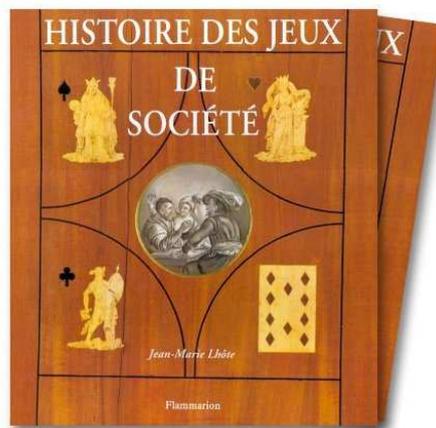


Rendez-vous du Jeu de la Seine-Saint-Denis

Rencontre avec Jean-Marie LHOTE

Jeux de société au fil de l'histoire



jeudi 05 mars 2009

Dans les locaux de la Ludothèque
1,2,3 Soleil de Montreuil



En partenariat avec L'association Toit Accueil Vie et sa ludothèque « 1,2,3 Soleil » à Montreuil, l'association « Les Enfants du jeu » et sa ludothèque à Saint-Denis, la ludothèque municipale de Pantin, les Francas 93 et l'Association des Ludothèques d'Ile de France.

Catherine WATINE

Directrice de la Ludothèque 1, 2, 3 Soleil

Je suis très heureuse d'accueillir Jean-Marie Lhôte dans notre Ludothèque. Véritable conteur, il va nous dérouler l'histoire des jeux de société. Son parcours est du reste très éclectique : après une formation d'ingénieur, c'est une tout autre carrière qu'il a embrassée en devenant Directeur de la Maison de la Culture d'Amiens. Puis, le hasard l'a fait tomber dans le jeu. Il est notamment l'auteur d'une *Histoire des jeux de société*, superbe ouvrage malheureusement épuisé. Pour l'anecdote, nous avons lié connaissance à la fin des années 1970 au sein du jury du Concours des créateurs de jeux de la Ludothèque de Boulogne-Billancourt.

Jean-Marie LHOTE

Historien des jeux

I. Considérations générales

Tout d'abord, le jeu trouve son sens en lui-même. Lorsque vous jouez aux échecs, vous ne poursuivez d'autre but que celui de jouer, même si vos facultés intellectuelles peuvent éventuellement en tirer bénéfice. Il en va de même pour celui qui joue de la musique. En revanche, jouer de la trompette militaire ne relève pas du jeu : cette action a un but, diriger le pas des soldats. En somme, le jeu peut se définir comme toute action qui trouve son sens en elle-même.

Colas Duflo définit le jeu comme l'« invention d'une liberté dans et par les règles ». Ainsi, un joueur d'échecs n'est pas libre : chaque pièce ne peut se mouvoir que d'une façon précise sur l'échiquier. Cependant, en s'appropriant progressivement les règles de déplacement, le joueur acquiert la liberté. Dans le même esprit, les enfants ont perdu toute liberté le jour où les grilles

entourant les squares ont été supprimées : inquiètes, les mères ne les lâchent désormais plus du regard alors qu'auparavant, elles vauquaient à d'autres occupations pendant que leurs enfants s'amusaient.

Le jeu impose donc ses règles, mais c'est l'enfant qui impose les siennes au jouet. Tout le monde a déjà pu observer un enfant placer des cubes selon un alignement très précis qui n'a de sens que pour lui.

L'hypothèse la plus probable est que tout a commencé lorsqu'un homme a un jour trouvé une racine lui évoquant une forme humaine. L'idole était née. Or si l'idole est l'objet qui parle à l'homme, faisant tomber sur sa tête une parole sacrée, pour Baudelaire, le jouet est l'« objet à qui l'on parle ».

