

Université de Montréal

*La place et le sens du jeu
dans la Chine urbaine contemporaine:
weiqi, majiang et autres loisirs*

Par

Elisabeth Papineau

Département d'anthropologie

Faculté des Arts et des Sciences

Thèse présentée à la Faculté des études supérieures
en vue de l'obtention du grade de
Ph.D. en Anthropologie
Août 1998

© Elisabeth Papineau, 1998



GN
4
U54
1999
U. 017

Université de Montréal

La place et le rôle des femmes

dans la Chine urbaine contemporaine

Thèse de doctorat en lettres

par

Elisabeth Laprise

Département de lettres

Faculté des arts et des sciences

Il est certifié que la thèse de doctorat en lettres

de la candidate susmentionnée a été acceptée

par le jury de la thèse

le 11 mai 1999



Thèse de doctorat en lettres

Université de Montréal
Faculté des études supérieures

Cette thèse intitulée:

La place et le sens du jeu
dans la Chine urbaine contemporaine:
weiqi, majiang et autres loisirs

Présentée par

Elisabeth Papineau

a été évaluée par un jury composé des personnes suivantes:

Président du jury:	Jean-Claude Muller
Directeur de recherche:	Bernard Bernier
Co-directrice de recherche:	Marie Claire Huot
Membre du jury:	Pierrette Thibault
Examineur externe:	R. David Arkush
Représentant du doyen:	Charles Leblanc

Thèse acceptée le 18/01/1999

Sommaire

Cette thèse a pour sujet le jeu dans la Chine urbaine contemporaine. Nous tentons de démontrer la grande vitalité du jeu et son importance dans la société chinoise actuelle, tout en mettant en perspective le mythe du "Chinois joueur".

Deux faits légitiment en effet une remise en question de ce supposé trait de civilisation. En premier lieu, la dynamique actuelle de mondialisation, à laquelle la Chine est exposée depuis l'instauration en 1978 des politiques de réforme et d'ouverture, nous oblige à considérer l'aspect dynamique et changeant de cette société. Il n'est plus permis d'interpréter la Chine sur la foi de récits orientalistes réducteurs, les Chinois ayant vécu récemment un nombre phénoménal de mutations sociales.

L'anthropologie actuelle, par ailleurs, remet en question la tradition monographique qui, au terme d'un protocole d'observation "objective", livre un cliché monolithique de la culture étudiée. Il est admis que les cultures ne sont pas réductibles à des traits ayant valeur d'essence ou de diagnostic.

Le peuple chinois n'est donc peut-être pas plus "joueur" qu'un autre peuple, bien que nos observations sur la montée de l'hédonisme puissent donner l'impression contraire; elles

portent en effet sur la période dite de "réforme et d'ouverture", au cours de laquelle, plus que jamais peut-être, le jeu devient diversifié, répandu et toléré. La présente étude se limite par ailleurs aux zones urbaines: c'est là qu'est né le mythe du Chinois joueur et, d'autre part, les villes, portes d'entrée des changements sociaux, sont de réels "laboratoires" d'observation des nouvelles tendances.

Sur le plan théorique, les littératures chinoise et occidentale ont fourni des données sur le jeu à travers l'histoire, ont permis de documenter le nouveau phénomène ludique en Chine et d'évaluer le statut réservé au loisir.

Sur le plan pratique, nous avons adopté les méthodes d'observation participante et d'observation non systématique pour approcher de façon plus personnelle le monde du jeu. Les jeux de *majiang* 麻将 et de *weiqi* 围棋 ont été choisis comme objets plus précis de cette recherche, à partir de l'hypothèse voulant qu'ils soient, dans leurs grandes différences, révélateurs des rapports actuels entre tradition et modernité, collectivisme et individualisme, valeurs spirituelles et matérielles, ethos dionysiaque et apollinien, etc.

Nous convions donc le lecteur, à travers l'analyse des jeux auxquels les Chinois jouent, à voir un portrait d'une société chinoise mosaïque et moderne, aux multiples cultures.

Table des matières

Sommaire	III
Table des matières	V
Avertissement	VIII
1- Introduction: le mythe du Chinois joueur	1
2- L'étude du jeu: théorie et méthodologie	
2 a) Différents concepts de jeu en anthropologie	16
2 b) L'étude de jeu dans différents champs scientifiques	28
2 c) L'apport de la sociologie du loisir	37
2 d) La contribution chinoise à note étude du jeu et du loisir	42
2 e) Le cadre de l'analyse	51
2 f) La recherche sur le terrain	52
3- La problématique du jeu en Chine	55
3 a) Le plaisir et le jeu inscrits dans les mots	57
3 b) Des frontières floues entre "jeux" et "sports"	61
3 c) 游戏, le jeu	65
3 d) 玩儿, s'amuser	70
3 e) Le ludisme	73

4- Le jeu à l'heure de l'ouverture et de la réforme	82
4 a) Jeu et politique	
4 a.1) Jeu et communisme	83
4 a.2) La Révolution culturelle	91
4 a.3) Lorsque Deng Xiaoping avoue aimer le bridge	95
4 b) La montée du "乐"	
4 b.1) Un nouvel hédonisme de prestige	100
4 b.2) Les jeux électroniques, ou la transe	109
4 b.3) Les loteries, ou la chance	114
4 b.4) Le jeu de la spéculation	124
4 b.5) La "vacance des grandes valeurs"	130
4 c) La part irréductible des loisirs	135
5- Weiqi et majiang: expressions de deux tendances complémentaires	
5 a) Le weiqi comme façon de voir le monde	
5 a.1) Mythes fondateurs	150
5 a.2) L'aura de noblesse	160
5 a.3) Ethique et esthétique	170
5 a.4) L'aspect rituel	175
5 a.5) La rivalité Japon-Corée-Chine	178
5 a.6) L'élément apollinien: sagesse, pensée, plastique	183

5 b) La culture insolente du majiang	
5 b.1) Le miroir d'une autre société chinoise	185
5 b.2) Portrait du majiang: origines, statut, représentation symbolique	188
5 b.3) Les enjeux matériels et spirituels du pari	201
5 b.4) L'omniprésence de la dérision dans les mots	218
5 b.5) L'élément dionysiaque: impulsion, chaos, insolence	233
Conclusion	241
Bibliographie	255
Annexes	
1) Entrevue avec Ma Guojun	291
2) Entrevue avec Zhong Jingwen	304
3) Entrevue avec Liang Weitang	312
4) Entrevue avec Wang Yalin	321
5) Liste des revues consultées	327
6) Le jeu en images	328
Remerciements	331

Avertissement

* Les noms des personnes auxquelles il est fait référence plus d'une fois apparaîtront accompagnés des caractères chinois lors de leur première occurrence dans le texte.

* Nous mentionnons les dates délimitant les dynasties citées lors de leur première occurrence dans le texte.

* Le système de transcription du chinois utilisé est le *pinyin*, sauf dans les cas où le mot serait déjà accepté dans l'usage courant avec un autre système de transcription (Ex: Confucius pour Kongzi ou Sun Tze pour Sunzi). Le *pinyin* accompagne les mots chinois lors de leur première occurrence dans le texte.

"La passion du jeu est un autre trait qu'il [le père Huc] relève encore et qui mériterait une étude plus fouillée, car, en profondeur, il est symptomatique d'une certaine vision du monde"(Leys,1983, p.79).

1- Introduction: le mythe du Chinois joueur

Ce projet d'étudier les manifestations du jeu en Chine est né de la rencontre répétée d'un lieu commun au sujet de la culture chinoise, qui se résumerait par l'affirmation suivante: "les Chinois sont joueurs". Parfois énoncée de façon indulgente, parfois de façon moralisatrice, cette simple phrase semble poser un diagnostic final sur un monde chinois qui serait monolithique et immuable. L'anthropologie récente récuse un tel diagnostic en insistant sur la variabilité culturelle interne aux "cultures". C'est ce point de vue qui est adopté ici.

Les premiers commentateurs de la Chine furent des aventuriers et des missionnaires, des commerçants et des ambassadeurs, et nous leur devons ces premières impressions de Chine. Ce sont eux, avec leurs récits, qui ont forgé dans l'imaginaire occidental une ou des représentations de la Chine, lesquelles, selon Etiemble (1989), ont oscillé dans le temps entre sinophilie et sinophobie. En ce qui concerne le

jeu, les observations allaient de l'appréciation à la condamnation, ces divergences d'attitudes exprimant sans doute aussi la diversité des jeux observés par nos chroniqueurs. William Dampier est l'un de ces capitaines de bateau que l'histoire retient aussi comme pirate, et qui accosta en Chine en 1683. Il publia *Nouveau voyage autour du monde* en 1698:

"Les Chinois sont grands joueurs, et joueront sans se lasser les jours et les nuits jusques (*sic*) à ce qu'ils aient perdu tout ce qu'ils ont, après quoi leur coutume est de se pendre. Les Espagnols mêmes sont fort adonnés au jeu, et y sont fort habiles; mais les Chinois sont trop rusés pour eux, et sont en général gens fort fins" (*in* Boothroyd et Détrie, 1992, p.322).

De 1792 à 1794, la mission diplomatique de Lord Macartney tente un rapprochement commercial avec l'Empire du milieu. John Barrow, son intendant, note: "Les Chinois ne se séparent jamais sans avoir tenté la fortune de quelque jeu de hasard" (Barrow , *in* Peyrefitte, 1989).

Le père Huc, missionnaire français qui visita la Chine, la Mongolie et le Tibet entre 1839 et 1863, nous a laissé d'abondants souvenirs de voyage dans lesquels il réitère les propos de ses prédécesseurs:

"Le jeu est défendu par les lois de l'empire; mais la législation a été tellement débordée par les moeurs publiques qu'aujourd'hui la Chine ressemble à un vaste tripot. Les jeux auxquels se livrent les Chinois sont extrêmement multipliés... Ils se

réunissent dans les maisons particulières et dans les établissements publics, assez semblables à nos cafés, c'est là qu'ils passent les jours et les nuits, jouant avec tant de passion qu'ils se donnent à peine le soin de prendre un peu de nourriture. Il n'est pas de village ou de hameau qui n'ait sa maison de jeu et ses joueurs de profession. Les Chinois, nous l'avons dit, sont économes, laborieux; mais leur goût si prononcé pour l'agiotage et les spéculations, les poussent facilement dans la passion du jeu, quand ils ne se lancent pas dans le négoce" (Huc, 1928 (1ère éd. 1850), p.223).

Paul Claudel, consul de France, nous décrit à son tour le Chinois joueur en 1912, particularité qu'il associait lui aussi au goût pour la spéculation:

"Si pour gagner, il faut travailler, il travaillera, mais s'il peut vivre sans travailler, il fera de son mieux pour remplir son idéal. Aussi la plupart des coulis (*sic*) qui partent pour l'étranger comme travailleurs se transforment-ils au bout de peu de temps en usuriers, en boutiquiers, et en mercantis. Plus qu'ouvrier il est marchand, plus que marchand, il est spéculateur et joueur effréné. Cette tendance au jeu est, d'ailleurs favorisée par l'absence de l'épargne et de l'instinct d'épargne" (*in* Boothroyd et Détrie, 1992, p.753).

Ce sont les quelques représentants d'une lignée d'orientalistes qui nous livrent en grande partie l'image d'un lieu de tous les excès, que la civilisation n'a pas encore touché de sa grâce. Presque tous notent l'attrait des Chinois pour le jeu et contribuent à forger ce lieu commun de "la

passion des Chinois pour le jeu", image prégnante même si ces observations sont partielles et imbibées du puritanisme occidental d'un autre siècle. Ils ne se limitent pas en fait à dire les Chinois joueurs, ces derniers apparaissent certainement *trop* joueurs...

Mais l'orientalisme est également un mode de représentation de l'Orient comme un "ailleurs meilleur", qui nourrit le goût des chroniqueurs (et le grand appétit des Occidentaux) pour l'exotisme (Said, 1979). A l'époque des Lumières, Leibniz donnait déjà un autre son de cloche; éclairé par les récits de ses correspondants missionnaires de la Compagnie de Jésus, il voit dans le jeu chinois un "signe de haute civilisation", puisque celui-ci ne table pas sur la chance mais sur le seul talent du joueur (Etiemble, 1988, p.379). Leibniz décrit ainsi avec admiration le jeu de weiqi, où "l'on triomphe sans verser le sang ni commettre de meurtre":

"Vous saurez, monsieur, ce que j'ai dit in *Miscellaneis Berolinensibus*, sur le jeu des Chinois, où l'on joue sans se battre, et où l'on ne fait que s'enfermer et affamer, pour ainsi dire, afin d'obliger l'ennemi à se rendre, qui ne ressemble à aucun des modernes" (*in* Etiemble, 1988, p.378).

A la fin du XIXème siècle, Herbert Giles, "au service consulaire de Sa Majesté", nous décrit le jeu de weiqi avec la même admiration:

"Two Chinese gentlemen, with at least one pair of huge spectacles between, leaning over a delicately-lacquered board on which they are arranging certain black and white pips made from the beautiful marble of Yunnan, two pipes, two cups of the fragrant tea known only to China, -and the reader has before him the not uncommon tableau of a game of "wei-ch'i". (...) Skill in wei-ch'i implies the astuteness and versatility so prized amongst the Chinese" (Giles, 1877, p.45).

Ces témoignages permettent de préciser ceci: on a dit les Chinois joueurs, mais leurs jeux supposent en fait un registre très large de pratiques, d'univers dissemblables. Du majiang, des jeux de dés et de cartes, en passant par les paris de toutes sortes, jusqu'au jeu de weiqi, on passe de la frénésie au calme, du coloré au monochrome, du bruit au silence. Les premiers jeux sont de pratique publique et paillarde et sont liés à l'argent: ils ont certainement plus frappé l'imaginaire occidental, donné prise à une pieuse bienveillance ou à la condamnation, c'est selon. Mais, aux antipodes, comme Leibniz l'avait déjà relevé, le jeu de weiqi est exemplaire de sagesse et d'harmonie, et il a inspiré une réelle admiration. Mauger rejoint Leibniz: "(...) il [le weiqi] est intimement lié à leurs plus belles conceptions morales et politiques" (Mauger, 1915, p.241).

Toutes ces observations rencontrées au fil des lectures, conjuguées à des observations personnelles faites lors d'un premier séjour en Chine, ont éveillé ce désir de sonder le

sens et la place du jeu en Chine, de définir comment celui-ci s'inscrit et se métamorphose dans une culture hétérogène et en perpétuelle mutation.

Il importe de préciser que la plupart de ces observations ont pris place dans les zones portuaires et en milieu urbain, nos visiteurs disposant à l'époque de peu de liberté de circulation. Les constats sur une nature joueuse des Chinois auraient certainement été moins unanimes si les auteurs de ceux-ci avaient poussé leurs explorations en milieu rural. La nature et la fréquence des divertissements y sont traditionnellement liés aux lois du travail agricole, lui-même scandé par le rythme des saisons. Les réjouissances ont lieu, par ailleurs, au nom des impératifs de perpétuation de la famille ou du clan: le paysan joue et chante pour séduire (Granet, 1968), comme il interrompt le labeur pour festoyer lors des épousailles. Il n'est traditionnellement de répit et de jeu, dans la cadence naturelle des campagnes, que lorsque les moissons sont faites, le nouvel an arrivé, ou les épousailles annoncées. Le jeu n'y est pas le loisir fantaisiste et improvisé d'un individu, il consiste en une récompense rituelle prodiguée par la nature à une communauté. Il défie en cela une des principales caractéristiques accordée au jeu, telle que nous le verrons au chapitre deux, car il a une réelle finalité sociale. Dépourvu de cette notion occidentale de non-utilitarisme, il n'en est pas moins, certainement, l'occasion d'une bienfaisante rupture avec le

quotidien, l'occasion d'un réel vertige libérateur.

Nous croyons cette distinction importante, en ce sens qu'elle permet d'envisager que le mythe du Chinois joueur, construit au fil des ans, exclut peut-être en fait la grande majorité de la population rurale. Parce que cette thèse tente de sonder et d'actualiser une assertion qui se limitait à la Chine urbaine, parce qu'elle entend présenter ce phénomène du jeu comme phénomène dynamique lié aux changements sociaux depuis la période dite de "réforme et d'ouverture", nous avons limité notre exploration au milieu urbain. Notre observation a été effectuée à Beijing, certains textes font allusion à d'autres grands centres urbains, mais nous avons évité de faire référence à nos observations de voyage, ainsi qu'aux recherches et aux articles portant sur le phénomène du jeu en milieu rural. Les disparités de niveau et de style de vie entre la ville et la campagne se faisant de plus en plus criantes, et les villes restant les canaux privilégiés de tout ce que cette fin de siècle réserve d'innovations et de bouleversements en Chine, cette limitation du territoire de recherche nous apparaît légitime.

