonctionnent pas alors que les binaires se présentent assez naturellement : agôn et alea dans les sociétés où le calcul a un fort impact culturel ; mimicry et ilinx dans les sociétés à tohu-bohu. Dans les versions les plus sophistiquées des jeux de cartes (hier l'hombre et le reversi, aujourd'hui le bridge et le poker), les quatre paramètres ne sont pas loin de coexister, ce qui fait du jeu de cartes une expérience tout à fait singulière. Lady Lindon, dans le chef d'œuvre de Stanley Kubrick, *Barry Lindon* (1975) nous le fait sentir jusqu'au ravissement.

Le jeu de cartes tel que nous l'avons étudié ne relève pas vraiment des jeux de société ou des normes de civilité dans la vie des élites, mais il représente un laboratoire empirique de formes culturelles nouvelles. A l'époque moderne, la culture humaniste est détournée en jeu culturel. La triche c'est encore du jeu, n'en déplaise aux baronnes, vraies ou fausses, qui voudraient nous faire la leçon sur un terrain qui leur reste étranger ! Jean-Claude Lebensztejn, auteur de *Manières de table* enfonce encore le clou : «Une crobyle <le personnage du Dialogue des Courtisanes chez Lucien> ou une Nanna <dans le Gigi de Colette> hante peut-être les propos du censeur, de l'humaniste, du saint éducateur, du préfet ou des innombrables baronnes qui nous disent comment nous tenir.»²⁵

Notre démonstration ne cache pas les véritables dangers du jeu car la corruption du jeu existe bien : elle intervient quand l'activité n'est plus réglée et fictive, lorsque le joueur confond les deux versants d'une vie qui doit rester double, ou plus encore. Ce qui était plaisir devient idée fixe, ce qui était évasion devient obligation, ce qui était divertissement devient passion et angoisse. Lady Lindon, là encore, nous en apprend bien plus qu'aucun traité de bonnes manières ne saurait le faire. Le jeu a basculé. Ce n'est plus le jeu de l'amour et du hasard. L'au-delà du hasard. Outre l'amour. La fascination du vide.



²⁵ Jean-Claude Lebensztejn, *Manières de table* (Paris : Bayard, 2004) 59.

Bibliographie :

- BILLOIR, Thibault, « Jeu du roi et jeu de la reine aux XVIIe et XVIIIe siècles : Du délassement personnel à la cérémonie de cour », Thèse, Paris, École des chartes, 2010.
- CAILLOIS, Roger, *Les Jeux et les Hommes*, Paris, Gallimard – Idées N.R.F., 1958.
- CHARDON, Maurice, « Le Jeu à la cour de Louis XIV », *La Revue de Paris* (XXI-4, 1914) 182-202.
- HUIZINGA, Johan, *Homo Ludens, Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard – Idées N.R.F., 1938.
- LEBENSZTEJN, Jean-Claude, *Manières de table*, Paris, Bayard, 2004.
- MONTANDON, Alain. (dir.), *Dictionnaire raisonné de la politesse et du savoir-vivre*, Paris, Seuil, 1995.
- PLANTET, H, « Joueurs et tricheurs » *Revue des deux mondes* (Mai 1952).
- RENDELL, Jane, *The Pursuit of Pleasure*, New Brunswick, Rutgers University Press, 2002.
- SANCHEZ, Caroline, « Les livres de jeux au 17ème et 18ème siècles : une typologie des lecteurs-joueurs », mémoire de Master en histoire moderne, sous la direction de Philippe Martin, Université Lyon II, 2014.

SAVOIR-VIVRE, NORMES ET TRANSGRESSION

Ce recueil est issu d'une journée d'étude organisée en mai 2018 à l'Université de Tours, sur le thème «Savoir-vivre et transgression», de la Renaissance à nos jours. Quel est le rôle de la littérature, de l'art ou de la pensée philosophique dans le développement d'un comportement transgressif ? La transgression, la révolte contre une autorité est l'expression évidente de la «liberté», et nourrit tout un pan de la pensée philosophique et de l'expression littéraire et artistique. En revanche, la bienséance, la «maîtrise de soi», le respect des normes de comportement exposés notamment dans les traités de savoir-vivre, qui connaissent une grande floraison au début de l'âge moderne et qui ont eu une influence considérable sur le développement de notre civilisation, se limitent-ils à provoquer chez le lecteur un sentiment de condescendance et de plaisir, ou sont-ils à même de proposer eux aussi une vision critique du monde ? Ce sont des questions qui ont été discutées lors de cette journée et qui restent évidemment ouvertes.

Les six contributions présentées ici abordent ces problèmes à travers l'analyse de diverses figurés, en insistant sur la notion de «transgression» : réinterprétations de la faute d'Œdipe dans le théâtre des XVI^e-XVII^e siècles, savoir-vivre et «triche» aux jeux de cartes, représentations de la prostituée, refus anarchiste du travail salarié, personnages féminins chez García Lorca et Laila Ripoll, performances artistiques contemporaines de corps souffrants.

Textes réunis et présentés par Maria Teresa RICCI.

