

De Ley, Herbert. *Le Jeu classique. Jeu et théorie des jeux au grand siècle*. Biblio 17 collection, vol. 39. (Paris, Seattle, Tübingen: Papers on French Seventeenth Century Literature, 1988).

Ce volume a deux ambitions: présenter des notions élémentaires de la théorie des jeux aux lecteurs francophones de culture littéraire et donner des exemples d'analyse de textes français classiques en termes de choix stratégiques. La présentation de la théorie des jeux est claire, bien illustrée, sans la lourdeur qu'on pourrait craindre dans l'exposition d'une discipline complexe et peu connue de la plupart des lecteurs de la collection Biblio 17. L'auteur fournit même un glossaire pour permettre au lecteur un peu distrait de se rappeler ce que c'est que «l'optimum de Pareto» ou le «jeu à somme non nulle». Pour l'analyse des textes, Herbert De Ley a fait d'heureux choix stratégiques: un quatuor de tragédies (*Le Cid*, *Cinna*, *Bajazet*, *Esther*) avec en prime le *Joconde* de La Fontaine.

C'est avec *Le Cid* que De Ley entre dans l'analyse proprement dite, après avoir établi la pertinence du concept de jeu pour la période en évoquant Brantôme et Charles Sorel. La forme extensive des choix est présentée d'abord, avec une table à branches pour marquer les alternatives ouvertes aux personnages. Au tout début donc, le père de Chimène se trouve devant la fourche conséquente à son désir de marier sa fille: ou Chimène obéit ou Chimène n'obéit pas et tente d'imposer son propre choix. Cette forme extensive rend compte de tous les choix importants de la pièce, mais n'est qu'une première étape qui pourrait figurer dans n'importe quelle analyse logique ou analyse de possibles narratifs. La «forme normale» de la schématisation des choix constitue le dispositif vraiment caractéristique de la théorie des jeux telle que De Ley la propose. Ce carré à quatre cases permet de rendre compte des résultats des options de deux personnages—deux «joueurs»—devant une décision exigeante la participation des deux côtés. Si on combine ce carré avec une évaluation judicieuse des préférences ou des intérêts de chaque joueur, on peut, dans le meilleur des cas

(c'est-à-dire, dans des jeux basés sur une coopération au moins partielle) trouver la meilleure solution, compte tenu des intérêts des participants.

La segmentation des choix consécutifs en «jeux» dont il peut y en avoir plusieurs au cours d'une intrigue (par exemple, au début de la pièce Chimène et son père jouent sur le choix du futur époux et plus tard Chimène et Rodrigue s'engagent dans le jeu de la Lutte des Sexes) permet une excellente description des choix faits par les personnages. Cette segmentation a l'avantage aussi—ou l'inconvénient, suivant les avis—de permettre une multiplication des jeux jusqu'à un nombre très grand. De Ley, modestement, ne consacre que deux chapitres au *Cid*, mais il laisse entrevoir d'innombrables jeux à décrire: le jeu du roi et de Chimène, le jeu du Comte et de Don Diègue, etc.

Un effet non négligeable du *Jeu classique* c'est de stimuler l'imagination du lecteur à vouloir entreprendre des descriptions similaires de textes classiques. Le théâtre s'y prête à merveille. Mais sans demander à l'auteur davantage d'analyses démonstratives, je regrette qu'il n'ait pas poussé plus loin certaines questions théoriques. Par exemple, ce n'est pas clair ce qui structure un acte ou un choix en «jeu». Sans doute les théoriciens du jeu ont-ils des définitions succinctes qui aurait pu figurer dans ce livre pour des débutants ne possédant pas à priori ce concept-clé. Plusieurs acceptions du terme interfèrent. Le jeu, est-ce le ludique ou le stratégique? Même sans trop s'appuyer sur l'étymologie de «stratégie,» on constate que De Ley place près du début de son étude un chapitre sur le *Discours sur les duels* de Brantôme. Donc, il y a un lien entre combat et jeu. Le duel, une forme ludique de la guerre? Soit. Mais tout choix, n'est-ce pas un jeu? Ou faut-il des règles? Parfois le jeu, normalement présenté ici comme un système pour satisfaire à des intérêts, est associé plus largement avec la fête (pour l'*Esther* de Racine) et donc le ludique glisse dans le divertissement. Ce sens du terme jeu se laisse entrevoir même dans des expressions telles que «malgré tout son sérieux biblique, ce problème