Le Chinois n'a pas toujours été dit "joueur". L'image de l'immigrant chinois en Amérique est assurément celle d'un homme très dur à la tâche. L'image du "Chinois joueur" a aussi

été très efficacement gommée pendant la période communiste au profit de celle du "Chinois laborieux"... On trouve associés à ce portrait quelques "traits de civilisation" quasi mythiques: sagesse, abnégation, permanence, communauté, et il existe quelques proverbes chinois qui militent en faveur de cette deuxième vision du monde chinois, dont: "打球打不出粮棉油" "Grain, oil, and cotton all, don't come from playing ball" (Brownell, 1995, p.195)¹.

Pendant la période communiste, de 1949 à 1979, tous les moyens de propagande ont collaboré activement à répandre cette image d'un peuple vainqueur par le travail et le communautarisme, et que seuls les efforts concertés dans l'industrie et l'agriculture pouvaient rendre à sa liberté. Et en réalité, il est vrai que les Chinois ont vu leur vie de loisir rétrécir au point d'être remplacée par les seules obligations politiques, communautaires et humanitaires. Les grandes années de famine, de travaux agricoles et industriels et d'éducation idéologique ont pendant trois décennies miné l'esprit ludique, dont l'essence est justement l'exultation de l'homme dans le non-utilitarisme.

1- Nous transmettons aussi chez nous le pendant "occidental" de cette éthique du labeur avec l'histoire de la cigale et de la fourmi. C'est d'ailleurs à la fourmi que Von Keyserling associait l'homme chinois dans *Le journal de voyage d'un philosophe* (1911):

"A coup sûr, Canton dépasse comme activité tout ce que j'ai vu; il ne paraît pas y avoir un seul fainéant. (...) Ici, les hommes travaillent, au sens le plus profond du mot, sans but et sans objet; il leur manque complètement ce qui constitue l'idéalisme de l'homme d'affaires: agir sous de vastes points de vue: ils se démènent comme des fourmis" (in Boothroyd et Détrie, 1992, p.1060).

Néanmoins, la fin de la Révolution culturelle devait permettre que le citoyen retrouve graduellement le droit de disposer de son temps, et c'est de cette période dont il sera principalement question dans la présente thèse. Francis Deron, correspondant du journal *Le Monde* à Beijing, nous parle de cette renaissance du jeu:

"Ce n'est qu'avec la détente progressive des années soixante-dix que les loisirs individuels ou par groupes spontanés réapparurent. En premier lieu, les parties de carte acharnées le soir à la lueur d'un réverbère, avec le bord du trottoir pour table de jeu. On jurait alors ne pas mettre un sou sur la table des paris. L'homme "nouveau" fut enterré, et l'ancien, qui aime à s'amuser, refit surface" (*in* Gentelle, 1989, p.167-168).

Plus récemment, Jean-Louis Rocca, universitaire et sinologue français, affirme:

"Aujourd'hui, non seulement les écoliers et les étudiants, mais aussi les ouvriers, les employés et les cadres sont pris par la passion du jeu" (Rocca, 1991, p.226).

Vingt ans après le début de cette renaissance ludique, les Chinois diagnostiquent à leur tour cette forte propension au jeu. Tong Jia décrit, dans le *Renmin ribao*, la fièvre qui s'est emparé des villes chinoises depuis la période de réforme et d'ouverture.

"休闲"一词眼下太流行了, 在好多人眼中休闲就像流行歌曲流服饰那样有着时髦新朝的标签, 就像汉堡包肯德基那样透着洋味儿, 于是我们见到的好多"休闲"都是该一既非"休"也没"闲", 相反也是使足了劲在喧碰

腾鼓噪, 弄的热闹非凡家见尘土飞扬其实, 错矣" "Loisir, ce mot devenu trop familier, trop familier aux yeux d'une foule de gens, familier comme une chanson populaire, un vêtement à la mode de marque renommée, et qui porte comme les hamburgers ou le poulet Kentucky un goût étranger. En fait, tous les loisirs (xiuxian) que nous avons observés portent en eux bien peu de "xiu" (repos) et bien peu de "xian" (tranquillité): ils sont au contraire prétexte au déploiement de bruit et d'excitation tumultueuse, jeux extraordinaires dans un tourbillon de poussière. Il ne devrait pas en être ainsi"(*Renmin ribao*, 7-6-95)!

Ce type de critique du nouvel hédonisme chinois ne se compte plus chez les tenants de l'orthodoxie idéologique et de la "civilisation spirituelle socialiste". Nous verrons qu'il existe depuis longtemps en Occident une critique des loisirs qui prétend, elle, que ceux-ci ne sont plus, dans les sociétés modernes, que "plaisirs administrés" et "distractions calculées". La spontanéité, l'autofinalisme des pratiques de jeu, l'élévation spirituelle, la convivialité seraient, pour l'Ecole de Francfort, en voie de disparition. Baudrillard fait plus récemment la critique du système des objets (1968) et de la société de consommation (1970), incarnations de la "contrainte de jouissance". Que ce soit dans la critique chinoise ou dans la critique occidentale du "loisir à tout prix", on prétend que l'homme, mobilisé dans une poursuite effrénée de plaisir, est manipulé et intellectuellement passif.

Certains jeux conjuguent la noblesse et l'ivresse, prenons-en pour exemple le témoignage du philosophe Von Keyserling qui nous décrit un jeu à boire, auquel, en sa qualité d'invité, il ne saurait se soustraire:

"Si seulement je n'étais pas obligé de tant boire! Mais jamais je ne devine les charades qui me sont proposées pendant les repas et l'usage du pays veut que, chaque fois, celui qui ne trouve pas la solution vide jusqu'au fond son verre de vin de riz. Et cela dure des heures. Les plats succèdent aux plats, les charades aux charades, et jamais ces messieurs ne sont fatigués de rivaliser entre eux de perspicacité (...) Deviner les énigmes suppose une finesse et une faculté de reconstituer immédiatement un ensemble d'après de simples allusions que seul possède celui dont la capacité de combinaison a été développée jusqu'à l'invraisemblance par l'étude de l'écriture chinoise. (...) Celui qui sait jouer ainsi avec un sujet a beau être tant qu'on voudra un ressasseur de livres, c'est en même temps un esprit vivant" (*Op. cit.*, p.1064)

Cependant, rares sont les jeux qui permettent ainsi à l'homme et de s'oublier, et d'être "pensant", de vivre simultanément le vertige et l'intelligence. Les diverses natures des jeux font en sorte qu'ils peuvent se situer aux antipodes les uns des autres sur le registre du "ludisme" (et nous verrons comment Caillois a justement procédé à la typologie des jeux selon un axe *paidia/ludus* qui rend compte de ces modulations).

Dans une optique anthropologique, les termes de dionysiaque et d'appolinien seront employés pour rendre compte de deux jeux "témoins", le *weiqi* 围棋 et le *majiang* 麻将, chacun incarnant, de façon non antagoniste, une facette différente de la réalité culturelle chinoise: pensée et esthétique apollinienne du *weiqi* versus impulsion et dérogation dionysiaque du *majiang*, deux pôles qui semblent calqués sur ces images du Chinois joueur et du Chinois laborieux que nous voyions en début d'exposé. Nous pensons que ces deux jeux chinois, plusieurs fois centenaires, échappent encore à l'emprise économique et à la récupération industrielle décriées notamment par Adorno, de même qu'ils remettent en question les critiques d'appauvrissement intellectuel. Il existe une certaine sociologie qui, selon Paul Yonnet, lui-même sociologue, présuppose que

"les acteurs sociaux vivent presque intégralement sous l'empire du faux, le vrai de l'expérience et du désir n'affleurant que par instants, quand la censure et la répression sont elles-mêmes dépressives. La tendance de la sociologie est alors d'imaginer la société comme un tout manipulé par des appareils de célébration; cette fable lui permet d'asseoir une vocation dite bien à tort <<critique>>" (Yonnet, 1985, p.9).

Nous tenterons dans la partie finale de démontrer que le *weiqi* et le *majiang*, de par leur grande richesse créative et leur pérennité, opposent finalement des contre-arguments tangibles à ces prophètes alarmés par l'uniformisation et par

la mondialisation des loisirs, de la culture.

Nous pensons avec Leys que la passion du jeu constitue certes une vision du monde, mais aussi que le jeu que l'on choisit précise cette façon de voir le monde. Sur un terrain de jeu de plus en plus vacant politiquement, se greffent de malicieuses et ironiques critiques face à ce gouvernement idéologiquement sinistre, des formes d'insoumission subtiles à un système empesé, un monde onirique qui recrée de nouvelles valeurs, un nouvel idéalisme, bref, un hédonisme actif et réactif qui ira peut-être jusqu'à déborder le terrain de jeu.

Nous faisons, comme Yonnet l'a fait avec le tiercé, le jogging et le rock, le pari de démontrer la richesse de la culture de masse. Dans la Chine urbaine de la réforme et de l'ouverture, à travers les jeux auxquels ils jouent, les Chinois s'évadent, s'expriment, se cultivent et, ce faisant, redéfinissent leur culture.

Le chapitre *L'étude du jeu, théorie et méthodologie* fera un bilan des recherches chinoises et occidentales sur les jeux et les loisirs, exposant les définitions les plus courantes du terme et leurs implications théoriques. Nous situerons ainsi les fondements de notre propre démarche de recherche.

Travaillant sur une culture "autre", il semble important de se demander si le concept même de jeu, tel qu'entendu en

Occident, recouvre en Chine la même réalité. Nous proposons au chapitre *La problématique du jeu en Chine* une analyse de l'usage des mots qui désignent le ludique en chinois (玩, 游戏, 耍, 乐, etc.), et de leurs connotations.

Nous établirons au chapitre *Le jeu à l'heure de la réforme et de l'ouverture* le lien qui existe entre le jeu et la politique, et ce court historique nous mènera à l'époque des réformes économiques et de l'ouverture à l'étranger. Celles-ci ont permis un tournant radical dans les modes de vie, après la période d'austérité et de prohibition de la Révolution culturelle. Nous tenterons une description des manifestations de cet hédonisme qui semble être devenu le dénominateur commun des nouveaux modes de vie consécutifs à la nouvelle politique économique, qui réunit toutes les "classes" dans une quête commune de transe et de chance.

Deux jeux sont plus particulièrement étudiés au chapitre *Weiqi et majiang comme expressions de deux tendances complémentaires*, chacun incarnant, à sa façon, un aspect différent de la mosaïque culturelle chinoise: pensée et esthétique apolliniennes du weiqi versus impulsion et dérogation dionysiaques du majiang.

L'observation nous a permis d'établir des constantes dans le comportement des joueurs, et la lecture d'un corpus d'ouvrages chinois et occidentaux sur le jeu a permis de compléter ces connaissances. La *Conclusion* tentera de situer

cette expérience chinoise dans le contexte plus large de la mondialisation, et de résumer comment le jeu permet une redéfinition actualisée de valeurs chinoises.

"Connaître une nation sans être renseigné sur ses plaisirs est aussi impossible que de connaître un homme sans savoir comment il emploie ses loisirs" (Lin, 1997 [1937], p. 349).

2- L'étude du jeu: théorie et méthodologie

Les récits orientalistes qui ont fondé en partie notre curiosité pour ce phénomène du jeu en Chine, et dont nous venons de parler en introduction, ont été remplacés depuis par d'autres discours moins stéréotypés. Nous nous proposons de résumer brièvement dans ce chapitre les différentes optiques qui ont été utilisées dans le monde des sciences humaines pour approfondir le sujet du jeu. Ceci nous permettra en un même temps d'expliquer et de justifier les méthodes employées pour réunir les données essentielles à cette recherche.

2-A Différents concepts de jeu en anthropologie

Edward Norbeck, anthropologue à la Rice University, se demandait pourquoi les chercheurs avaient attendu aussi longtemps qu'en 1974 pour fonder officiellement une association pour l'étude du jeu en anthropologie. On peut en fait se demander pourquoi ils ont attendu aussi longtemps que la fin du XIXème siècle pour se pencher sur ce phénomène du jeu, n'ayant été devancés dans leur curiosité que par certains

philosophes. Norbeck répond à sa propre interrogation de deux façons: en supposant que l'éthique protestante du travail, qui met de l'avant les valeurs traditionnelles de labeur et d'épargne, a certainement permis que le jeu soit relégué au rang d'activité frivole, non respectable et non utilitaire; par ailleurs, il suppose que l'évolution des sciences biologiques en général a permis que l'on apprivoise l'idée d'une "nature animale" de l'homme, que l'on commence à se pencher sur ses activités autrefois taboues (activités sexuelles, biologiques ou ludiques), que l'on reconnaisse un besoin humain de jouer. Mais une fois la glace brisée, les études sur le jeu pullulent, particulièrement en Amérique du nord, et plus discrètement en Europe. C'est le survol de ces études que nous entreprenons ici, dans le champ anthropologique d'abord, puis dans d'autres disciplines des sciences humaines et, finalement, chez les chercheurs chinois. Ce faisant, nous relèverons certaines constantes qui forment les balises de notre argumentation sur la place du jeu en Chine.

Les premières chroniques descriptives du jeu qui puissent se rapprocher de l'anthropologie relèvent de ce que Cheska appelle "antiquitarism" (Cheska, 1978, p.17). Il s'agit de comptes rendus très peu systématiques de voyageurs, missionnaires, professeurs ou administrateurs à l'étranger, qui décrivent, entre autres pratiques des peuples visités, les

pratiques de jeu. Selon Cheska,

"such records were sporadic; they lack uniformity, completeness and continuity, but did furnish archival reports of cultural activities now vanished. These play activities primarily included rhymes, games and festival plays (*Ibid*, p.17).

Vers la fin du XIXème siècle, Tylor apparaît comme le premier anthropologue à prôner une étude systématique du jeu comme phénomène déterminant dans la compréhension d'une culture. Dans l'optique de l'évolutionnisme, Tylor propose une étude des jeux et de leurs transformations dans les sociétés "primitives" comme permettant de documenter, en premier lieu, les étapes de l'évolution graduelle de la civilisation et, en second lieu, l'histoire des contacts culturels (Tylor, 1879; 1895). Ainsi, il fait remonter la mourre à l'Egypte ancienne, ce jeu à boire si populaire en Chine (et en Italie!) et qui consiste à deviner le total du nombre de doigts que deux joueurs déplieront simultanément. Tylor remarquera aussi cette faculté qu'ont les jeux de rester identiques à eux-mêmes pendant des siècles pour subir soudainement des transformations de taille. Nous verrons comment ce commentaire s'applique fort bien à la destinée du majiang, dont la forme actuelle est le fruit d'une étonnante série de métamorphoses.

Stewart Culin poussera plus avant cette idée de diffusionisme développée par Tylor en menant une étude extrêmement diversifiée des jeux tels que pratiqués partout

dans le monde et particulièrement en Asie (Culin, 1895). En traitant de l'universalité du jeu (thème cher à la plupart des chercheurs de la fin du siècle) et de la pertinence d'une étude comparative des jeux (il propose que les jeux des Amérindiens trouvent leur origine dans les cérémonies religieuses traditionnelles d'Orient), Culin ébranlait la traditionnelle association "jeu=folklore", il ouvrait également la porte à différentes approches disciplinaires.

L'analyse des fonctions du jeu n'est que l'une des innombrables variantes de l'analyse fonctionnaliste en général, telle qu'introduite par Durkheim, suivi de Radcliffe-Brown et Malinowski, au début du XXème siècle. Ce dernier soutient l'idée que la fonction des traits culturels est de satisfaire les besoins élémentaires et dérivés de l'individu dans la société (Malinowski, 1944). Dès lors, l'idée que le jeu peut être analysé autrement que comme artéfact, mais comme expérience individuelle ou sociale, deux tendances qu'Avedon nomme "psychogenic" et "sociogenic"- (Avedon, 1971, p.419), fait son chemin.