Une période de l'« artisanat de la tendresse », pour reprendre l'expression de Raymond Humbert, passionné d'art populaire, a ensuite perduré jusqu'au XIX^e siècle. Les jouets de prince ont toujours existé, mais les nourrices et les serviteurs de ferme fabriquaient eux aussi des jouets avec tout ce qui pouvait leur tomber sous la main. Sont ensuite apparus les « jouets à un sou », souvent fabriqués dans les prisons, puis les modèles réduits (trains, voitures, etc.) avec l'avènement de l'appropriation du monde au sein de la bourgeoisie. La tour Eiffel, jouet géant, en est un exemple typique.

Les XX^e et XXI^e siècles auront été ceux de l'abondance. La prolifération du plastique s'accompagne d'un fait nouveau – ô combien incroyable et douloureux : désormais, les jouets sont jetés lorsqu'ils ne servent plus. Il suffit de se rappeler qu'autrefois les enfants jouaient dans la cour avec des morceaux de bois pour prendre la mesure du phénomène. Cela étant, le magma de plastique peut lui aussi renfermer des trésors.

II. La naissance du jeu

Les jeunes animaux jouent et il était donc inévitable que les humains fassent de même. Or, il a bien fallu que le hasard fasse son apparition. Nous pouvons très bien imaginer qu'un jour, un individu ayant trouvé un coquillage a observé que celui-ci tombait d'un côté ou de l'autre après avoir été lancé, l'étape suivante consistant naturellement à associer la chance ou la malchance à chacun des côtés. Le jeu aurait alors fait son apparition lorsque le lancer s'est fait en présence de deux personnes qui pariaient sur son issue. Néanmoins, il n'existe aucun élément factuel permettant d'affirmer que les choses se sont passées ainsi et nous ne pouvons qu'échafauder des hypothèses. Du reste, les historiens des religions se posent les mêmes questions à propos des premiers actes religieux.

Dans la langue française, le mot « jeu » s'applique à des domaines très variés : la musique, les échecs ou encore la pétanque. Les Britanniques, eux, dissocient « play » et « game ». A cet égard, le latin offre une classification plus précise en associant quatre acceptions différentes au hasard : *casus* pour la rencontre fortuite, *fors* pour le sort ou le destin, *Fortuna* pour la déesse Fortune, qui préside aux destinées, et *alea* pour le jeu de dés. Autrement dit, le hasard tel que nous l'entendons (*alea*) a besoin d'une machine à produire du hasard : un dé, une roue ou un programme informatique aléatoire. Sinon, l'événement relève du destin ou de la rencontre.

III. Les jeux de société

1. Des jeux de parcours aux jeux d'affrontement

Les jeux de société se caractérisent par l'utilisation d'instruments de jeu (dé, damier, etc.). Les premiers instruments ayant servi au

jeu ou à la divination sont probablement des osselets retrouvés en Europe centrale et datant de 4 200 avant J.-C., mais les véritables premiers jeux de société sont apparus trois mille ans avant notre ère en Egypte. Il s'agit tout d'abord du *senet*, tablier comprenant trois rangées de dix cases (symbolisant les trente jours du mois), ainsi que du *mehen*, ou « jeu du serpent », l'ancêtre de notre jeu de l'oie. Dans les deux cas, le jeu consistait à faire avancer un pion selon le résultat obtenu après le lancer d'une pyramide à quatre côtés. En effet, le dé cubique n'apparaîtra que vers 2 600 avant J.-C. en Inde, mais sous une autre forme que celle que nous connaissons aujourd'hui et que nous devons aux Grecs.

De 3 000 à 500 ans avant notre ère, les jeux de société n'étaient donc que des jeux de parcours. Ces jeux ont pris un aspect rituel et religieux en Egypte vers 2 000 avant J.-C. Nos réflexes n'ayant pas considérablement évolué en cinq mille ans, il ne nous est pas difficile d'en imaginer la règle : utiliser le hasard pour faire avancer un pion. Cela étant, la première règle véritablement connue n'est apparue qu'au III^e siècle avant notre ère.

