

RESUME

Nelly Labère, « Jeu de hasard et jeu d'adresse. Poétique des formes narratives brèves médiévales », in *Hasard et Providence (XIV^e-XVII^e siècles). Actes du cinquantième de la fondation CESR et XLIX^e Colloque International d'Etudes Humanistes (Tours, Université François-Rabelais, 3-9 juillet 2006), éd. Marie-Luce Demonet, 2007, pp. 1-12.*

Si le fabliau met au fondement de sa poétique le jeu de dés¹, la nouvelle refuse la taverne et le cabaret (*bancq*) pour leur préférer le *marché* qui procure « ung ou deux bons compaignons »².

Dans la taverne l'on boit et l'on fait ripaille ; cependant on ne joue pas *avec* mais *contre*. Dans le fabliau, le plan horizontal de la table du *hasart* croise le plan vertical du *hasard*. L'individu, au centre de cet axe cardinal, est isolé dans une conception ludique qui se donne sous la forme du *duel* et de l'*alea*³. La nouvelle s'oppose à cette vision en proposant un jeu de la coopération. Jeu de lutte dans le fabliau où les joueurs ont des intérêts opposés ; jeu d'association dans la nouvelle où le dire incarne l'intérêt concordant des joueurs, de sorte qu'ils forment une coalition se comportant comme un joueur unique. C'est ce que Pampinee explicite en ces termes :

« Come voi vedete, e tavolieri e scacchieri, e puote ciascuno, secondo che all'animo gli è più di piacere, diletto pigliare. Ma se in questo il mio parer si seguisse, non giucando, nel quale l'animo dell'una delle parti convien che si turbi senza troppo piacere dell'altra o di chi sta a vedere, ma novellando (il che può porgere, dicendo uno, a tutta la compagnia che ascolta diletto) questa calda parte del giorno trapassaremo ».

¹ C'est le cas, par exemple, dans les *Trois Aveugles de Compiègne*, les *Trois Dames de Paris* et *Saint Pierre et le Jongleur* où la partie de jeu de dés est décrite minutieusement avec ses enjeux, ses péripéties, ses coups et ses gains.

² *Cent Nouvelles Nouvelles*, éd. F. P. Sweetser, Genève, Droz, 1996, nouvelle 93, p. 528.

³ Johan Huizinga est l'un des premiers à s'être interrogé sur les fonctions anthropologiques du jeu dans son ouvrage fondateur *Homo ludens, Essai sur la fonction sociale du jeu*, trad. C. Seresia, Paris, Gallimard, 1988 (1^e éd. française 1951). Cependant, il n'a retenu pour l'essentiel que son aspect compétitif. Roger Caillois (*Les Jeux et les Hommes*, Paris, Gallimard, 1991) classe, quant à lui les jeux en quatre catégories fondamentales : *agôn* (compétition), *alea* (chance), *mimicry* (simulacre), *ilinx* (vertige). Cette typologie a le mérite de souligner que, dans la transformation du rapport entre l'individu et le monde, non seulement le joueur peut tenter de modifier le monde par une intervention active dans la compétition mais aussi l'accepter passivement, chercher à le transformer par la simulation d'une autre personne ou tenter d'atteindre au vertige. C'est cette piste que nous suivons dans cette analyse de la représentation du hasard et de la providence dans les formes brèves médiévales.

Il y a, comme vous voyez, des damiers et des échiquiers avec lesquels chacun peut se distraire à son gré. Mais si l'on suit mon avis sur ce point, nous ne passerons pas cette chaude partie du jour à jouer (car au jeu l'esprit d'un des partenaires se trouble, sans grand plaisir pour l'autre ni pour l'assistance), mais à conter des nouvelles (ce qui, pendant que l'un de nous raconte, peut combler de plaisir tout l'auditoire).⁴

Le groupe possède alors une visée commune. Contrairement au jeu de hasard qui repose sur le duel, la nouvelle invite à la participation globale, offrant un passe-temps collectif. Elle se veut inclusive et non exclusive, chacun participant au jeu dans un tour de rôle égalitaire. Elle ne sanctionne pas le perdant ni ne célèbre le gagnant, car elle se définit sur la base de l'échange et non du gain.

Loin de s'inscrire dans une simple esthétique, le choix de la nouvelle contre le dé est emblématique des préoccupations qui se nouent en cette fin de Moyen Age. Car Fortune qui gouverne le monde créé par l'intermédiaire des astres, devient problématique au XIV^e siècle⁵. Elle passe ainsi d'une conception statique à une représentation dynamique. Mais elle se double encore, dans les recueils de formes brèves, d'une autre transformation du *topos*. A l'allégorie traditionnelle, se substitue une figure mouvante et fluide, variable dans ses emplois. *Providence, Destinée, Cas d'Adventure* ou *Fortune*, elle témoigne d'une plasticité qu'elle transmet à son objet, le recueil. Sa versatilité, loin de dépendre uniquement de sa nature, tient au regard qui la saisit. De l'*exemplum* à la fable, du fabliau à la nouvelle, le rapport aux « coups du ciel » se dit sur le mode du questionnement. « Coup de maître » ou « coup du sort », le « coup de dé » fustige l'*aléa* de la roue de Fortune et vise un mode *agonisant*. Le *hasart* du jeu de dé se métamorphose en *adventure* de la parole. L'opposition se transforme en coopération et les recueils invitent à *nouveler* pour *renouveler* le monde.

⁴ Boccaccio, *Decameron*, éd. V. Branca, Milano, Oscar Classici Mondadori, 1985, 2 vol., t. 1, I, intr. ; p. 31. Traduction de Christian Bec, *Le Décaméron*, Paris, Le Livre de Poche, 1994, p. 55.

⁵ Pour des développements sur l'évolution de la figure de Fortune au XIV^e siècle, voir Pierre-Yves Badel, *Le Roman de la Rose au XIV^e siècle : Etude de la réception de l'œuvre*, Genève, Droz, 1980, particulièrement p. 217. Le *Roman de Fauvel* est considéré par la critique comme une des œuvres emblématiques de ce changement des mentalités. Voir : Jean-Claude Mühlethaler, *Fauvel au pouvoir. Lire la satire médiévale*, Paris, Champion, 1994.