Plusieurs anthropologues ont marqué les études sur le jeu de leurs recherches: Gregory Bateson (1955) s'intéressera au message paradoxal "ceci est un jeu", qui constitue le cadre "métacommunicationnel", le prérequis essentiel à l'installation de l'activité de jeu, confirmant en ceci les affirmations de Karl Groos qui postulait que ce qui distingue le jeu de la vie réelle est le contexte (Groos, 1901).

Margaret Mead étudiera, dans un contexte interculturel, la place du jeu dans la vie des enfants et son impact sur la formation de la personnalité (Mead, 1928), tandis que Georges Mead voit le jeu comme reproduisant les interactions sociales (Mead, 1934). Victor Turner (1969; 1974) se penche sur les fonctions de résolution de conflits par les rituels, mais aussi dans la fête et le jeu. Clifford Geertz démontre de façon magistrale dans son article désormais classique sur le combat de coqs, la manière dont ces jeux participent à la création et au maintien de la culture et de la société balinaise (Geertz, 1972). Il redéfinit ce qu'il appelle le "deep play", terme emprunté au philosophe Bentham et qui s'applique au pari dont les enjeux peuvent être aussi bien monétaires que sociaux (gains symboliques, notamment au niveau du prestige): "play in which the stakes are so high that it is, from the utilitarian standpoint, irrational for men to engage in it" (Geertz, 1973, p.432). Nous verrons comment ce concept peut s'appliquer aux cas extrêmes de pari au majiang et aux machines électroniques; on parle régulièrement en Chine de joueurs acculés à des faillites individuelles totales.

Du côté de l'Europe, en 1938, Johan Huizinga¹ publiait son ouvrage *Homo Ludens*, dans lequel il élabore une définition du jeu qui inspirera autant de critiques que d'éloges: il s'y intéresse plus aux formes ludiques de la culture qu'aux formes

1- Linguiste et historien, professeur puis recteur de l'Université de Leiden, aux Pays-Bas. Son nom reviendra souvent dans le cours de la présente thèse, son ouvrage *Homo Ludens* restant un classique incontournable dans les études sur le jeu.

ludiques *dans* la culture (Norbeck, 1974, p.5):

"Il a été aisé de démontrer, dans l'avènement de toutes les grandes formes de la vie collective, la présence extrêmement active et féconde d'un facteur ludique. L'émulation ludique est plus ancienne que la culture même comme impulsion de la vie sociale, et agit comme un ferment sur le développement des formes de la culture archaïque. Le culte s'épanouit dans le jeu sacré. La poésie est née dans le jeu et continue à vivre dans les formes ludiques. Musique et danse ont été de purs jeux. Sagesse et science se sont traduits en jeux sacrés de compétition. Le droit a dû se dégager du jeu social. La réglementation du combat armé, les conventions de la vie aristocratique ont été basées sur des formes ludiques. En conclusion, la culture, dans ses phases primitives, est jouée. Elle ne naît pas du jeu, comme un fruit vivant qui se sépare de la plante mère, elle se déploie dans le jeu et comme jeu" (Huizinga, 1951, p.280).

Contrastant avec cette tendance des penseurs à sous-estimer la place du jeu dans la civilisation que relevait Norbeck, Huizinga estime que le jeu est fondateur de culture, et que l'équilibre de celle-ci dépend du juste équilibre entre le jeu et le sérieux. On reproche à Huizinga de ne s'intéresser qu'au jeu "noble", et on estime que son évaluation qualitative du processus de civilisation est hautement subjective. Huizinga n'en propose pas moins une liste des caractéristiques du jeu, que nous transcrivons ici:

"Sous l'angle de la forme, on peut donc en bref définir le jeu comme une action libre, sentie comme

"fictive" et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité; qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon les règles données, et suscite dans la vie des relations de groupe s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel. (...) Le jeu est une lutte pour quelque chose, ou une représentation de quelque chose" (Huizinga, 1951, p.34).

Cette définition vient en fait réduire le champ du ludique que Huizinga proposait initialement, le ramène à des proportions moins abstraites. L'originalité de Huizinga réside dans le fait qu'il ait très tôt lié le jeu à l'esthétique, qu'il ait rendu compte de sa puissance créatrice dans la culture. On peut presque douter de la légitimité de cette tentative de systématisation des caractéristiques du jeu: Huizinga, qui innovait dans l'étude du ludique (playfulness), a un peu édulcoré ses propos avec cette tentative parallèle de systématisation des caractéristiques des jeux (games)². Par ailleurs, le pari est malencontreusement exclu par cette dernière liste des caractéristiques du jeu, puisque celui-ci ne saurait évidemment être "dénué de tout intérêt matériel".

Roger Caillois viendra pallier ce flou avec son célèbre et méthodique ouvrage *Les jeux et les hommes* (1958) qui propose une grammaire des modalités selon lesquelles l'homme

2- Nous traiterons de cette distinction dans le cadre particulier de notre recherche au prochain chapitre.

joue³. Ces modalités, déjà ébauchées dans un article publié en 1955, se répartissent en quatre rubriques: 1) l'*agôn*, qui regroupe les jeux relevant du principe de compétition, "où l'égalité des chances est artificiellement créée pour que les antagonistes s'affrontent dans des conditions idéales" (Caillois, 1955, p.76). La rivalité peut mesurer indifféremment les capacités physiques ou intellectuelles; 2) l'*alea*, comme par exemple les jeux de dés et les paris,

"pour désigner tous jeux fondés, à l'exact opposé de l'*agôn*, sur une inégalité extérieure au joueur, sur laquelle il ne saurait avoir la moindre prise, et où il s'agit par conséquent de gagner bien moins sur un adversaire que sur le destin (*Ibid*, p.77);

3) le *mimicry* désigne ces jeux consistant à devenir un personnage imaginaire, dans un lieu irréel. Il s'agit de faire croire, comme dans le cas du déguisement ou, selon l'exemple donné par Caillois, comme dans le cas de l'enfant qui étend les bras et joue à être un avion, que l'on est autre ou que le monde est autre; 4) l'*ilinx* réunit les jeux "de vertige", qui consistent en

"une tentative de détruire pour un instant la stabilité de la perception et d'infliger à la conscience lucide une sorte de panique voluptueuse. Dans tous les cas, il s'agit d'accéder à une sorte de spasme, de transe ou d'étourdissement qui

3- Ayant à l'origine une formation de grammairien, Caillois fonda en 1938, avec Bataille et Leiris, le Collège de Sociologie. Il a travaillé par la suite à l'UNESCO et fondé la revue de sciences humaines *Diogenes*. Il dirigeait en 1958 l'édition de la Pléiade sur les jeux et les sports et fut élu à l'Académie française en 1971.

anéantit la réalité avec une soudaine brusquerie" (Caillois, 1958, p.68).

Caillois cite à titre d'exemple les jeux d'acrobatie, le manège, la balançoire, la glissade et les tourbillons de l'enfant, ainsi que les jeux de fête foraine comme les montagnes russes.

Les jeux de ces quatre catégories se placent par ailleurs sur un continuum entre la règle et la turbulence, entre ce que Caillois appelle le *ludus* et le *paidia*:

"Peut-être convient-il d'isoler d'autre part l'existence d'un principe commun de divertissement, de turbulence, d'improvisation libre et d'épanouissement insouciant, par où se manifeste une certaine fantaisie incontrôlée qu'on peut désigner sous le nom de *paidia*. En second lieu, il semble nécessaire de définir une tendance complémentaire, inverse de cet instinct à quelques égards, mais non à tous: il s'agit du goût de le plier à des conventions arbitraires, impératives, et à dessein gênantes, pour obtenir un résultat parfaitement inutile, quoique strictement déterminé. Je nomme *ludus* cette dernière composante (Caillois, 1955, p.75).

Nous voyons cependant Caillois poser une différence de valeur entre le jeu instinctif et débridé et le jeu sage et raisonné:

"Mais il reste qu'à la source du jeu réside une liberté première, besoin de détente et tout ensemble distraction et fantaisie, cette liberté en est le moteur indispensable et elle demeure à l'origine de ses formes les plus complexes et les plus

strictement organisées. Pareille puissance primaire d'improvisation et d'allégresse, que je nomme ici *paidia*, se conjugue avec le goût de la difficulté gratuite, que je propose d'appeler *ludus*, pour aboutir aux différents jeux auxquels une vertu civilisatrice peut être attribuée sans exagération. Ils illustrent, en effet, les valeurs morales et intellectuelles d'une culture. Ils contribuent en outre à les préciser et à les développer" (Caillois, 1955, p.81).

Cette distinction sera importante; si, comme le prétend Caillois, on juge des valeurs morales et intellectuelles d'une culture par la présence ou non de jeux *ludus*, et que ceux-ci ont une "vertu civilisatrice", alors comment faire la lecture sociologique, comme Caillois propose de le faire, d'une culture où ces deux types de jeux cohabitent à peu près également?

Il est peut-être justifié de faire un parallèle avec cette classification intéressante de Ruth Benedict⁴, influencée par les classifications de Nietzsche et de son ouvrage *La naissance de la tragédie*, qui consiste à distinguer deux types fondamentaux de sociétés: la société *dionysiaque* et la société *apollinienne* (Nietzsche⁵, 1977). Son ouvrage, *Patterns of Culture* (Benedict, 1934), analyse la culture des Pueblos du Nouveau-Mexique et celle des Kwakiult de la côte du

4- Ruth Benedict n'a cependant pas appliqué cette classification directement aux jeux. Nous verrons au chapitre cinq comment la typologie de Benedict a été critiquée en certains de ses aspects, et en quoi elle reste pertinente dans le cadre de notre étude.

5- Il faut se rappeler qu'à l'origine, Nietzsche se sert de ces outils pour expliquer comment la prévalence temporaire du dionysiaque sur l'apollinien permet la naissance de la tragédie grecque.

Nord-ouest américain. La première est décrite comme la civilisation apollinienne typique, la seconde incarnant l'essence du dionysiaque. Les idées que l'on retrouve associées à ces deux types au cours de l'ouvrage sont les suivantes: le dionysiaque célèbre la joie, la perte de conscience, la démesure, le désordre, l'excès, l'instinct, la musique, la nuit, l'extroversion... L'apollinien pour sa part est lié à la sagesse, la conscience, la pensée, la plastique, la sobriété, le jour, la modération... Choulet écrit:

"Pour Nietzsche, Dionysos est le démembrement, l'ivresse, la démesure, la nuit, l'Orient, la sexualité, la multiplicité des métamorphoses, la mélodie de la flûte. Apollon, est au contraire, la belle forme, la belle apparence, le calme, l'ordre et la sérénité, la mesure, le jour et la lumière, la loi et l'individuation, l'harmonie de la lyre" (Choulet, 1996, p.113).

Nous pensons que cette typologie des cultures trouve son pendant dans la typologie des jeux de Caillois, et nous y reviendrons.

Roberts, Arth et Bush, trois anthropologues américains, ont aussi posé les jalons d'une systématisation de ce qui est jeu et de ce qui ne l'est pas. Ils estiment que le jeu répond aux critères suivants: 1) "organized play"; 2) "competition"; 3) "two or more sides"; 4) "criteria for determining the winner", et 5) "agreed-upon rules". Les jeux sont ensuite

divisés en trois catégories; 1) les jeux d'habileté physique; 2) les jeux de stratégie et 3) les jeux de chance (Roberts, Arth et Bush, 1959, p.597). Les activités récréationnelles ne répondant pas aux cinq premiers critères sont qualifiées d'amusements, et si nous nous conformons à cet étiquetage, nous devons d'ores et déjà préciser que notre étude ne porte pas uniquement sur les jeux en Chine, mais aussi sur le phénomène plus large qu'est le ludique: celui-ci se manifeste *dans*, mais aussi *hors* du jeu⁶...

On peut contester deux choses chez Roberts, Arth et Bush: leur classification qui exclut, par exemple, les jeux de ficelle, de toupie, les jeux de mots... On peut aussi trouver réductrice l'idée que les jeux de stratégie sont liés à la complexité sociale d'une société, les jeux de chance à son système religieux et les jeux d'habileté physique à ses conditions environnementales. Ils rejoignent en cela Caillois (leur article ne suit d'ailleurs la théorie de Caillois que de quelques années) en négligeant d'observer les modalités de la coexistence inévitable de ces différents types de jeux dans une même société. Mais nos trois auteurs sont en quelque sorte les pionniers de l'anthropologie du jeu aux Etats-Unis, et c'est avec la reconnaissance du jeu comme "expressive behavior" que cette sous-discipline prendra dans les années soixante une grande importance.

6- Alan Aycock, au sujet de l'étude du culturisme et du jeu d'échec, parle de la description de "playful situations" plutôt que de la description de "jeux", ce qui nous semble être un compromis pratique (Aycock, 1993, p.76).

En 1974 était fondée The Association for the Anthropological Study of Play (TAASP), qui devait devenir en 1988 The Association for the Study of Play (TASP). Cette dernière appellation est plus conforme à la composition de l'Association dont les membres sont en fait issus de domaines aussi variés que la biologie, la psychologie, la psychologie sociale, les mathématiques, l'éducation, l'éducation physique, les études folkloriques, la sociologie, la philosophie, etc. Ceci nous amène donc à faire un survol de ce que les autres champs disciplinaires ont à dire du jeu.

2-B L'étude du jeu dans différents champs scientifiques

L'anthropologie ne possède donc pas le monopole de l'étude du jeu, pas plus que les chercheurs de notre siècle ne peuvent se penser pionniers en la matière. Les approches sont diversifiées dans le temps, à travers les disciplines, et cette mosaïque de regards donnent aussi lieu à de nombreux échanges interdisciplinaires. Avedon et Sutton-Smith (1971) ainsi que Lhôte (1976) ont dressé des historiques assez complets de la recherche sur le jeu, nous nous contentons donc ici d'un bref survol.

Commençons par le domaine mathématique... Le Chevalier de La Mére, philosophe et grand amateur de dés, est à l'origine, de façon bien involontaire, du développement de la

théorie des probabilités. En 1654, il demande à son ami Blaise Pascal de l'éclairer sur la façon de répartir les biens dans le cas où l'on arrête une partie, ceci en fonction des gains probables. La résolution de ce problème permettra aussi d'évaluer les chances d'occurrence de différentes combinaisons de dés au jeu de passe-dix, d'estimer les mises idéales et les probabilités de gains:

"En employant des dés de couleurs différentes, Pascal montre que les chances d'obtenir chacune des combinaisons ne sont pas égales, que 6,4,1, par exemple, ne pourra s'obtenir que de 6 manières différentes, alors que 5,5,1 ne pourra s'obtenir que de 3 manières et 4,4,4 que d'une seule. Sur les $6 \times 6 \times 6 = 216$ combinaisons que l'on peut obtenir avec trois dés, il y a 27 combinaisons qui donnent 11, et 25 seulement qui donnent 12. Le calcul des probabilités était né" (Béart, *in* Caillois, 1967, p.209).

Le raffinement du calcul des probabilités trouve aujourd'hui des applications concrètes en économie, en démographie, en actuariat, en physique, etc. Si les jeux de chance participent aux fondements de la théorie des probabilités, ce sont les jeux de stratégie qui sont à la base de la théorie des jeux. Celle-ci prend pour modèle les actions et interactions entre deux adversaires de jeu, les calculs d'efficacité potentielle et les calculs d'intentions, de même que les stratégies concrètes de ces adversaires, pour fonder un modèle d'étude de prise de décisions qui sera appliqué à la guerre, aux affaires, à la politique, ainsi qu'à l'étude des

comportements sociaux et individuels par les psychologues et les sociologues. Joseph Von Neumann (1944) est considéré comme le pionnier en la matière, suivi de Luce et Raiffa (1957). Mais, pour emprunter les paroles de Grawitz:

"L'attitude purement rationnelle des joueurs, le niveau de leur information, forment des modèles arbitraires qui ont, jusqu'à présent, limité l'utilisation de la théorie" (Grawitz, 1993, p.398).

Les recherches de Berne (1964), qui applique la théorie des jeux aux processus d'interactions individuelles, et de Goffman (1974), qui s'intéresse, quant à lui, aux stratégies de groupes, restent toutefois dignes d'intérêt pour l'anthropologue. Goffman "compare le monde à un théâtre dans lequel sont distribués des rôles sociaux" (Grawitz, *Op.cit.*, p.124). La vie quotidienne est une forme de représentation dans laquelle l'homme choisit un ou des rôles.