C'est en Grèce que, au V^e siècle avant J.-C., tous les tabliers de jeu deviennent carrés et non plus rectangulaires. Les joueurs ne sont plus côte à côte mais face à face pour un affrontement. Désormais, les pions se tuent, illustrant ainsi les batailles entre villes et préfigurant le jeu de dames. Pour autant, les formes passées ne disparaissent pas à mesure que le jeu évolue. Ainsi, le *senet* deviendra le backgammon que nous connaissons.

2. La naissance du jeu d'échecs, de l'Inde à la Perse ancienne

Les V^e et VI^e siècles avant notre ère furent particulièrement foisonnants, avec Socrate et Platon en Grèce, mais aussi Bouddha en Inde (la liste des jeux de Bouddha est datée de 450 ans avant J.-C.) et Confucius en Chine (le jeu de go).

Le *chaturanga*, qui apparaît au V^e siècle en Inde, est l'ancêtre du jeu d'échecs. Composé de huit lignes et de huit colonnes, ce tablier carré intègre la notion d'équilibre. Une nouveauté de taille s'y ajoute : les pièces sont désormais hiérarchisées, à la différence des jeux grecs d'affrontement. Il y a un éléphant, un roi, un bateau, un cheval et quatre pions, placés aux quatre coins du tablier. Par ailleurs, quatre couleurs cohabitent : le rouge, le vert, le blanc et le jaune. Enfin, le joueur tire au sort la pièce qu'il doit déplacer – inimaginable pour un joueur contemporain d'échecs ! Parti d'Inde, ce jeu arrive dans la Perse ancienne, plus précisément à Bagdad, lieu d'une civilisation sublime.

Les sages qui se l'approprient décident alors de placer les pièces sur des rangées opposées et réduisent le nombre de couleurs à deux : le jeu d'échecs est né.

3. La diffusion du jeu d'échecs en Europe

Le jeu d'échecs arrive en Europe vers l'an 1 000 au gré des déplacements de la civilisation arabe en Afrique du Nord et en Espagne. Du reste, des manuels de problèmes échiqués datant du IX^e siècle ont été conservés. A cette époque, les règles du jeu ne sont pas encore celles que nous connaissons aujourd'hui. Pour des raisons évidentes, la dame n'existe pas. A la place, le roi trouve à ses côtés un vizir, lequel ne peut faire un pas de plus que lui. De la même manière, le fou ne peut se déplacer de plus de trois cases. En revanche, les déplacements de la tour et du cavalier sont identiques à ceux d'aujourd'hui. Au final, le mouvement des pièces est très réduit. Progressivement, le fou aura droit à l'ensemble de sa diagonale et le vizir deviendra la dame. Cependant, époque féodale oblige, elle doit encore rester à côté de son roi. Un fantastique bouleversement survient en 1490 : la dame devient la pièce maîtresse du jeu d'échecs. Il faut imaginer ce que ce changement de paradigme a pu représenter à cette époque. Du reste, les

joueurs parlent alors de « jeu de la dame enragée ». Finalement, ce n'est qu'au XIX^e siècle que le jeu d'échecs se fixe définitivement avec l'apparition de compétitions. Mille ans se seront donc écoulés depuis le prélude indien.

4. Quelques jeux oubliés de l'an mille

La rythmomachie consistait à placer deux échiquiers côte à côte sur lesquels étaient posées des pièces marquées d'un nombre. Lorsqu'un pion se retrouvait en face d'un autre pion et que la combinaison de leurs nombres respectifs permettait de faire une opération juste, la pièce était prise. A cette époque, les jeux étaient inventés par les religieux et les savants, la majeure partie de la population étant analphabète.

La règle du *ludus regularis*, jeu inventé par un évêque, était simple : il s'agissait de lancer trois dés pour obtenir une suite de chiffres, les cinquante-six résultats possibles correspondant à cinquante-six vertus différentes.

Autre exemple de jeu oublié : l'exercice de lettres auquel s'est livré un évêque allemand en écrivant un livre où les lettres étaient autant de figures symboliques. L'auréole du Christ pouvait ainsi se lire sur le mode des mots croisés.