peut se modeler comme un jeu» (p. 82). Y a-t-il donc quelque hésitation à parler de jeu devant le «sérieux»?

Un autre point sur lequel le *Jeu classique* soulèvera des questions c'est la notion d'intérêt, et les concepts connexes de «règlement» (dans le sens de «ce que tel joueur peut recevoir de tel match de tel jeu, envisagé du strict point de vue de la règle du jeu,» p. 147), d'utilité, et de calcul. Si j'ai bien suivi De Ley, il n'y a pas jeu ou joueur s'il n'y a pas un intérêt à gagner ou à ne pas perdre quelque chose. C'est l'intérêt qui permet d'évaluer les choix et les issues et donc de composer le modèle d'un jeu, tel celui «modélé plus spécialement selon les intérêts de Joconde» (p. 117). De Ley explique très clairement que l'intérêt d'un joueur peut l'amener à vouloir perdre au jeu pour tirer un bénéfice plus grand, une «utilité» (on pourrait, pour adopter un autre langage que celui de De Ley, parler d'un jeu dans un jeu, où perdre à l'un fait gagner dans l'autre). Ces «calculs apparemment froids» d'intérêt peuvent rebuter certains lecteurs, qui voient que la théorie des jeux «insiste sur le choix rationnel du héros» (p. 138). Je n'y vois rien à contester, mais je soupçonne que souvent l'intérêt n'est perceptible qu'au lecteur ou au narrateur et non pas au personnage. Cette possibilité n'échappe pas à De Ley, qui fait plusieurs fois des remarques à propos de l'absence de conscience (bien entendu, ceci n'est pas à confondre avec l'inconscient au sens psychanalytique) des personnages: «Peut-être à leur insu, tous ont joué à un jeu...» (p. 77). Il note également, «une poursuite intelligente de son propre intérêt fait passer à côté de son intérêt véritable» (p. 124). Est-ce qu'un jeu perceptible seulement de l'extérieur est un jeu? qui détermine en fin de compte le vrai intérêt d'un personnage: le narrateur (dans un récit), le lecteur?

Cette série de questions amène une vérité de base de la théorie des jeux appliquée au texte littéraire. L'analyse en termes de jeu fait appel à une interprétation des intérêts et des motivations qui, très souvent, doit être faite par le lecteur qui peut percevoir une structure là où les personnages ne peuvent pas le faire. C'est donc le lecteur qui, en fin de compte, est le meneur de jeu. Bien

entendu, si le jeu se définit par la conscience des règles, il y a des degrés de ludicité, pour ainsi dire, ayant des rapports complexes avec la lucidité des personnages. Les pièces de Corneille supportent très bien l'analyse de choix en termes de règlements puisque les personnages tels que Rodrigue et Chimène parlent explicitement en termes des contraintes et des choix. Il me semble que la même analyse ne fonctionne pas aussi bien pour le conte de La Fontaine, pour lequel il faut travailler davantage sur le non-dit. Il serait bon, en tout cas, pour consolider la théorie, de pousser plus loin la description des rapports entre lecteur, personnages, et narrateur (dans le cas de récits comme *Joconde*) dans la structuration des jeux.

Ces quelques notes sur *Le Jeu classique* montrent, je l'espère, à quel point l'ouvrage de Herbert De Ley est stimulant et même provocateur. Il permet de regarder la tragédie classique avec une vision différente et mérite une attention soutenue.

John D. Lyons