Si Eric Berne s'est penché sur la *structure* du jeu comme outil d'expérimentation de l'ego dans des situations fictives, nombre de ses confrères ont analysé sa *fonction*. Freud propose que le "principe de plaisir" soit opposé au "principe de réalité" et affirmera que le joueur, comme le poète ou l'enfant, arrangent et ordonnent la réalité de façon qu'elle leur plaise (Freud, 1995, 1ère éd. 1927). Piaget analyse l'importance du jeu sur le développement cognitif et social de l'enfant (développant en ceci l'idée de Groos), tout en supposant, étrangement, que l'adulte n'a pas "besoin" de

jouer, dès lors qu'il est socialisé (Piaget, 1945). La psychologie sociale dément cette affirmation en démontrant l'importance du jeu comme instrument de socialisation chez l'adulte: Brian Sutton-Smith, en développant au préalable un modèle structural des jeux, en arrive à reconnaître que les jeux font souvent fonction de terrains de simulation pour l'expérimentation de jeux de rôles et de statuts chez les adultes. En tant que situations "liminales", ils permettent l'émergence de nouveaux symboles, modèles et paradigmes. C'est là leur fonction créatrice (Sutton-Smith, 1971). L'examen de "terrains de jeu" en Chine nous confirmera que l'homme se recrée bel et bien en se récréant, de même qu'il réinvente ses relations aux autres, puisque le jeu permet de "défamiliariser le familier" (Turner, 1974, p.60).

A l'opposé, Alan Aycock a noté que les joueurs

"must persuade themselves that they are having a good time when in fact they are acting out the very structures they presumably have hoped to escape temporarily through play" (Aycock, 1992, p.205).

Toutes ces approches scientifiques semblent s'articuler autour de deux pôles: l'homme adopte des comportements ludiques pour apprivoiser le "sérieux", négocier avec la "réalité"⁷ (Piaget, Freud, Sutton-Smith), tandis que d'autre

7- Le jeu est, comme le loisir, toujours défini par opposition avec ce que les théoriciens appellent le "réel" ou la "réalité", toujours défini par son caractère "para", "méta", ou "anti" (ou, selon les mots de Csikszentmihalyi, "a distorted derivative of the larger and more essential reality that is supposed to rule everyday life" (Csikszentmihalyi, 1979, p.18).

part, on estime que le jeu lui-même reproduit cette réalité, s'en inspire avec une marge plus ou moins large de dérogation, d'invention et de frissons (Caillois, Huizinga, Roberts, Art et Bush). C'est à la philosophie que revient l'honneur de proposer un traitement du jeu qui résout peut-être cette ambiguïté. Lui appartient aussi le titre de discipline pionnière de l'étude du jeu, puisque qu'Aristote en traita dans le livre X de l'*Ethique à Nicomaque*, au IV^{ème} siècle Av. J.-C.. Colas Duflo résume ainsi l'apport d'Aristote à l'étude du phénomène qui nous intéresse:

"Ce texte contient un grand nombre de thèmes que nous retrouverons tout au long de l'histoire de la pensée du jeu. L'opposition du jeu au sérieux, tout d'abord, et l'assimilation du jeu aux plaisirs puérils et aux plaisirs du corps qui en découlent. L'affirmation aussi que le joueur trop passionné peut se nuire à lui-même mais que le jeu, bien compris, appartient au domaine de l'hygiène de vie et trouve essentiellement sa juste place dans l'éducation, comme le montre le texte des *Politiques*, VIII, 3. Enfin et surtout, on trouve l'idée que le jeu est une activité qui a en elle-même sa propre fin" (Duflo, 1997, p.11).

La société grecque classique et son aspect ludique sont des mieux documentés, et il est logique que cette société ait attiré l'attention des grands penseurs qui s'en firent aussi les chroniqueurs. Ne dit-on pas de la cité grecque:

"A côté des spectacles, la ville permet à l'homme

libre une infinité de promenades: l'homme libre est être de loisir (Lois de Platon, VIII.832d): tel est le type athénien par excellence, formé par une éducation de loisirs et de jeu. Socrate, qui unit le sérieux intellectuel et l'amusement perpétuel, la curiosité désinvolte, pratique les exercices du gymnase, mais aussi la promenade hygiénique et la flânerie" (André, 1984, p.11).

Les traditions de loisirs réglés de la Grèce, qui gagnent Rome, s'y émancipent et enfièvrent la population. On a d'ailleurs souvent associé la décadence de Rome à la licence qui s'y était installée (Robert, 1994). Cet hédonisme étant graduellement sapé par l'installation de la morale chrétienne, c'est d'un point de vue moralisateur que se feront la plupart des commentaires ultérieurs sur le jeu à travers l'histoire.

Nous passons sur les modalités que prendra l'histoire de la pensée philosophique sur les activités de jeu et dont Duflo (1997) a résumé les constantes. Elle consiste souvent en l'expression de jugements ou d'attitudes face au jeu et non en études sur le jeu. Sur un mode plus abstrait, le "jeu du monde" ne cessera d'intéresser les philosophes:

"Face au monde, considéré dans sa nature sans raison, la notion de jeu résume et ponctue, sur un mode bien particulier qui n'est plus celui de l'ontologie au sens propre, tout ce qu'il est possible de dire raisonnablement. Du cosmos, la notion de jeu traduit la nudité sans but ni centre possibles, le devenir cahotique de ses formes qui se font et se défont sans cesse au fil des cycles, l'exercice indéfini de sa finitude" (Lenain, 1993, p.18).

L'étude de l'écrivain et philosophe allemand du XVIIIème siècle, Friedrich von Schiller, nous semble incontournable, en ce qu'elle se détache du jeu comme notion métaphysique. Ce n'est plus du monde mais de l'homme dont il s'agit. Schiller nous livre son idée d'une fonction du jeu:

"L'instinct du jeu, dans lequel les deux instincts formel et sensible agissent de concert, supprimerait les contraintes qui résultent de l'action isolée de chacun d'eux, et il abolirait du même coup les états de contingence corrélatifs de ces deux contraintes. Il rendrait l'âme libre. Il mettrait de la forme dans la matière et de la matière dans la forme. Il accorderait les sentiments avec les idées de la raison et réconcilierait les lois de la raison et l'intérêt des sens. Il ferait coïncider notre perfection et notre bonheur" (Schiller, 1992, p.206).

On retrouve ici exprimé ce que d'autres ont avancé de façon plus prosaïque: Caillois parle de volupté infligée à la conscience tandis que Turner, à sa façon, attribue à l'homme le besoin de vivre deux modes d'existence, le structurel et le liminal. Le jeu réconcilie donc la raison et la sensibilité dans l'homme, qui "n'est tout à fait homme que là où il joue" (*Ibid*, 1992, p.221).

Nous pensons que cette interprétation du jeu de Schiller est fondatrice de plusieurs conceptions moins "ésotériques" du jeu. Le *ludus* et la *paidia* de Caillois ne sont ni plus ni moins que le pendant technique, incarné en pratiques de jeu

concrètes, des instincts⁸ formel et sensible évoqués par Schiller, qui permettent à l'homme d'éprouver sa liberté.

Nous avons déjà parlé d'un parallélisme à établir entre Caillois et Benedict. Nous proposons ici une synthèse de l'interrelation de nos trois auteurs, une présentation de la place qu'ils tiennent dans la construction de cette thèse.

<u>Champ</u>	<u>Sujet</u>	<u>Deux tendances</u>
Philosophie (Schiller)	L'homme	Formel ← → sensible ↓ ↓
Sociologie (Caillois)	Le jeu	Ludus ← → paidia ↓ ↓
Anthropologie (Benedict)	La société	Apollinienne ← → dionysiaque

Le conflit entre le sensible et le formel chez l'homme trouve à se résoudre dans le jeu. Dans les jeux eux-mêmes peut s'exprimer une part prépondérante de formel (ludus, ces jeux seront organisés, réglés, cérébraux) ou de sensible (paidia, ces jeux seront débridés, fantaisistes, vertigineux). On constate par ailleurs dans les sociétés une prépondérance de jeux et de pratiques *ludus* (la société apollinienne, où ce que Caillois appelait aussi la "société à comptabilité") ou de jeux et de pratiques *paidia* (la société dionysiaque, où ce que Caillois appelait la "société à tohu-bohu"). Ainsi il est intéressant de constater que, chacun dans leur discipline, nos trois auteurs s'accordent à reconnaître au joueur, au jeu lui-

8- Terme auquel Duflo préfère celui de "tendances".

même, et à la société dans laquelle il prend place, une logique de contrastes que ne renieraient pas les penseurs chinois. Comme le *yin* 阴 et le *yang* 阳, articulés autour de contraires, dont seul le juste équilibre assure le maintien. Mais ne faisons pas dire aux Chinois ce qu'ils n'ont pas dit, d'autant plus que la typologie des sociétés de Benedict résiste encore moins à une application dans une société moderne qu'elle ne résistait à son époque à une application monolithique dans les sociétés tribales⁹.

Nous ne sommes plus à l'heure des diagnostics définitifs sur l'identité d'une culture, les identités étant dorénavant plurielles, mouvantes. A l'heure de cette mondialisation dont on parle tant, de la prolifération des styles de vie et des loisirs, l'expression "trait de civilisation" de Caillois implique une homogénéité, un monolithisme culturel dorénavant impossibles. Mais les notions proposées par ces chercheurs de différentes disciplines ne nous serviront pas moins d'outils de référence dans les chapitres suivants.

Pour comprendre la place du jeu dans les sociétés industrialisées et dans la Chine actuelle, un détour obligé passe par la sociologie du loisir, à laquelle nous aurons recours, ne serait-ce que parce qu'en Chine, les sociologues sont les seuls (avec les moralistes!) à s'être penchés sur ce phénomène du jeu. Par ailleurs, c'est dans cet espace ou ce

9- Pour une revue de ces débats, voir Smith, 1964, pp.251-265.

temps hautement abstrait¹⁰ que l'on appelle <<loisir>> que les jeux prennent place. Voici donc un bref aperçu des notions importantes de la sociologie du loisir occidentale.

2-C L'apport de la sociologie du loisir

La sociologie du loisir est une "sous-discipline" qui s'est définie à l'origine par l'existence même de la sociologie du travail, et c'est là que se trouve réaffirmée cette opposition traditionnelle que Kelly appelle "the negative determination of leisure by work" (Kelly, 1973, p.73). Cette opposition théorique entre loisir et travail que nous rencontrons dans la majorité des définitions du loisir est conforme aux prémisses marxistes concevant le loisir ou comme symbole de l'oisiveté capitaliste bourgeoise, ou, idéalement, comme occasion de reproduction de la force de travail de l'ouvrier.

Veblen n'est pas le fondateur de la sociologie du loisir mais il n'en a pas moins grandement contribué avec sa "*Théorie de la classe de loisir*" (1979, 1ère éd. 1898) au développement

10- Notons que le terme *loisir* a ceci de singulier qu'il n'est que rarement employé par celui qui le pratique, et ceci est particulièrement vrai pour la Chine:

"People talk about concrete, discrete activities -going to the pub, or the races, or the choir practice, watching television or playing football- not about <<leisure>>. <<Leisure>> is an abstraction from common experience, an abstraction which only those who stand aside from that experience, at least momentarily, can perceive. It is necessarily a highly ambiguous word" (Cunningham, 1980, p.13).

de cette discipline. Même si son étude ne concerne pas l'étude des pratiques de loisir de toutes les couches de la société, mais se limite plutôt aux pratiques d'une certaine aristocratie oisive, Veblen propose néanmoins l'idée que le loisir ostentatoire est l'expression de valeurs d'honneur et de distinction de classe; il lui prête une fonction de communication. On peut lui reprocher d'avoir négligé les pratiques de loisir des travailleurs, mais sachant qu'elles étaient à l'époque, justement, très limitées, remercions tout de même Veblen d'avoir eu deux intuitions fondamentales. En premier lieu, celle que "les hommes constituent l'embryon de la classe de loisir"¹¹ (Veblen, 1979, p.7), et en deuxième lieu, celle d'avoir lié à la notion de loisir celle de consommation.

Selon Dumazedier, ce n'est pas avant les années 1920-1930 qu'une sociologie empirique du loisir se développe en Europe et aux Etats-Unis. En 1920, le Bureau international du travail de Genève organise le premier Congrès international sur le temps libre des travailleurs, et la nécessité d'une organisation des loisirs est posée comme corollaire au phénomène de la diminution des heures de travail (Dumazedier,

11- Les femmes, en effet, sont singulièrement absentes des cercles de jeu, que l'on continue à associer plus facilement à l'univers masculin. Ceci est peut-être cependant dû au fait que leur pratique de jeu est plus "domestique". Dans le cas des femmes en âge d'élever des enfants, le "temps libre" n'en est pas vraiment, puisque, à place quasi égale sur le marché du travail, les Chinoises ne restent pas moins très liées aux rôles traditionnels dans le domaine domestique. Ainsi, elles sortent moins s'amuser que les hommes et s'occupent toujours majoritairement des tâches d'entretien, de cuisine et d'éducation. Les retraitées, par contre, jouent beaucoup au majiang et parfois aux cartes, bien que rarement en public. Ce sujet mériterait à lui seul une étude distincte.

1974, p.18). L'apogée du système industriel occidental au XXème siècle impliquant une réduction des heures de travail, un foisonnement d'études empiriques ont lieu en Europe autant qu'en Amérique dans lesquelles on distingue un glissement vers la légitimation du loisir:

"Le loisir perd son image négative pour devenir un temps valorisé socialement, voire même le symbole d'une nouvelle société qui ne rejette plus récompenses et gratifications du travail dans un au-delà hypothétique mais en autorise une jouissance immédiate" (Sue, 1991, p.284).

Ce phénomène ne sera observé en Chine qu'à partir de la fin des années 80, ce qui explique en partie la rareté des études et des chercheurs sur ce sujet. Nous y reviendrons. La nouvelle société dont parle Sue est aussi une société de consommation. On entrevoit donc une conception du loisir comme objet de consommation, consommation associée à la notion de "culture de masse". Elle est porteuse d'un pouvoir de socialisation, selon Riesman (1950), qui introduit dans la recherche américaine sur le loisir la notion que

"L'homme est mû par des normes et des valeurs véhiculées par les moyens de communication de masse et les groupes de pairs (peer groups). Il devient "other directed" (Dumazedier, 1974, p.18).

Au même moment, en Europe, Friedman (1946) analyse le pouvoir "humanisant" du loisir pour l'homme en proie aux

exigences de la raison technicienne. C'est le pouvoir de compensation, de distraction et de création du loisir qui est ici l'objet de son attention mais, éventuellement, il ne pourra qu'admettre la puissance surdéterminante des conditions de travail ou de classe sur la pratique des loisirs.

L'oeuvre de Dumazedier lui-même, contrairement à celle de ses prédécesseurs, a pour ambition de prendre pour objet d'étude le loisir en soi, et non comme phénomène déterminé par sa relation au travail. Le loisir doit devenir le point de départ de la réflexion, pour ensuite s'inscrire dans des relations à d'autres champs de l'activité humaine, et ceci est rendu possible par l'idée que le loisir est un "temps social" autonome, dont l'individu a de plus en plus le libre usage. La conception de Dumazedier est intéressante dans la mesure où il reconnaît au loisir

"sa propre dynamique existentielle, sa propre fonctionnalité, ses niveaux de représentation spécifiques, et surtout (...), une logique propre de création de nouvelles valeurs" (Sue, 1991, p.28).

L'étude des valeurs mises en jeu ou générées par le loisir est particulièrement pertinente dans le contexte de la Chine d'aujourd'hui, bien qu'avec la nouvelle vague d'entrepreneurs urbains et le paupérisme latent des grandes zones rurales, on soit loin de pouvoir y appliquer la dénomination de Dumazedier de "civilisation du loisir" à la

grandeur du pays (Dumazedier, 1962)¹².

Le loisir, bien sûr, ne saurait être exclusivement révélateur de valeurs individuelles. Dumazedier expose bien l'idée que

"le loisir ne répond pas seulement aux besoins authentiques de la personne. Ces besoins sont évidemment en interaction permanente avec les conditions objectives ou subjectives qui les favorisent ou les contrarient... Ce sont celles du marché économique qui les standardisent, des traditions éthiques qui les censurent ou les canalisent, des politiques qui tentent de les manipuler, en fonction d'objectifs souvent étrangers aux aspirations de libre expression et de communication de la personnalité" (Dumazedier, 1974, p.58).