En 1283, le roi Alphonse X dit « le Sage » commande une encyclopédie des connaissances humaines (animaux, végétaux, minéraux, etc.). Cette encyclopédie comprendra également un livre sur les jeux, avec notamment une référence au jeu d'échecs et au jeu des tables. Ce dernier est l'adaptation romaine du *senet*. De trois lignes de dix, le jeu passe à trois lignes de douze, allusion claire aux douze signes du zodiaque. Autrement dit, les Romains ont adapté les schémas anciens à leur cosmologie. Très pratiqué à une époque où le jeu d'échecs n'est pas encore connu, le jeu des tables est

l'ancêtre du trictrac, du jeu de Jacquet et du backgammon. Dans un texte très important écrit pour son fils qui s'en allait vivre dans un château, une femme expliquait que le jeu des tables permettait de cultiver l'intelligence comme le miroir permettait de cultiver la beauté. En somme, une prise de conscience s'opérait pour la première fois : le jeu pouvait aussi apporter quelque chose à l'individu.

5. L'invention des cartes à jouer

Les premières cartes à jouer apparaissent en même temps que l'imprimerie. Pour mémoire, l'interdit religieux en vigueur à cette époque ne portait pas sur le jeu en lui-même mais sur la possibilité d'y jouer de l'argent. Par ailleurs, les chrétiens considéraient qu'en nous faisant perdre la raison, le jeu nous éloignait de la ressemblance que nous devons avoir avec Dieu. Du reste, le jeu se pratiquait à cette époque dans des lieux déshonnêtes. En d'autres termes, les règles du jeu n'ont rien à voir avec la moralité : elles n'ont d'autre objet que le jeu se déroule du mieux possible.

Si l'expression « carte à jouer » naît en 1380, nous n'avons retrouvé aucune carte datant de cette époque. Les premières cartes conservées sont les grands tarots princiers – véritables œuvres d'art – et datent de 1450.

Avant l'apparition des cartes à jouer, les citoyens s'adonnaient aux jeux de force et aux jeux d'adresse dans les kermesses. Au passage, le dispositif régissant ces jeux était identique à celui qui prévaut aujourd'hui dans les jeux télévisés. Les jeux d'argent, quant à eux, étaient réservés aux princes et aux soldats, qui avaient le temps de les pratiquer. Ces jeux sont entrés dans le monde bourgeois et commerçant par l'intermédiaire des cartes à jouer. Les cartes symbolisent la vie et font émerger une pédagogie du calcul. Pour autant, cela n'empêche pas le jeu d'échecs de continuer à exister.

6. Du jeu de l'oie aux jeux vidéo

Un ancêtre du jeu de l'oie existait en Egypte, qui a disparu avant de réapparaître au Moyen Age avec le « labyrinthe des cathédrales ». Comprenant soixante-trois cases, le jeu de l'oie représente le cours de la vie. Reposant uniquement sur le hasard, ce jeu ne présente qu'un intérêt limité. En revanche, joué à deux, il permet à un enfant de comprendre que le résultat d'un lancer de dé n'aura pas les mêmes conséquences selon l'oie déplacée. Ce jeu a pris toute sa consistance avec les *Contes de ma mère l'Oye*, héroïne de Charles Perrault qui fait partager son expérience de la vie. Le jeu de l'oie est donc un jeu de l'entendement. Ce n'est d'ailleurs pas un hasard s'il est contemporain des premières anatomies de l'oreille, dont la forme rappelle celle du parcours du jeu.

Si la bourgeoisie s'est mise à jouer à la Révolution, les loteries d'Etat ont, elles, permis au peuple de s'adonner aux plaisirs du jeu. Du reste, c'est grâce à une de ces loteries, organisée par Casanova, que Louis XV a pu financer la fin des travaux de l'Ecole militaire.

Les premiers jeux en boîte sont nés dans les années 1930, le plus emblématique étant le *Monopoly*. Ces jeux se caractérisent par deux traits fondamentaux : le jeu est désormais signé (les anciens jeux étaient anonymes) et il interdit de jouer à autre chose.

Les jeux vidéo, quant à eux, se divisent en deux catégories : les jeux de réflexe (tir, plates-formes, etc.) et les transpositions de tabliers (poker, échecs, etc.). En somme, l'informatique n'a pas inventé de jeu nouveau mais a apporté des variantes. A titre d'exemple, les jeux d'action sont l'équivalent actuel des jeux de foire et de kermesse d'autrefois.

IV. Débat avec la salle

Catherine WATINE, Directrice de la Ludothèque 1, 2, 3 Soleil - Montreuil

Merci pour ce panorama de l'histoire des jeux de société. Finalement, le jeu est une activité universelle dont l'essence est le hasard.

Jean-Marie LHOTE, Historien des jeux

Pas vraiment : le hasard n'a que peu de place dans le jeu d'échecs.

Catherine WATINE, Directrice de la Ludothèque 1, 2, 3 Soleil - Montreuil

D'aucuns prétendent que le jeu d'échecs est un « sport de l'esprit ».

Jean-Marie LHOTE, Historien des jeux

Selon moi, la notion de sport ou de performance est intimement liée au matériel utilisé. Lorsqu'un enfant fait du vélo, il s'amuse. Le jour où ses parents lui achètent un vélo de course, il commencera à s'entraîner. Par nature, le jeu ne recherche pas la performance. Toutefois, il faut reconnaître que nous sommes tout de même obligés de nous entraîner un peu pour prendre plaisir au jeu.

Nadège HABERBUSCH, Directrice des Enfants du jeu

La pratique des osselets prouve que les jeux d'adresse existaient dès l'Antiquité.

Jean-Marie LHOTE, Historien des jeux

Dans l'Antiquité, les osselets servaient plutôt de support pour les paris.

Nadège HABERBUSCH, Directrice des Enfants du jeu

Les gravures de l'époque semblent représenter le lancer d'osselets comme un jeu d'adresse.

Jean-Marie LHOTE, Historien des jeux

Rien dans ces dessins ne permet d'affirmer que le but du jeu était de les rattraper. Par ailleurs, les osselets avaient quatre côtés distincts, ce qui accreditait plutôt l'hypothèse du jeu divinatoire.

Nadège HABERBUSCH, Directrice des Enfants du jeu

Certains jeux sont-ils nés avant les premières traces qu'ils ont laissées ?

Jean-Marie LHOTE, Historien des jeux

Certains tabliers ont été conservés mais il va sans dire que les joueurs pouvaient très bien les creuser à même le sol. Ainsi, les premiers awalés qui nous sont parvenus ont une centaine d'années mais il en existait certainement auparavant. Nous pouvons légitimement penser que ce jeu de semilles est apparu avec l'invention de l'agriculture, soit 6 000 ans avant notre ère.

Robert CHANSON, Animateur à la Ludothèque de Pantin

Quelle est l'origine des dominos ?

Jean-Marie LHOTE, Historien des jeux

Les dominos sont arrivés récemment en Europe mais ils existaient déjà en Chine. Leur diffusion s'est faite au cours du XIX^e siècle. Chez Victor Hugo, le jeu de dominos est décrit comme un jeu populaire qui nécessite

de savoir compter. Il ne faut pas oublier que le premier ministère d'instruction publique date de 1836. Par ailleurs, certains dessins de Daumier montraient des gens en train de jouer aux dominos. Du reste, la question se pose de savoir si les cartes à jouer ne sont finalement pas une évolution des dominos. En tout cas, pour les historiens, elles ont précédé les tarots. Les cinquante-deux cartes à jouer représentaient les cinquante-deux semaines divisées en quatre saisons (les couleurs).

Si le nouveau tarot a été créé vers 1900, le tarot de Marseille comptait, lui, vingt et une cartes représentant le monde tel qu'il était perçu à la Renaissance, d'où un fort enclin pour en faire un usage divinatoire. Cela étant, la cartomancie reste une activité relativement récente alors que l'art divinatoire a toujours existé : qui ne s'est jamais amusé à marcher sur des lignes en espérant que son vœu sera exaucé ? L'enfant découvre tout seul ce réflexe qui est ancré en nous. A cet égard, le jeu de l'oie fait penser à des pavés séparés tandis que les échecs ressemblent davantage à un tissage. Dans le jeu de go, les pièces se placent aux intersections des lignes.