Dans le chapitre intitulé *Le jeu à l'heure de la réforme et de l'ouverture*, nous ferons un peu le tour de ces "conditions objectives et subjectives" qui, déterminant le loisir en Chine, se trouvent à influencer les choix en matière de jeu. La censure, la manipulation, la standardisation font l'objet des dénonciations de l'école de Francfort et des penseurs néomarxistes, et nous verrons quelles sont les nuances que l'on peut apporter à ces critiques. Dumazedier ne souligne-t-il pas encore l'élément de liberté, reconnu par tous, fondateur du loisir du jeu, lorsqu'il dit que la personne

12- Depuis la création du terme de "civilisation du loisir", on s'est aperçu que, dans les sociétés modernes centrées sur l'accumulation, on assiste souvent, paradoxalement, à une diminution des activités de loisir: les gens qui ont le temps n'ont pas d'argent, ceux qui ont l'argent n'ont pas de temps...

"a conquis peu à peu le droit à un certain pouvoir (temps) de choisir des activités orientées en priorité vers des fins désintéressées, vers la satisfaction des besoins individuels ou sociaux, sans utilité sociale directe, vers l'expression, la création ou la re-création de la personne elle-même... Tout se passe comme si cette valorisation sociale de l'expression de soi par le loisir (ou "art de vivre" de Bourdieu) était une nouvelle étape des conquêtes historiques de la personne" (*Ibid*, p.58).

Conquête en Chine, en effet, où l'on s'est passé de jouer tout le temps que dura la révolution culturelle, où le collectif a depuis cinquante ans primé sur l'individuel. Alors que les "masses" renouent avec le jeu, comment les intellectuels renouent-ils avec l'étude des jeux et des loisirs de cette société? Les chercheurs chinois célébreront-ils le loisir comme "l'arme privilégiée d'une civilisation qui valoriserait l'expression de la personnalité" ou le critiqueront-ils comme "l'épiphénomène artificiel d'une société malade", selon les deux grandes tendances dégagées par Dumazedier (*Ibid*, p.10)? Nous donnons ici une idée de leur démarche.

2-D La contribution chinoise à notre étude du jeu et du loisir

Il y a peu de temps que l'on se permet de fouiller en Chine l'idée de loisir. Xiong ne nous dit-il pas

"不过, 在我们中国人的心目中, 对<<闲暇>>却存在着一定的偏见, 有

时作为<<懒惰>>的代名词" "Mais, aux yeux des Chinois, subsiste un préjugé qui fait du mot loisir le synonyme du mot paresse" (Xiong, 1990, p.4).

D'après les lectures que nous avons faites et les entrevues que nous avons menées en Chine, la sociologie du loisir en Chine en est presque restée à l'étape descriptive qu'attribuait Cheska à "l'antiquitarisme" (et ceci s'applique aussi à l'étude du jeu), et elle se permet encore bien peu d'incursions dans l'interprétation des phénomènes sur lesquels elle se penche. Il va de soi que la réduction de la semaine de travail à 40 heures en 1995, donc l'augmentation du temps libre, imposera une remise en question du statut de cette discipline, une augmentation des recherches s'y rapportant.

La présente thèse implique une analyse documentaire et en l'occurrence, la lecture, évidemment partielle, des publications se rapprochant de près au thème du jeu et des loisirs en Chine et plus particulièrement à Beijing. Nos données proviennent de deux types de sources, les quotidiens et les revues académiques. Deux journaux ont été lus quotidiennement, le *Journal des jeunes de Beijing* (北京青年报) et le *Quotidien du peuple* (人民日报). Le *Journal des jeunes de Beijing*¹³, est intéressant en ce qu'il contient une grande variété d'enquêtes qualitatives et quantitatives, le plus

13- Quotidien de tendance progressiste administré par le comité de la ligue de la jeunesse communiste de Beijing, que l'on pourrait qualifier de semi-officiel, en ce sens qu'il se permet, par rapport aux quotidiens officiels du Parti, une plus grande liberté éditoriale. Il fait par ailleurs de plus en plus de place à la publicité et aux commandites.

souvent publiées dans le supplément de fin de semaine, portant sur différents phénomènes ou états de fait de la vie quotidienne de Beijing (et de la Chine): consommation, habitudes de vie, goûts du public, relations amoureuses, éducation et emploi, etc. Ces données ne sont pas des études approfondies en soi mais dénotent une nouvelle tendance à s'interroger sur les rapports entre l'individu et la société et à en rendre compte. Cette tendance est peut-être plus vive chez les journalistes et auteurs de publications non gouvernementales; c'est chez eux que nous avons trouvé la plus grande propension à s'intéresser aux manifestations d'un changement d'ethos dans la Chine urbaine, à relever l'aspect créateur du loisir et du jeu, à cerner la dialectique présente entre ancien et nouveau, endogène et exogène, collectif et individuel.

La lecture systématique des articles traitant de loisir et de jeu dans les principales revues en sciences sociales¹⁴ dénote une quasi absence de cette nouvelle tentative d'objectivation de la réalité sociale. Là où de nombreux auteurs occidentaux s'inspirent de fondements néo-marxistes à des fins extrêmement critiques mais nuancées, c'est-à-dire dans le domaine de l'étude des loisirs, les analystes chinois restent étonnement descriptifs et moralistes. Ils se limitent en général à des études quantitatives excluant le témoignage

14- Nous avons repéré dans les index (des années 85 à 95) des principales revues de sociologie de Chine tous les articles liés à notre sujet. La liste de ces revues ainsi que le nom de l'unité de travail qui les publie se trouvent en annexe (mais seuls les articles cités se trouvent dans la bibliographie).

des acteurs sociaux, et les interprétations de ces études moulées dans le discours orthodoxe socialiste tournent souvent court. On repère trois thèmes principaux dans cette sociologie chinoise des loisirs:

1) Le problème de la répartition du temps entre travail, transports, tâches domestiques, hygiène personnelle et loisirs dans l'horaire quotidien. Cette problématique mène en général à une exhortation à améliorer les transports publics et rationaliser l'attribution des emplois pour éviter la perte de temps dans les transports, à une exhortation à multiplier des centres de loisirs abordables pour la famille moyenne (Qing, 1990; Sun, 1989; Wang, 1991);

2) On s'intéresse particulièrement aux activités de loisir des jeunes et aux valeurs adoptées par ceux-ci (Liu, 1986). Cette démarche sous-entend qu'est reconnu le caractère "expressif" des activités de loisir:

"自由时间的用时质量是社会生活的重要指示器, 这首先是因为它的活动内容反映了人的精神需求水平, 充分显示人的个性, 人的价值和人的聪明才智" "La qualité de l'utilisation du temps libre est un instrument important de mesure de la qualité de la vie sociale. Ceci est justifié par le fait que le contenu des activités d'un individu reflète le niveau de ses attentes spirituelles, témoigne efficacement de son caractère, de ses valeurs, de son intelligence et de son talent" (Sun, 1989, p.120).

Cette présupposition théorique voulant que le loisir et les activités qu'il contient sont porteurs de valeurs est

fondamentale bien qu'elle prête à des conclusions parfois rapides: le constat d'un attrait de plus en plus envahissant pour la télévision et les jeux électroniques mène Wang à conclure à un abaissement du temps dédié au développement de la "culture spirituelle" ("精神文化发展时间利用低"; Wang, 1991, p.10). La montée de l'individualisme (Zhang, 1986) et l'absence de "balises" en matière de choix de loisirs (Liu, 1986) inquiètent aussi nos observateurs, quand le temps libre n'est pas associé directement au gaspillage et à la délinquance (Jin & Chen, 1985);

3) Quelques articles se penchent simplement sur l'émergence d'une "culture du loisir" ("闲暇文化", Sun, 1986; Cao, 1985) et à la nécessité subséquente d'approfondir la science qu'est la sociologie du loisir. Mais dans la quasi totalité de ces réflexions, les auteurs concluent à la nécessité "d'adopter des mesures" matérielles et spirituelles:

"有些问题的解决则是通过有力的措施, 在现有客观条件下很快取得成效的, 例如重视并加强对青年职工闲暇生活的思想教育和实际指导, 在现有的物质条件下改善文化设施等" "La résolution de certains problèmes passe par l'application de mesures vigoureuses, permettant d'obtenir rapidement des résultats en regard des conditions objectives actuelles telles que, par exemple, prendre en considération sinon renforcer l'éducation spirituelle, la direction concrète des loisirs des jeunes travailleurs chinois, et en regard des conditions matérielles actuelles, améliorer les équipements culturels (Sun, 1986¹⁵).

On constate à quel point, dans la sociologie du loisir chinoise actuelle, la connaissance des mécanismes du loisir est subordonnée à des impératifs de régulation sociale et à une conception paternaliste du rôle gouvernemental dans la problématique du loisir. Wang Yalin¹⁶, directeur du Département de sociologie du loisir à l'Institut de technologie de Harbin, se prononce contre l'intervention de l'Etat dans le contenu de loisir des individus, mais suggère que celui-ci puisse prévenir d'éventuels excès qui pourraient découler du développement non réglementé de l'industrie du loisir. Nous verrons dans le chapitre quatre à quel point les faits rendent obsolètes et timides ces constats et ces recommandations des sociologues à l'heure de la réforme et de l'ouverture.

Chez ces sociologues, l'interprétation, et encore plus l'extrapolation, restent des exercices encore précaires. L'émancipation qu'a connue le loisir n'a tout simplement pas provoqué l'émancipation des recherches sur le loisir et des recherches en anthropologie en général:

"Even the reformist/conservative factional divisions do not split over the primacy of marxism as a theoretical basis for the anthropological sciences. Nearly all Chinese anthropological scholars publicly claim to be Marxists and indeed quote the Marxist pantheon in their works. Some of this is no doubt participation in a political ritual, but for some the affirmations are sincere.

16- M. Wang a été rencontré en entrevue (filmée) le 15-6-1995 à l'Institut de technologie de Harbin. Le texte de cette entrevue se trouve en annexe.

"Reformers" in China are not necessarily anti-Marxist liberal democrats..." (Guldin, 1994, p.235).

Un cadre marxiste n'est pas une entrave à l'étude du loisir et du jeu, Lafargue¹⁷ et nombre d'occidentaux en font la preuve, mais l'orthodoxie limite l'amplitude du sens que l'on peut accorder au sujet d'étude. La nécessité d'un regard plus poussé, non nécessairement alarmiste ou dénonciateur, sur différents aspects de cette "vague ludique" est susceptible d'occuper la nouvelle génération de chercheurs chinois. Les avenues possibles? Il serait intéressant pour le psychologue de disséquer, en situation d'observation, le processus d'intégration ou de dérogation des rapports d'autorité traditionnels à travers les jeux d'enfants d'âge pré-scolaire. Ou d'enquêter par questionnaire sur les motivations de ces joueurs compulsifs qui frappent tant l'imaginaire occidental. Le mathématicien, lui, de concert avec l'informaticien, trouverait matière à estimer les probabilités de réussite du maître de weiqi contre un programme informatique qui serait au weiqi ce que Deep Blue est aux échecs occidentaux. Le sociologue analyserait, dans une approche féministe, les raisons de la quasi absence des femmes dans les groupes

17- *Genre de Marx*, Lafargue a écrit un *Droit à la paresse* où s'expriment une ironie très particulière à l'endroit du "droit au travail", un humour féroce à l'endroit de la classe capitaliste, et un épicurisme tout utopique pour un prolétariat aliéné de son propre gré. Pour illustrer son ironie: "Jehovah, le dieu barbu et rébarbatif, donna à ses adorateurs le suprême exemple de la paresse idéale; après six jours de travail, il se reposa pour l'éternité" (Lafargue, 1994, p.13 (1ère éd. 1880)).

d'amusements ou dans les complexes sportifs. Le philologue répertorierait les variations sémantiques du mot "玩儿 jouer" à travers l'histoire. Le philosophe tenterait de documenter la prévalence du ludisme dans la pensée taoïste. Le politologue analyserait les stratégies maoïstes en regard des fondements stratégiques du jeu de xiangqi (comme l'a fait Boorman pour le jeu de weiqi: Boorman, 1972). Le critique littéraire entreprendrait une discussion sur l'omniprésence du thème du jeu dans l'oeuvre de Wang Shuo (王朔)...

Dans l'optique de l'anthropologie, la dimension des enjeux symboliques et matériels du jeu est absente de toutes les recherches que nous avons consultées, peut-être parce que le jeu a toujours en Chine été passible d'opprobre par les moralistes (et que ce sont leurs textes qui sont restés), que le jeu vu comme richesse culturelle est une chose presque impensable.

Nous faisons tout de même état de ces recherches au cours de la thèse, dans la mesure où elles constituent les seules données factuelles, historiques et quantitatives disponibles: la limitation de nos propres moyens de recherche ne nous permet pas la mise en place d'une enquête de terrain exhaustive sur tous les jeux chinois, non plus que sur leur pratique passée et présente.

C'est pourquoi nous avons recours à un corpus littéraire important, autant que peut le permettre une anthropologie du jeu quasi inexistante. Les recherches chinoises sur le jeu se

divisent en trois catégories:

1) En premier lieu, on étudie les pratiques festives et rituelles des minorités nationales, incluant évidemment leurs jeux (Duan, 1992; Xiao, 1992). L'anthropologie en Chine étant par ailleurs principalement axée sur "l'autre", soit les non-Han et les minorités nationales, la quasi absence d'anthropologie urbaine a cessé de nous étonner;

2) Il se fait également un petit nombre de recherches sur l'histoire des jeux (Bo, 1986; Cui, 1990; Luo, 1990; Ma Jun, 1986; Wang Saishi, 1991), surtout les jeux nobles comme le weiqi, celui-ci ayant l'avantage d'avoir laissé des traces matérielles puisqu'il constituait non seulement un jeu mais aussi un objet d'art et de collection. Ma Guojun a écrit un livre important auquel nous ferons souvent référence (Ma, 1990). Etrangement, c'est en faisant de la mise en scène au théâtre qu'il en est arrivé à se questionner sur l'histoire et les modalités de ces innombrables jeux dont il était régulièrement question dans le corps des pièces de théâtre. Lui-même nous disait en entrevue à quel point sont rares les ouvrages sur un sujet que l'on dit si populaire en Chine¹⁸.

3) Finalement, les sociologues accordent énormément d'importance au phénomène du pari, comme nous le verrons dans le chapitre sur le majiang (Cheng, 1991; Ding, 1989; Gao,

18- Entrevue filmée menée au domicile de l'auteur à Beijing, le 24-4-95. On trouve le texte de cette entrevue en annexe.

1995; Huang, 1991; Lu, 1994; Sun Huimin¹⁹, 1990). C'est peut-être, paradoxalement, le sujet où les chercheurs s'approchent le plus près du thème de la relation de l'homme avec le jeu et ses enjeux matériels ou spirituels. Nous savons que le discours sur le loisir tend à prôner des activités et des jeux sains, formateurs, scientifiques ou éducatifs, il occulte le sujet de la tension entre ordre et désordre, ainsi que celui de la présumée gratuité inhérente au jeu. Malgré la sempiternelle rectitude morale qui entrave l'analyse, malgré la propension à faire majoritairement état des calamités sociales et individuelles générées par le jeu compulsif, les chercheurs effleurent parfois dans ces recherches les questions de raison et de passion, c'est-à-dire de l'équilibre ou du déséquilibre de ces forces en jeu entrevues par Schiller. Nous y ferons surtout référence dans la section 5.A.

2-E Le cadre de l'analyse

Avant d'exposer notre méthodologie, nous résumons les quelques balises que nous retiendrons des recherches théoriques sur le jeu exposées plus haut. Premièrement, le caractère expressif du jeu semble faire l'unanimité, qu'il s'agisse de l'expression de l'individu ou de celle de la société. Contrairement à Roberts, Arth et Bush, cependant,

19- Sun suggère entre autres cette idée extrêmement osée d'organiser des compétitions officielles de majiang afin de banaliser ce jeu "délinquant", de lui conférer statut de jeu "populaire aux caractéristiques nationales et d'en promouvoir le sain développement" ("有中国文化特色的民众性的娱乐活动发展", in Sun, 1990, p.30).

nous nions que la nature (compétition, chance ou adresse) des jeux puisse exprimer de façon décisive l'identité d'une culture, parce que nous nions que les cultures soient monolithiques.

En second lieu, il apparaît que, hormis les réserves émises par les sociologues de l'Ecole de Francfort et certains penseurs postmodernes, les chercheurs s'accordent pour reconnaître au jeu, sinon des fonctions, tout au moins des effets de compensation, de distraction et de création. Notre recherche ira aussi dans ce sens.