Jean-Louis SBARDELLA, Association des Ludothèques en Ile-de-France

La poupée est l'archétype du jouet sexué. Quelle est son histoire ?

Jean-Marie LHOTE, Historien des jeux

La poupée est un jouet très éducatif : elle symbolise l'appropriation de l'enfant que la petite fille aura plus tard. En outre, le rapport à la « poupée idole » est ancestral. A une certaine époque, les familles bourgeoises possédaient des maisons de poupée extraordinaires. Les garçons, quant à eux, se voyaient plutôt offrir des soldats. Dans ce domaine, le débat entre l'acquis et l'inné n'a rien perdu de sa vigueur. Les *Playmobils*, dont le créateur vient de disparaître, occupent

une place à part : ils autorisent une appropriation du monde sur un mode pacifique, ce qui est particulièrement émouvant. De mon temps, les enfants jouaient avec des soldats et des canons.

Catherine WATINE, Directrice de la Ludothèque 1, 2, 3 Soleil - Montreuil

Les enfants apprécient encore les chevaliers. Le décalage est intéressant.

Nadège HABERBUSCH, Directrice des Enfants du jeu

Les enfants d'aujourd'hui ne sont pas confrontés à la guerre. En revanche, ils vivent dans un monde qui tourne autour de la police. Voilà pourquoi les *Playmobils*, qui comprennent nombre de figurines de policiers, ont rencontré un succès fulgurant.

Marie-Thérèse METENIER, Educatrice de jeunes enfants, Aubervilliers

Avec les jeux comme *Action Man*, *Power Rangers* ou *Star Wars*, les enfants vivent aussi dans des univers parallèles.

Nadia BENCHELEF, Animatrice à la Ludothèque de Saint-Denis

Action Man ou les *Power Rangers* mettent en scène des personnages imaginaires. Or, pour les enfants des cités, les policiers sont des personnages bien réels.

Jean-Marie LHOTE, Historien des jeux

Je citerai également la poupée *Barbie*, sur laquelle beaucoup de psychologues ont travaillé.

Marie-Thérèse METENIER, Educatrice de jeunes enfants, Aubervilliers

Comment appréhendez-vous le besoin de jouer dans des univers parallèles ?

Jean-Marie LHOTE, Historien des jeux

La rupture avec la réalité est étroitement liée à la rupture de la civilisation occidentale. A la fin du XIX^e siècle, l'invention de la lumière engendre une civilisation nocturne et le jeu devient donc lui aussi nocturne. La découverte de l'atome et de l'infiniment petit a coupé tout lien possible avec le réel. Le même processus est en cours aujourd'hui avec la virtualisation de la finance. L'apparition du béton a provoqué une autre rupture, cette fois dans les formes. La physique a vu la naissance de la relativité et *last but not least*, le cinéma a définitivement marqué une rupture avec le réel.

La transformation du « je » au cours des siècles est un autre phénomène qui a son importance. Au tournant des IV^e et V^e siècles, Saint Augustin utilise le « je » pour se confesser à Dieu. En 1634, Descartes affirme *« je pense donc je suis »*. Au XVIII^e siècle, Rousseau prend Saint Augustin pour modèle et va raconter sa vie. Un siècle plus tard, Rimbaud opérera un renversement radical en déclarant *« je est un autre »*. Avec la civilisation moderne, l'individu est désormais « pensé par autrui ». C'est à ce moment là que la psychanalyse fait ses débuts. Parallèlement, Mallarmé suggère que *« toute pensée émet un coup de dé »* et Alfred Jarry crée la Pataphysique, science consistant à attribuer sur le mode du pari des résultats à des solutions imaginaires.

En 1950, Roger Caillois explique que le *« jeu s'oppose au sacré et non au travail »*, rompant ainsi avec la dialectique de la civilisation chrétienne. Le « jeu » est donc perçu comme une croyance tandis que le

« je » vient de l'extérieur. Fait majeur : la France a vu quelques années auparavant son ministère de l'instruction civique rebaptisé en ministère de l'éducation nationale. Pour autant, le jeu et le sacré ne sont pas antinomiques. Simplement, le sacré revêt une dimension verticale (le totem ou l'idole) et le jeu une dimension horizontale (les œuvres ponctuant l'horizon). Or nous choisissons les œuvres de notre terrain culturel et les jeunes ne manquent pas d'y trouver des repères. Dans les civilisations sacrées, un jeu ou deux suffisent. Le jeu reflète donc la société.

Deux grandes familles de jeux peuvent être distinguées : les jeux de position (les échecs) et les jeux de partenaires (le bridge). Il est troublant de constater que les sociétés se revendiquent de l'un ou de l'autre. Ainsi, le peuple russe se réfère-t-il aux échecs. Du reste, pendant la Guerre du Kosovo, les Russes ont démontré leurs capacités à occuper le terrain stratégiquement. Durant la Guerre d'Irak, les Occidentaux se sont au contraire efforcés de trouver des alliés.

Nadège HABERBUSCH, Directrice des Enfants du jeu

En quoi les jeux de réflexion (jeu de go, awalé, etc.) diffèrent-ils selon les cultures ?

Jean-Marie LHOTE, Historien des jeux

Le jeu d'échecs s'est développé dans des sociétés féodales mettant en scène un prince et son armée, accompagnant ainsi les guerres de position (cf. Napoléon). Le jeu de l'oie, quant à lui, personnifie l'âme du joueur. Dans le jeu de go chinois, les pions représentent des bornes placées sur les lignes d'un terrain quadrillé figurant la typologie du territoire. Du reste, le jeu de go est encore plus lent que le jeu d'échecs.

Jean-Louis SBARDELLA, Association des Ludothèques en Ile-de-France

A ce sujet, je recommande fortement la lecture du *Maître ou le tournoi de go*, de Yasunari Kawabata. Une partie de go peut durer jusqu'à six mois.

Jean-Marie LHOTE, Historien des jeux

Dans le jeu d'échecs japonais, qui se joue sur un tablier de 81 cases, les pièces représentent des bateaux. Lorsqu'une pièce est prise, elle ne sort pas du jeu, comme aux échecs, mais intègre la flotte de celui qui l'a capturée. Il s'agit donc d'un jeu très brutal qui exclut toute partie nulle. La forme la plus simple de l'awalé comporte 36 cupules mais il en existerait près de deux cents variantes en Afrique. Bien entendu, ce jeu est à forte connotation agricole et saisonnière. Avec sa forme circulaire, le *Monopoly* représente exactement l'inverse des jeux de parcours traditionnels bornés par un départ et une arrivée. En outre, le but du jeu est d'amasser de l'argent et non, par exemple, de désigner un chef, comme c'est le cas avec l'awalé. L'Inde pratique pour sa part le jeu du tigre et du mouton, qui n'est qu'une variante du jeu du renard et de la poule : un joueur disposant d'une pièce unique doit éviter de se faire encercler par les autres joueurs, dont il peut prendre les pièces. Les pays d'Amérique du Sud s'adonnent aux jeux de déplacements ainsi qu'aux jeux de cartes, ces derniers ayant été importés. En revanche, les Chinois jouaient avec des cartes avant les Européens.

Catherine WATINE, Directrice de la Ludothèque 1, 2, 3 Soleil - Montreuil

J'ai l'impression que le continent sud-américain n'a pas produit beaucoup de jeux.

Jean-Marie LHOTE, Historien des jeux

Effectivement, cette zone géographique s'est contentée d'adopter des jeux venus d'ailleurs. Les Chinois, quant à eux, ont longtemps été privés de jeux sous Mao.