Finalement, nous retenons un dernier point de cette revue des recherches sur le jeu: la distinction qu'opère Caillois entre *paidia* et *ludus* témoigne efficacement de tous les registres selon lesquels le ludisme peut s'exprimer, et parce qu'elle relativise l'idée que le jeu a besoin de règles établies, de frontières de temps et d'espace pour exister, elle nous semble très pertinente à l'analyse de la réalité chinoise actuelle.

2-F La recherche sur la terrain

Nous avons pensé compléter les données offertes par le corpus écrit par de l'observation non systématique (parcs, centres d'amusement, familles) et de l'observation participante. Les réponses obtenues lors d'entretiens informels proposent de nouvelles possibilités d'interprétation

des comportements de jeu, du sens et de la place du jeu dans la société chinoise, de même qu'elles permettent de vérifier ou d'infirmer nos propres postulats.

Nous avons donc suivi dans leurs activités de majiang deux groupes de jeu distincts. Le noyau de l'un de ces groupes est un jeune cinéaste célibataire dans la vingtaine, ayant reçu une formation universitaire et oeuvrant maintenant dans le milieu de la création artistique pour une société d'Etat. Autour de cet "informateur" gravitent des joueurs qui ne sont pas les mêmes d'une fois à l'autre. Le deuxième informateur, noyau du second groupe, est un ouvrier dans une entreprise privée de pièces automobiles. Diplômé du secondaire, il approche la quarantaine et est divorcé. Les joueurs qui feront tour à tour partie des jeux de ce groupe sont tous ce que l'on appelle des 个体户 ou entrepreneurs privés. Nous avons assisté à environ une partie par mois avec chacun des deux groupes et ce durant une période d'un an et demi. Il va sans dire que les informateurs (ou les joueurs) se réunissent à une plus grande fréquence que celle ici mentionnée. Certains disent jouer tous les jours, les autres d'une fois par semaine à une fois par mois, sans aucune régularité apparente. Nos deux informateurs et tous leurs "satellites" confondus, nous avons donc observé (nous avons également joué avec les informateurs) et interrogé de façon informelle une vingtaine de joueurs de majiang. Ces informations recueillies viennent compléter la documentation fournie par des ouvrages sur le majiang et des articles de journalistes et sociologues.

En ce qui a trait au weiqi, la nature même du jeu permet une intrusion moins profonde dans le déroulement du jeu. Nous avons observé une compétition nationale, suivi les nombreuses autres compétitions locales ou internationales par le biais des journaux et des revues spécialisées. Nous avons mené deux entrevues de fond avec un champion et un arbitre de niveau national (celui-là même dont nous avons suivi les cours durant un semestre à l'Université Normale de Beijing), et discuté de façon informelle avec de nombreux joueurs.

Par ailleurs, des questionnaires ont été distribués à une cinquantaine de joueurs de majiang et à une cinquantaine de joueurs de weiqi. Ceux-ci ont été distribués (avec des enveloppes pré-adressées et affranchies) dans des centres de jeu, dans les parcs et dans le milieu universitaire par deux collaborateurs (deux étudiants au doctorat de l'Université Normale de Beijing), ainsi que par l'auteure. Le taux de retour nettement insuffisant de ces questionnaires n'en a pas permis une utilisation systématique. Les quelques réponses obtenues ont cependant fourni des indications sur certaines tendances et idées chez les joueurs approchés, et sont venues compléter nos informations et inspirer nos réflexions.

"Et lorsque l'on voit comment, se consacrant au jeu de madio, le jeune homme entre à l'académie et s'y fait disciple, force est de constater qu'il y a sous le ciel de forts bons maîtres, et qu'il n'y a pas lieu de regretter que tous ces jeunes gens de bonne famille se consacrent au jeu" (Zhuoyuanting Zhuren, *Les latrines de la fortune* XVIIème siècle, in Lanselle, 1987, p.209).

3- La problématique du jeu en Chine

Les quelques définitions du jeu que nous avons vues au chapitre précédent ne permettent de mesurer en premier lieu que ce qui s'inscrit dans la sphère du jeu dans les sociétés qui ont produit ces classifications. Le mot "jeu" a son équivalent anglais "game" comme le mot "jouer" a son équivalent to "play". Quelles sont les modalités employées pour parler de ce que nous appelons "jeu" et "ludisme" dans la langue chinoise? Calvet émet des réserves au sujet des recoupements que Caillois et Huizinga tentent de faire entre les mots français et les mots étrangers qui expriment le jeu, tout en ne niant pas la nécessité d'y recourir accessoirement:

"Dès lors, si nous tentons d'échapper aux contraintes de notre langue, nous sommes amenés à la conclusion que le jeu ne s'impose pas comme le contraire du sérieux, qu'il n'est pas davantage assimilable au simulacre ou au vertige, en fait qu'il *n'est pas*, que les langues ne nous le donnent pas comme un soi

unifié. Mais en même temps, force nous est de reconnaître que le jeu peut-être évident pour le locuteur d'une langue particulière, recouvrant sans ambiguïté tel ou tel domaine sémantique. Que ce domaine ne soit pas le même d'une langue à l'autre n'empêche pas qu'il y ait, entre ces divers champs sémantiques, une intersection, une sorte de lieu commun sémantique: une partie du sens du verbe français "jouer" par exemple est exclu par la présence en italien de *suonare* et *recitare* (la musique, le théâtre), une autre partie est exclue par la présence en bambara de *Ka tlon* (les jeux d'enfants) mais, au bout du compte, il nous reste tout de même quelque chose, quelques chose d'incertain et qui reste à préciser" (Calvet, 1978, p.19).

Par exemple on ne dit pas non plus, en Chine, "jouer de la musique" ou "jouer au théâtre", puisque la langue fournit des termes spécifiques à ces activités. Ainsi, on emploiera 演戏 pour faire du théâtre, et 奏乐 pour faire de la musique. Jouer de la flûte 吹笛, du violon 拉小提琴, de la guitare et du piano 弹吉他, 弹钢琴 ou du tambour 打鼓 se diront d'autant de façons différentes, en regard de la façon précise dont est produite la musique: en soufflant, tirant, tapant, etc.

Ce sont donc à ces quelques aspects étymologiques et sémantiques du nom jeu 游戏 et du verbe jouer 玩 que nous nous intéresserons dans ce chapitre, ces deux mots étant les traductions les plus courantes dans tous les dictionnaires consultés.

3-*A* *Le plaisir et le jeu inscrits dans les mots*

Il serait tentant de s'attarder sur les nombreuses utilisations métaphoriques du mot jeu dans la langue chinoise courante. Mais nous ne pensons pas qu'en Chine autrement qu'en Occident, le repérage de ces utilisations métaphoriques permette de conclure à l'omniprésence du jeu dans la culture, à une tendance à voir le monde sous un mode ludique. Nombre de ces expressions utilisant le mot *jeu* ne font d'ailleurs pas référence à l'aspect ludique mais plutôt aux éléments de chance, de risque, de possible, contenus dans le jeu. On parle dorénavant de jeu économique, de jeu politique. En français, nous jouons avec le feu, avec les mots, à la bourse, avec la mort, avec notre santé, au plus fin, nous jouons de notre autorité, la surprise, ou notre réputation. Les jeux de jambes, les entrées en jeu, les personnes vieux jeu et celles qui ont beau jeu sont ainsi car nous aimons à jouer avec la langue. Ce qui inspire le plus souvent la métaphore, c'est le parallèle structural qui existe entre deux situations et non une affinité ontologique entre deux phénomènes par ailleurs étrangers, et cette métaphore ne propose d'ailleurs pas le jeu comme vision du monde, contrairement à ce que semble penser Lenain:

"La culture contemporaine a élevé la notion de jeu à des dignités inouïes, partout où l'on s'attache à

la compréhension des pratiques (artistiques, techniques, sociales, économiques et autres), il est naturel d'y recourir comme à un schème programmatique et interprétatif de premier ordre" (Lenain, 1993, p.9).

Nous ne pensons pas que le fait d'utiliser le mot jeu à toutes les sauces signifie pour autant que l'on y ait recours comme à un "schème programmatique et interprétatif"; le jeu est utilisé comme métaphore dans plusieurs langues sans qu'il soit tenu pour notion explicative du monde. Lorsque l'on parle de "jeu politique" par exemple, on ne prétend pas que la politique soit un jeu, où que le jeu constitue l'essence du politique, il ne s'agit par cette métaphore que d'expliquer la relation de l'homme au champ politique, sa façon d'expérimenter le politique. Le jeu donne lieu en Chine à autant de débordements de sens qu'en Occident; on y joue avec sa vie 玩儿命, on joue à la bourse 玩儿股票, avec le feu 玩儿火; on dira qu'une "province n'est qu'un pion dans l'échiquier de la Chine 在全国这盘棋中,江苏只是一个棋子", on parle de jeux capitalistes 资本游戏 qui mènent à l'érosion du capital, du marché qui est "comme une partie d'échecs 市场如棋局", toutes expressions relevées dans le Renmin ribao. Par ailleurs, dans la langue argotique de Beijing, on envoie promener quelqu'un en l'envoyant jouer avec un oeuf 玩儿蛋去, et exécuter un travail se dit "jouer une besogne 玩儿活儿" (Zhou, 1992).

Ceci étant établi, nous nous intéressons ici au sens

littéral des mots qui expriment le jeu et le ludique. Caillois, Huizinga, Calvet et Henriot, ont tous tenté de cerner une idée universelle du jeu, tâche que la diversité des langues humaines rend périlleuse:

"L'histoire, la sociologie conduisent le théoricien du jeu à prendre en compte la diversité des conceptions que reflètent les langues. (...) Le relativisme méthodologique est porteur de ses propres limites. Dans leur indéfinie multiplicité, les idées *du* Jeu ne peuvent que renvoyer à l'unicité d'une idée *de* Jeu qui constitue leur commun référent: ce dont justement on parle, ce qu'on a en tête quand on emploie ces vocables variés, apparemment irréductibles. La première question, qui est de savoir comment se dit <<jouer>> dans des langues différentes, se double donc d'une autre question, plus importante, fondamentale même: y a-t-il une idée *de* Jeu, la même partout et toujours, dont les langues ne donneraient que des traductions imparfaites" (Henriot, 1989, pp.81-82).

Henriot continue en postulant que l'anthropologue a au moins l'avantage suivant:

"(Les anthropologues) posent en principe (mais sans jamais oublier que c'est là une hypothèse de travail) qu'il n'y a qu'une idée de Jeu -même si les idées du jeu diffèrent- parce que partout on se trouve en présence d'êtres humains (...) Ces hommes relèvent tous d'une étude qui, tenant compte de ce qui les distingue et parfois les sépare, prend appui sur des éléments communs, des invariants résultant de leur appartenance à la même espèce et, plus profondément peut-être, de l'identité de leur statut

existentiel. Le jeu serait-il un de ces invariants?"
(*Ibid*, p.83).

La question de l'expression *du* Jeu, ce que nous préférons nommer le *ludique*, soulevée par Henriot et ses confrères est presque insoluble, puisque le *ludique* se loge dans les lieux, les moments, les pratiques les plus inattendues, et non nécessairement dans les jeux. Elle est "une attitude qui peut tout embrasser", selon les termes de Cotta (*Op. cit*, p.733). Nous ne pensons pas d'ailleurs que l'anthropologue soit mieux équipé que les autres scientifiques pour extraire des mots l'essence *du* Jeu, et l'affirmation d'Henriot néglige l'existence de l'étude du jeu chez les primates. Notre démarche anthropologique ne peut qu'être imparfaite à cet égard.

Par contre, il est un domaine où l'on peut vérifier si "des mots différents peuvent vouloir dire la même chose", et c'est dans le cas des jeux en tant que "matériau". Henriot distingue "trois significations impliquées par l'idée globale de jeu": celle d'un matériel, celle d'une structure, celle d'une pratique. Bien qu'il ne soit pas aussi facile de circonscrire la structure et la pratique du jeu avec des mots, ceux qui désignent les matériaux, les objets physiques du jeu, se prêtent facilement à la traduction. Ainsi, nombre de jeux venus de l'étranger se traduisent de façon purement phonétique en Chinois, comme le poker 扑克 (pu-ke), ou par association

d'idée comme le billard 台球 (table/boule). Les jeux traditionnels chinois, quant à eux, sont souvent le fruit d'une longue évolution, les noms qui les désignent ont changé souvent, et leurs appellations étrangères varient selon la méthode de transcription en vigueur à différentes époques et dans différents pays. Nous aurons l'occasion de revenir sur ce sujet dans les chapitres sur le weiqi et le majiang.

3-B Des frontières floues entre "jeux" et "sports"

En ce qui concerne les classifications générales des pratiques, nous avons de prime abord rencontré en Chine deux obstacles dans la dénomination des activités qui nous venions étudier: en premier lieu, lorsque nous affirmions "venir étudier les jeux chinois 来研究中国游戏", les interlocuteurs supposaient immédiatement que l'objet de l'étude était le jeu compulsif ou le pari (hormis les ethnologues qui supposaient naturellement que nous venions étudier les jeux folkloriques des minorités). Ce présupposé avait toutes les chances de constituer un obstacle auprès des autorités des bibliothèques et des centres de recherche¹ et il a fallu remettre constamment les pendules à l'heure. L'association naturelle que les Chinois font avec jeu et enjeu est certainement à

1- Encore qu'une lettre de recommandation nous ait ouvert les portes de l'Académie des sciences sociales de Beijing, où nous avons pu consulter librement tous les documents sur le jeu compulsif répertoriés quotidiennement dans des dizaines de quotidiens chinois par les employés du centre de documentation.

l'origine de ce quiproquo.

En deuxième lieu, il est apparu que des activités que nous désignons comme jeux 游戏 se sont révélées être en Chine du domaine du sport 体育: les activités de weiqi et de xiangqi, communément appelées "jeux d'échecs" en français, sont annoncées ou commentées en Chine dans les pages sportives des quotidiens et supervisées par la Commission d'Etat aux sports 国家体育运动委员会 depuis 1955, l'organisme gouvernemental de niveau ministériel chargé d'administrer les sports². Ce qui n'a pas manqué de nous surprendre non plus, c'est que le mot 玩 ne s'applique pas, à notre connaissance, aux activités des adeptes d'échecs. On dit 下棋, dont l'équivalent serait "abattre les pions". Liang Weitang 梁伟棠 nous expliquait en entrevue³ que l'élément de plaisir est en effet exclu de la pratique du weiqi, tout au moins au niveau professionnel: "围棋不是一种游戏 Le weiqi n'est pas un jeu", nous dit Liang, marquant en ceci une première distinction fondamentale entre ces deux termes que nous tenions d'emblée pour synonymes; jeu= 游戏.

On tient donc pour acquis que les échecs ne sont pas définis comme des amusements purs et simples en Chine, mais relèvent du domaine sportif. Pourquoi? Susan Brownell nous apporte un élément de réponse en affirmant que le terme 体育

2- Pour un excellent historique du sport et un portrait de son statut actuel en Chine, voir *Training The Body for China*, de Susan Brownell (1995).

3- Rencontré en entrevue (filmée) lors d'une compétition nationale de weiqi tenue à l'Institut chinois de weiqi le 13-3-95.

(littéralement: physique/éducation) n'est pas nécessairement chargé des mêmes connotations que son équivalent exact en français (ou en anglais dans le cas de Brownell: physical education):

"Before the advent of modern science of physical education, references to physical training tended to take moral character and life force as their target. An old phrase for self-cultivation, *xiushen*, used the word but primarily implied the cultivation of moral character. (...) In the course of its march to modernity, and under western influence, China also moved away from the Taoist <<way of life-cultivation>> (*yangshen zhi dao*) and toward <<physical education>> (*tiyu*)" (Brownell, 1995, p.17).

Nous pensons que c'est en partie une survivance de cette conception taoïste du travail sur le corps et du travail sur l'esprit comme étant indissociables qui perdure dans l'inclusion du weiqi dans le domaine du sport, le weiqi étant un "dressage". Nous verrons d'ailleurs le caractère presque sanctifiant de cette pratique dans le chapitre cinq.