Nadège HABERBUSCH, Directrice des Enfants du jeu

Aujourd'hui, il est très fréquent de voir des gens jouer aux échecs dans la rue en Chine. D'ailleurs, les parties sont la plupart du temps intéressées.

Jean-Marie LHOTE, Historien des jeux

En Inde, une célèbre photo montre des joueurs de *pachisi* avec des billets dépassant de sous la table.

Catherine WATINE, Directrice de la Ludothèque 1, 2, 3 Soleil - Montreuil

Toutes les *Chinatown* d'Europe abritent des jeux clandestins. Du reste, les règles ne sont pas écrites.

Nadège HABERBUSCH, Directrice des Enfants du jeu

La règle se transmet par le jeu, comme avec les dominos en Turquie.

Jean-Marie LHOTE, Historien des jeux

Les premiers casinos autorisés sont apparus en 1850. Auparavant, les jeux d'argent étaient organisés à l'abri des regards. Les casinos actuels (Monte-Carlo, Las Vegas, etc.) sont devenus les pendants des églises.

Je conclurai en rappelant que la démocratie a tous les attributs du jeu puisqu'elle n'a

d'autre but que son essence et ne porte aucune valeur en soi. En revanche, la République ne peut être considérée comme un jeu car elle vise à instaurer la liberté, l'égalité et la fraternité.

Détail amusant, les « joueurs » de la démocratie en veulent toujours plus. Dans ma jeunesse, nous élisions uniquement le maire et le député. Depuis, sont apparues l'élection du président de la République au suffrage universel, les élections régionales, les élections européennes, etc. La Commission Balladur recommande même que les présidents des communautés de communes soient désormais élus par leurs habitants.

Catherine WATINE, Directrice de la Ludothèque 1, 2, 3 Soleil - Montreuil

Dans le jeu de la démocratie, les pièces ont tendance à s'épuiser... Ceci explique peut-être cela ! (*Rires*)

Jean-Marie LHOTE, Historien des jeux

Chaque mandature peut-être assimilée à une partie et l'on rebat les cartes à chaque scrutin.

Alexis EVREMIDIS, Ludothèque 1, 2, 3 Soleil

Voici une histoire véridique illustrant le caractère ludique de la démocratie : au Brésil, j'ai entendu un travailleur qui avait voté pour le candidat malheureux à l'élection présidentielle expliquer à l'un de ses collègues que, s'il avait su, il aurait voté pour Lula, le gagnant. (*Rires*)

Jean-Marie LHOTE, Historien des jeux

Pour aller dans votre sens, la prolifération des sondages n'a rien à envier à celle des tickets à gratter. A cet égard, mentir aux sondages est un devoir civique !

(*Rires*)

Jean-Louis SBARDELLA, Association des Ludothèques en Ile-de-France

J'apprécie votre parallèle entre le jeu et la démocratie en ce qui concerne la mécanique à l'œuvre mais la démocratie affiche une différence de taille : elle a une incidence sur la vie réelle des gens. Il faut donc prendre garde à ne pas l'appréhender sous l'unique angle du jeu.

Jean-Marie LHOTE, Historien des jeux

Le parallèle ne concernait effectivement que la mécanique et je partage votre souci de prendre la démocratie au sérieux. Pour mémoire, les règles du jeu d'échecs ont mis plus de mille ans à se stabiliser.

Catherine WATINE, Directrice de la Ludothèque 1, 2, 3 Soleil – Montreuil

Je vous remercie, M. Lhôte, pour cet exposé passionnant.

Elsa VANDEN BOSSCHE, Chargée de projet du Bureau des actions éducatives de sport et de loisirs – Conseil général de Seine-Saint-Denis

Je remercie également M. Lhôte, ainsi que Mme Watine pour son accueil. Nos deux prochains rendez-vous sont fixés au 26 mars, dans le cadre du festival du jeu, et au 14 mai, avec un rendez-vous sur les jeux vidéo lors duquel nous aurons l'occasion d'échanger avec Vincent BERRY, chercheur en sciences de l'éducation et auteur d'une étude sur les jeux vidéo en ludothèques.