Ceci ne nous explique toutefois pas pourquoi certaines activités telles les cartes, le majiang, le diabolo et même le cerf-volant sont définies comme "sports" dans l'ouvrage sur les coutumes sportives chinoises 中国体育风俗 (ainsi que dans une grande partie des ouvrages portant sur le sport). On voit mal ce que le poker a en commun avec le soccer. Deux hypothèses s'imposent: premièrement, l'élément de

"compétition" serait à lui seul suffisant pour justifier l'appartenance au domaine du sport. Deuxièmement, on peut supposer qu'à l'instauration du régime communiste, les sports passant sous la férule de la Commission d'Etat aux sports, l'inclusion de ces activités plus ou moins "sportives" (et de plus en plus associées à la débauche car incompatibles avec l'orthodoxie communiste) dans le domaine des sports constituait un moyen de s'en arroger le contrôle. Et lorsqu'avec la réforme et l'ouverture ce contrôle devient lucratif, la terminologie devient élastique. Ainsi François Caviglioli nous dit des courses de chevaux:

"Jusqu'à l'an dernier, le jeu était tabou pour la Chine vertueuse. Une passion honteuse dont on ne parlait pas, et dont les triades de Hongkong tiraient le plus grand profit. Mais depuis que les courses de chevaux ont été rebaptisées <<compétitions intellectuelles>>, tout va pour le mieux et l'argent circule" (Caviglioni, 1994, p.50).

Ceci dit, nous continuerons, pour la compréhension du propos, à parler du *jeu* de weiqi: le mot chinois le plus souvent cité à titre d'équivalent sémantique du nom français "jeu" est donc ce terme 游戏 (youxi), tandis que l'on traduira le verbe "jouer" par le terme 玩 (wan -nous y reviendrons plus tard). Nous tenterons maintenant de relever les connotations de ces deux mots par le biais de quelques notes étymologiques⁴.

4- Pour des explications sur la structure des caractères chinois, voir Alleton (1970). Margouliès (1957) se penche quant à lui sur les propriétés, l'étymologie et la syntaxe de cette langue.

3- C 游戏, le jeu

Dans le mot 游戏, deux termes s'unissent pour former, selon Ricci, le verbe: 1-Se divertir, jouer s'amuser; se récréer, et le nom 2-Divertissement; jeu; amusement; récréation. Le 游 est en fait représenté par deux graphies souvent synonymes, ne différant que par leur radical: dans l'un des cas, le radical de la marche (辶) et dans l'autre le radical de l'eau (氵), accompagnent la partie phonétique. L'idée fondamentale étant la représentation du déplacement, on utilisera dans la littérature classique le radical de la marche pour les déplacements terrestres, la clé de l'eau pour les déplacements dans ou sur l'eau. De ce dernier caractère on nous rajoute qu'il sert à représenter une partie d'une rivière, mais aussi la superficialité ("虚浮不实"), le mouvement, mais que son premier usage serait flotter (en parlant d'un drapeau), ainsi que rapporté dans le Shiji. A ce sujet, Françoise Bottery (1996, p.16) nous explique que "you 游 <<flotter au vent>>, <<flâner>>, <<voyager>>" n'est pas classé dans le *Shuowen Jiezi*⁵ sous la clé de l'eau mais bien sous la clé de la "bannière flottant au vent" (旂 於). Ce 游 est presque exclusivement utilisé aujourd'hui en Chine.

5- "说文解字", premier système de classement par clés élaboré par Xushen sous les Han, dont Bottery traduit ainsi le titre: "Explication des figures et interprétation des caractères". Cet ouvrage explique 10,000 caractères répartis en 540 clés.

Le caractère 遊 composé de la clé de la marche est plus intéressant du point de vue littéraire, car bien qu'on le dise aujourd'hui synonyme du premier, son champ sémantique et la glose qui l'accompagne sont beaucoup plus étendus. Son sens initial est errer ou flâner (遨遊), tandis que Mengzi (孟子, 3ème siècle Av. J.C.), l'utilise pour exprimer le plaisir ou le bien-être "吾王不遊, 吾何以休". On lui fait désigner le lieu de visite ou de promenade "遊观之所", le mouvement "行走", la parole qui convainc "遊说". En dernier lieu, le caractère 遊 désigne aussi l'échange amical, étant en ceci l'homophone de 友, ami, amitié.

Xiong Zhichong nous parle de la richesse des termes formés avec le caractère 游:

"中国古代与"娱乐"有关的词汇也是很丰富的, 计有 "游娱", "游冶", "游佚", "游嬉", "游弋", "游博", "游息", 等等, 也反映出我国古代娱乐文化多彩的内容" " Le lexique de la Chine ancienne ayant trait au divertissement est très riche: on y répertorie *youyu*, *youye*, *youyi*, *youxi*, *youyi*, *youbo*, *youxi*, etc, ceci reflétant les milles facettes de la culture du plaisir classique" (Xiong Zhichong, 1990, p.11)⁶.

Le caractère 戏 (xi) que l'on accole à 游, est retrouvé dans le *Guoyu* ⁷ et il signifie à l'origine l'idée de

6- En français, *youyu* 游娱 signifie plaisir; *youye* 游冶 = baguenauder (son inversion *yeyou* 冶游 signifie fréquenter un bordel); *youyi* = 游佚 loisir, repos (on emploie aussi 游逸); *youxi* 游喜 = joie; *youyi* 游弋 = patrouiller, principalement sur mer (on emploie aussi 游弈); *youbo* 游博 = jouer pour de l'argent; *youxi* 游息 = jeu et repos.

7- "国语", recueil d'annales de période "Printemps-Automne" (771-481 av. J.-C.), riche de renseignements sur les Vème et IVème siècles av. J.-C.

compétition visant à délimiter le plus fort du plus faible, à opérer un classement. Dans le même *Guoyu*, le terme exprime l'idée de farce ou de moquerie. Dans le *Shiji* ⁸, l'historien Sima Qian associe à Confucius l'usage du terme 戏 pour exprimer l'idée de jeu et de divertissement; ailleurs, le terme est utilisé pour parler de chants, danses et acrobaties. On retrouvera par ailleurs le caractère 戏 pour exprimer l'idée de risque dans le *Chuci* ⁹. On sait que le 戏 désigne aujourd'hui principalement la représentation théâtrale, le drame ou le spectacle. Le deuxième terme 戏 enrichit donc le mot 游戏 de l'idée d'une composante de compétition, de démonstration, de dépassement, ce que Caillois désigne par le terme *agon*. Nous avons constaté chez nos informateurs ce plaisir réel de se mesurer dans la compétition, même lorsque l'enjeu n'est pas de taille (bien que tous déclarent préférer jouer pour une mise, question d'"excitation").

Nous croyons aussi pouvoir lire dans le mot 游戏 l'idée d'une composante d'évasion, telle qu'induite plus spécifiquement par les termes dérivés de nos deux caractères 游 et 遊, qui sous-tendent le déplacement, le voyage, dans un contexte informel et amical. Ils réunissent les idées de plaisir et de déplacement pour en former une qui ressemble à celle de diversion (消遣, loisir/disperser). Cette idée de prise de distance, d'une quête de plaisir et de l'errance,

8- "史记", première histoire dynastique de l'antiquité au 1er siècle av. J.-C., commentée sous les Tang.

9- "楚辞", célèbre recueil de poèmes de l'antiquité.

vis-à-vis d'un quotidien trop réglé, semble assez légitime dans une Chine de tout temps laborieuse, hiérarchisée et prescriptive. En plaçant les éléments de liberté et d'évasion de la "vie courante" au centre d'une définition du jeu, cette interprétation du mot 游戏 permet d'affirmer que la Chine rejoint ici l'Occident, dont l'interprétation la plus courante est résumée ici par Henriot:

"Toute vie n'est-elle pas plus ou moins <<courante>>? Le jeu surgirait-il comme quelque chose d'exceptionnel, d'extraordinaire? Personne n'ira chercher dans le dictionnaire une définition de la <<vie courante>> (il n'en trouverait d'ailleurs pas). Vie au jour le jour, vie de tous les instants, elle passe et coule comme la Seine sous le pont Mirabeau, avec son train de petits travaux, de besognes étroites, de tâches répétitives. A sa régularité, sa monotonie, sa banalité, s'opposent l'aventure, la poésie, tout ce qui sort de l'ordinaire, tout ce qui fait rêver -et le jeu, bien sûr, qui, par contraste, figure l'imprévu, la fantaisie. Dans cette grisaille, il fait entrer la couleur, le soleil. Il tranche" (Henriot, 1989, p.192)¹⁰.

Ce même contexte de "sociétés ordonnées, à bureaux, à codes et barèmes, à privilèges contrôlés et hiérarchisés, où l'*agon* et l'*alea* apparaissent comme les éléments premiers et d'ailleurs complémentaires du jeu social" (Caillois, 1958,

10- Caillois et Huizinga parlent dans leurs ouvrages respectifs de cette composante d'évasion dans le jeu. Voir Caillois, 1958, p.42; Huizinga, 1951, p.250).

p.172), fait en sorte que la connotation de compétition relevée par l'étude du mot 游戏 est tout à fait cohérente. L'espace de jeu est régi par un ordre mais on peut par définition renégocier sa propre position par rapport à cet ordre. Il permet l'exclusion temporaire de l'individu du monde ordinaire, de sa structure et de ses contingences, ainsi qu'il permet de jauger sa compétitivité sur un terrain de jeu. Le terme reconnu pour compétition est 比赛, dont les deux composantes sont parfaitement synonymes. A l'origine, 比 signifiait "faire des libations aux esprits". On lui reconnaît maintenant plus facilement le sens de comparer ou de classer par ordre de mérite ou de grandeur. On trouve dans l'histoire des confirmations du postulat voulant que le jeu soit en relation avec le dépassement de soi et des autres: à l'origine, les empereurs Yao et Shun auraient créé le jeu de weiqi afin de développer leurs capacités intellectuelles et de raffiner leurs manières (on dit aussi celles "de leurs fils").

Il s'agit ici de légende, mais dont le contenu témoigne tout de même des valeurs de la culture qui la porte. Par ailleurs, les jeux antiques répertoriés dans l'histoire ancienne se tenaient dans le contexte des fêtes saisonnières qui visaient à rendre grâce au ciel pour les récoltes (cf. la définition de 比), ou dans le contexte des fêtes d'épousailles: occasions de réunions des villages voisins, relations d'échange où nombre de règles sont abolies, redéfinies dans la liminalité (Granet, 1988). La filiation entre jeu, rituel et

compétition n'est jamais aussi forte que dans ces nombreuses joutes physiques et oratoires où l'on devait dépasser l'autre, se dépasser soi-même.

3- 玩, *s'amuser*

Il est dit du mot *jouer* 玩 qu'il aurait représenté à l'origine l'idée de manipuler 弄 (un morceau de jade) avec plaisir, d'où l'hypothèse que la clé originale du terme ne serait pas le roi 王 mais plutôt le jade 玉, la partie 元 ne constituant que l'élément phonétique du mot (Lo, 1968, p.508). Par ailleurs le terme 玩 sera utilisé pour désigner le bibelot, de même que, pour parler d'antiquité, on dira 古玩 (vieux-antique/jouer). Le caractère 玩 accolé à celui de 弄 exprime l'idée de taquiner, tandis qu'associé à 器 (ustensile, marchandise) ou 物 (chose, matière), il définit l'objet curieux, le bibelot ou le jouet. Voilà ce que Huizinga nous dit de ce mot:

"Je dois à l'aimable obligeance du professeur Duyvendak quelques données sur la façon d'exprimer la fonction du jeu chez les Chinois. Ici encore, manque la synthèse, au moyen d'une seule dénomination, de toutes les activités que nous croyons devoir ranger dans la notion de jeu. Au premier plan figure le mot *wan* 玩 où dominant les notions de jeu enfantin. Le terme comprend principalement les significations spéciales

suivantes: s'occuper de quelque chose, trouver plaisir à baguenauder (to trifle), batifoler, fôlater, badiner. Il sert aussi à indiquer l'idée de manier, examiner, flairer, façonner des bibelots de ses mains; enfin, il exprime la douceur du clair de lune. Le point de départ sémantique semble donc: entreprendre quelque chose avec une attention joueuse, se plonger dans une activité avec insouciance. Le mot ne s'utilise pas pour désigner le jeu d'adresse, la compétition, le jeu de dés ou la représentation (Huizinga, 1951, p.63-64).

L'interprétation de ce terme nous semble conforme à celle qu'on lui donnait dans les différents contextes où nous l'avons vu utilisé, et contrairement à ce qu'en dit Huizinga, le terme 玩 n'est en aucun cas la marque du jeu strictement enfantin, pas plus qu'il n'exclut le jeu de compétition dans son usage actuel: des adultes emploient quotidiennement l'expression (invitation) "有时间来玩儿" (si tu as une minute, passe t'amuser), de même que l'on parle souvent de 玩足球 (jouer au football). On peut en fait penser que l'emploi actuel du terme 玩 s'est sensiblement détaché de ses connotations "esthétiques" initiales pour devenir un terme générique désignant l'activité de détente. En 1994, à l'occasion d'une enquête de terrain menée à Taiwan, des anthropologues américains examinent la culture du loisir de la nouvelle classe moyenne. Ils se penchent sur un des "key symbols of the subculture", *fun* (玩) and youth's "ever-present pursuit of it":

"The goal of "having fun" (去玩) was repeatedly offered by young people to the anthropologists, but also, to each other, as justification for the pursuit of a wide range of activities" (Shaw, 1994, p.421).

Selon le dictionnaire Ricci, 玩 se définit comme suit:
 A) 1-Se jouer de, s'amuser (avec quelque chose); 2-Prendre plaisir à; 3-Objet précieux ou curieux; B) 1- Jouer, s'amuser, se divertir; 2-Cajoler, caresser, peloter. Nous avons constaté qu'à Beijing aussi, le verbe 玩 est une expression passe-partout, que le terme s'applique autant à décrire une poursuite générale de bien-être qu'à titre de verbe accompagnant des activités précises de sport ou de jeu. Il a pour équivalent sémantique le plus rapproché le verbe 耍 (shua, jouer ou faire du sport) qui, lui, implique de surcroît le débordement, la facétie: 耍货 (jouet, joujou), 耍把戏 (jouer des tours), 耍花枪 (tricher), 耍花招儿 (jouer des tours), 刷闹 (fôlatrer, batifoler), 耍贫嘴 (faire des farces), 耍钱 (parier), 耍笑 (se moquer). Ricci (1986, p.850) résume ainsi le sens de 耍: 1-Jouer, s'amuser, badiner; 2-Se jouer de quelqu'un, rire de, plaisanter; 3-Jouer pour de l'argent; 4-Déployer, faire montre de, user de; 5-Jouer de (ex. du bâton), manier, mouvoir en tous sens.

Ainsi, comparé au terme 耍, le mot 玩 est moins porteur de cette connotation de jeu enfantin que lui attribuait Huizinga (ou son informateur Duyvendak) et signifie simplement

se divertir, de façon active ou non, avec ou sans "objet" de jeu. Il est en cela l'équivalent approximatif de "to play".

3-E 乐, *le ludisme*

Dans la présente thèse, nous étudions deux jeux spécifiques. Mais au-delà de ces jeux, c'est d'une période spécifique de l'histoire dont il est question, et elle se distingue en ce qu'elle est habitée par ce que nous définissons par le caractère 乐. Le désir d'évasion et la compétitivité sont sous-entendus dans les termes étudiés 玩 et 游戏, et ils sont au coeur du jeu. Mais nous pensons que le caractère chinois 乐 est, lui, au coeur des changements sociaux actuels en Chine. Le dictionnaire *Ricci* le traduit en 1976 par joie, plaisir, contentement. Un second sens: rire; et un troisième: volupté, jouissance. Dans le *Far East Chinese-English Dictionary*, publié vingt ans plus tard en 1996, on note deux idées principales liées au mot 乐: 1) *happy, glad, joyous, cheerful, elated, content, delighted, pleased, willing*; 2) *pleasant, agreeable, enjoyable, pleasing, comfortable*. Ce caractère est l'exact synonyme du 娱 avec lequel il est souvent accouplé pour former le mot plaisir, divertissement.

L'omniprésence de ce caractère dans la vie quotidienne saute aux yeux: les marques de commerce (des noms de jus de

fruits aux produits cosmétiques ou hygiéniques, des marques de chaussures aux marques d'électroménagers), les titres de journaux, les raisons sociales, c'est le refrain, le leitmotiv d'une époque... On a traduit Coca Cola par 可口可乐, ce qui constitue un coup de génie autant au niveau sémantique que phonétique; prononciation presque identique à l'anglais "Kekoukele", le sens est approximativement "que de goût, que de plaisir". Ce qui est entièrement conforme à la teneur des slogans américains, à l'esprit du produit. Le mot club, dans le sens de boîte de nuit ou café, a quant à lui été traduit phonétiquement par 俱乐部, ce qui signifie littéralement "lieu de tous les amusements". Lors des années passées en Chine, de 88 à 91 et en 94-95, le caractère 乐 était omniprésent comme le caractère 红¹¹, par exemple, devait l'être pour un observateur au moment de la Révolution culturelle. Que signifie-t-il au juste? En quoi est-il, selon nous, peut-être plus explicite encore que le jeu pour parler de la culture chinoise actuelle?

L'équivalent sémantique français du caractère 乐 est le mot plaisir, amusement, et l'hédonisme, soit la quête de ce plaisir, se dit 享乐主义 (jouir/plaisir/principe)¹². Certains auteurs ont d'ailleurs fait de ce "principe" le sujet de leurs

11- 红, la couleur rouge, symbole du communisme, devenu symbole de la Chine révolutionnaire.

12- Nous pensons que 享乐主义 est un mot qui a été créé tardivement pour rendre en chinois le concept occidental d'hédonisme. Il n'y a nulle trace d'un concept chinois d'hédonisme ni du mot hédonisme dans le Ciyuan, ouvrage qui retrace les premières occurrences d'utilisation des mots chinois dans l'histoire.

études, nous nous y attardons maintenant. Car la quête du contentement à laquelle nous assistons en Chine dépasse la sphère immédiate du jeu, du jeu comme matériau, structure et pratique, selon les termes d'Henriot que nous venons de voir, pour se définir plutôt par un état d'esprit qui pourrait recouvrir d'autres sphères de l'activité humaine.

En entrevue, le professeur Jong Jingwen 钟敬文¹³ a eu une remarque qui devait aiguiller notre réflexion sur la nature du loisir en Chine. Il nous mentionnait que le bavardage 谈 est une activité très prisée en Chine et dont on parle peu. Les sociologues, disait-il, ne comptabilisent jamais les heures passées à discuter sur le pas de la porte avec un voisin, ignorent le poids des minutes de discussion impromptue partagées avec un confrère à l'arrêt d'autobus. Il ajoutait qu'à l'heure du souper, dans les cours carrées 四合院 de Beijing, chaque famille sort avec son bol et va s'accroupir et manger avec les voisins. Depuis que les cours disparaissent inexorablement pour laisser place aux tours d'habitation, c'est sur le bord des trottoirs et des allées gazonnées, sous les lampadaires, que se regroupent les familles pour discuter informellement avec les voisins pendant les chaudes soirées d'été.

13- Lors de notre rencontre, en février 1994, le professeur Zhong, âgé de 92 ans, était toujours actif dans le milieu académique et dirigeait plusieurs étudiants au doctorat à l'Université normale de Beijing 北京师范大学. Il est le fondateur du Centre de recherche sur la culture populaire chinoise 中国民间文化研究所 de cette même université. Il a accepté d'agir à titre de directeur de thèse durant notre séjour en Chine et a grandement contribué à l'élaboration de la présente thèse. On trouve le texte de cette entrevue en annexe.

Ceci n'est pas sans nous faire penser à cette autre remarque du professeur Gao 高¹⁴ qui s'étonnait de ce que, dans les différentes colonnes des études quantitatives sur le loisir où s'additionnent les activités de temps libre, soient complètement absentes les minutes ou les heures consacrées aux relations sexuelles ou au "flirt" 谈恋爱. Nous n'avons pu que répondre qu'il est de ces activités qui échappent si bien à l'utilitaire, au domaine public, qu'elles offrent peu de prise au sociologue ou à l'anthropologue; les témoignages et discours livrés à ce sujet ont le plus souvent une saveur impressionniste. Pourtant, l'acte sexuel semble afficher une parenté avec le jeu: on a traduit en français (Beurdeley, 1979) l'expression antique 云雨 par "le jeu des nuages et de la pluie". Le terme "jeu" n'est pourtant pas présent dans l'expression initiale:

"Aussi le mariage humain est-il fondamentalement le même que le mariage cosmique du ciel et de la terre accouplés pendant les nuits d'orage. Depuis des temps immémoriaux, les Chinois ont considéré les nuages comme les ovules de la terre, qui sont fertilisés par la pluie, sperme du ciel. (...) <<Nuages et pluie>>, *yun-yu*, cette expression littéraire est demeurée jusqu'à nos jours le terme consacré qui désigne l'acte sexuel" (Van Gulik, 1971, pp. 41 et 67).

Cependant, les expressions 秘戏 (jeux amoureux furtifs) et

14 - Professeure au Centre de recherches sur la culture populaire chinoise de l'Université normale de Beijing, Mme Gao a passé ce commentaire en réaction à une conférence sur la sociologie du loisir occidentale donnée en mars 1995.

淫戏 (jeux de la chair, selon la traduction de Van Gulik, 1971, p.258) semblent avoir été largement utilisées dans l'estampe et la littérature érotiques, et l'abondance de ces dernières confirme que les rapports sexuels s'incrivent aussi dans cette sphère de l'art de vivre ludique¹⁵.

Jean Duvignaud, qui déplorait la volonté de Caillois et Huizinga "d'apposer une règle au jeu", prétend que le jeu dépasse les limites que ces deux mêmes auteurs ont fixées:

"Il existe une autre région de l'être qui ouvre à tout homme le terrain vague des spéculations ludiques et qui témoigne de l'isomorphisme du jeu dans la plupart des civilisations ou des sociétés, quelque soient la place ou le temps que ces dernières occupent dans le temps ou l'espace: la <<plauderei>>, le bavardage, la convivialité de la parole échangée, en marge du travail, de la politique, de la religion (...) Divers sont les lieux d'ancrage de ce <<vécu social>> oublié ou mal interprété: le nomadisme de terre ou de mer, la chaîne Hi-Fi, le pop et à un degré moindre le disco, la convivialité sous toutes ses formes, la recherche du soleil, la moto, la flânerie, trop souvent nommée paresse. Région encore incertaine du jeu, qui défie

bien entendu la nauséuse dénomination de loisir"
(Duvignaud, 1980, pp.38 et 129).

Dans cette quête pour débusquer la "part ludique de l'homme", Duvignaud propose diverses expressions de ce

15- Karl Groos, pionnier de l'étude du jeu en Occident, consacrait d'ailleurs une trentaine de pages aux rapports sexuels dans son ouvrage *The Play of Man* (Groos, 1976 (1ère éd.1901)).

<<dérèdement de l'imaginaire>>: le libertinage, le déguisement, l'art baroque, (qui implique un "bouleversement de l'espace, dont les formes donnent à l'homme une place différente de celle qu'il occupait dans la hiérarchie des êtres", *Ibid*, p.104 et ss.). Ces activités sont porteuses de l'essence même du ludisme, selon Duvignaud, puisqu'elles sont activités a-structurelles, a-fonctionnelles, créatrices et spéculatives. Bon nombre de créateurs chinois en arts visuels, par exemple, semblent eux aussi adhérer à cet état d'esprit, en imaginant la création comme un jeu¹⁶ (bien que le ludisme que nous sommes occupée à définir ne procède pas nécessairement de la création; il est le plus souvent entièrement gratuit, comme le jeu de mots, par exemple, qui relève aussi de ce <<dérèdement de l'imaginaire>>).

La présence ou non de cet état d'esprit peut faire en sorte que "tous les jeux ne soient pas drôles" et que certaines activités que nous ne classons pas spontanément dans la catégorie des jeux se fassent avec une réelle attitude ludique. Duvignaud nous dit encore du jeu d'échecs:

"Tous les jeux ne sont pas drôles car le rituel, quand il s'attache au ludique, en épuise la part d'incertitude joyeuse: les jeux d'échecs de l'Islam classique, les joutes du Moyen-âge européen, le jeu de go. Mais s'agit-il vraiment de jeux? On assiste ici à une cérémonie grave qui ne comporte aucune part d'imprévu et d'inopiné, tant les règles en sont

16- Voir l'ouvrage de Marie Claire Huot, *La petite révolution culturelle* (1995).

strictes: ce sont des activités ludiques qui conservent et protègent la coutume sociale, voire le rituel religieux. L'ennui accompagne parfois ces divertissements élitaires" (*Ibid*, 1985, p.28).

Ce que corrobore Csikszentmihalyi:

"Thus it is possible for some to play successfully at becoming millionaires or prime ministers in the so-called "real" world, while others toil seriously at basketball or chess without ever experiencing play" (Csikszentmihalyi, 1975, p.19).

En fait, la définition du 乐, intervient ici, à l'extérieur des frontières du jeu (game), en son deuxième sens de plaisant, agréable, confortable. Nous pensons que la tradition chinoise, telle que décrite par Lin Yutang par exemple, offre beaucoup d'exemples de l'art de jouer ou de jouir en dedans et en dehors des institutions et des structures, à la mesure de l'homme moyen:

"Que ne ferait pas un Chinois lorsque de nombreux loisirs lui sont accordés! Il mange des crabes, boit son thé, goûte l'eau des sources, chante des airs d'opéra, manoeuvre des cerf-volants, assortit des brins d'herbe, fabrique des boîtes en papier, résout des enchevêtrements compliqués de fil de fer, joue au mahjong, engage au jeu jusqu'à ses vêtements, fait un ragoût de ginseng, assiste à des combats de coqs, gambade avec ses enfants, joue au volant, arrose ses fleurs, plante ses légumes, greffe ses arbres, joue aux échecs, se baigne, converse, s'occupe de ses oiseaux, fait la sieste, mange trois

repas à la fois, s'intéresse à la chiromancie, aux esprits des renards, va au théâtre, fait sonner les tambours et les gongs, joue de la flûte, s'exerce à la calligraphie, croque des gésiers de canards et des carottes salées, assouplit ses doigts sur des noix, fait voler des aigles, nourrit les pigeons voyageurs, visite les temples, gravit les montagnes, assiste à des courses de bateaux et de taureaux, se dispute avec son tailleur, fait des pèlerinages, prend des aphrodisiaques, fume l'opium, se mêle aux badauds au coin des rues, acclame les avions, fulmine contre les Japonais, s'étonne à la vue des Blancs, critique les politiciens, tient des séances bouddhiques ou lit les classiques, s'exerce à respirer profondément, consulte les diseurs de bonne aventure, capture les sauterelles, croque des graines de melon, organise des concours de lanternes, brûle de l'encens rare, mange des nouilles, résout des devinettes littéraires, cultive des fleurs en pot, échange des présents d'anniversaire et des salutations, procréé des enfants et dort" (Lin, 1997, pp.349-350).

Nous proposons cette fascinante liste pour deux raisons. Premièrement, afin d'illustrer ce que peut être le pendant chinois du ludisme tel que décrit par Duvignaud, avec sa part de créativité, d'improvisation, de fantaisie et, en second lieu, pour donner à voir la grande imagination de l'homme chinois avant que l'on ne le brime de ce plaisir de la flânerie au nom de la révolution. Cette description date du début du siècle; nous tenterons, dans le chapitre qui suit, d'illustrer comment s'incarne cette idée plus large de

ludisme 乐, dont nous venons de donner des exemples divers, dans la société actuelle de la réforme et de l'ouverture.

L'attitude ludique est une discrète contestation, un flottement lucide, une entreprise de détachement de la gravité existentielle (Jeffrey, in Bélanger, 1996, p.20).

4- Le jeu à l'heure de l'ouverture et de la réforme

Dans ce chapitre, nous décrivons les fondements et les manifestations de l'hédonisme des années 80 et 90 dans la culture urbaine chinoise. Nous pensons qu'en prélude à toute étude sur le changement social, une définition précise des dates charnières de ce changement s'impose. Notre période dite de "réforme et d'ouverture" est clairement définie à partir du Troisième plenum du XIème comité central de 1978, moment crucial du changement de cap politique de cette décennie.

Cette période nous intéresse parce qu'elle constitue le début d'un changement socio-politique qualitatif, une petite révolution des modes de vie. Ce changement qualitatif est en partie l'expression d'un contraste avec la période précédente qui débutait en 1949, à la prise de pouvoir du Parti Communiste. Nous expliquons rapidement dans la sous-section "Jeu et politique" comment toute la vie ludique a été subordonnée au politique durant presque trente ans. Le

changement qualitatif tient en un désinvestissement partiel de l'Etat dans la vie quotidienne des Chinois, et donc dans leur vie de loisir où s'incarne le ludisme. C'est ce dont nous traitons dans la deuxième partie de chapitre intitulée *La montée du "乐"*. Finalement, en troisième partie, nous nous demandons si l'esprit ludique est bel et bien exclusivement cantonné à la vie de loisir, ou s'il n'est pas possible d'en trouver des incarnations dans d'autres sphères de l'activité quotidienne des Chinois.

4 A- Jeu et politique

4-A-1 Jeu et communisme

Pour comprendre l'ampleur des bouleversements de la période dite de "réforme et ouverture" inaugurée par Deng Xiaoping à la fin des années soixante-dix, ainsi que son impact sur les pratiques de jeu des Chinois, un court retour en arrière s'impose.

Au début du siècle, en Chine, les loisirs et les jeux sont multiples et, le travail agricole laissant peu de répit aux paysans (leurs moments de liberté tournent principalement autour des fêtes du nouvel an), c'est dans les villes que l'on retrouve la plus grande variété d'activités ludiques. Nous avons vu la liste d'activités ludiques énumérées par Lin Yutang dans son ouvrage *La Chine et les Chinois* au chapitre

précédent. A cette énumération s'ajoutent toutes les activités générées par la présence étrangère et par une certaine ouverture commerciale. Parmi les clubs de majiang, de polo, de pelote basque, les champs de course et les centres récréatifs, les casinos et maisons de jeu détiennent la palme de la popularité. Les jeux de loterie seront vraisemblablement ravageurs, devenant populaires à travers toutes les classes sociales et se répandant assez rapidement dans tout le pays. La loterie aurait été introduite à Shanghai par les Américains en 1898, une loterie d'Etat créée en 1911, et les machines à sous (吃角子老虎¹ ou 老虎机) auraient suivi autour de 1927 et,

"conjointement à ces activités lucratives pour les uns, ruineuses pour les autres, des cercles de jeu se mirent à pousser comme les feuilles de bambous après l'ondée... La fièvre du jeu s'était emparée de Shanghai, qui allait rendre la ville folle, plus d'un demi-siècle durant" (Perront, 1992, pp.79-81).

Beijing, la ville impériale, n'a pas connu avec la même ampleur ce phénomène, et les activités décrites par Lin Yutang y étaient prépondérantes². Beijing n'est pas parée de l'aura de corruption et de dégénérescence que l'on impute au Shanghai du début du siècle, mais elle sera néanmoins la cible, comme

1- "吃角子老虎", terme utilisé dans l'ouvrage de l'Institut de recherches historiques de Shanghai, signifie "tigre mangeur de monnaie", et on utilise plus communément aujourd'hui l'expression 老虎机 (la machine-tigre). Les joueurs s'attendaient en fait à ce que le tigre crache de la monnaie plutôt qu'à ce qu'il n'en avale...

2- Voir *老北京的生活* (Jin Shoushen, *La vie dans le vieux Beijing*), qui recense de façon charmante la vie quotidienne des Pékinois du début du siècle.

tout le pays d'ailleurs, de mesures hygiéniques incarnant une idéologie puritaine et monolithique, qui accompagnera la prise de pouvoir des communistes en 1949. Perront nous rapporte le bilan moralisateur de l'Institut de recherches historiques de Shanghai:

"Cette passion que les Chinois nourrissaient pour le jeu n'avait certes pas débuté avec la pénétration des puissances étrangères en Chine; elle était ancestrale, et touchait toutes les classes et tous les âges de la population. Seulement, l'expérience de Shanghai, transformée au fil des ans en un gigantesque tripot, où les Chinois purent donner libre cours à leur inclination, fut un désastre. Le plaisir du jeu, en se muant en vice, entraîne les mêmes dérèglements que l'abus des drogues, poussant inéluctablement les Chinois vers l'abîme" (Perront, 1992, p.139).

C'est cette conjoncture particulière du début du siècle qui a permis que le jeu, peu importe qu'il soit lié ou non à l'argent, soit associé plus que jamais, sans ambages ni grand discernement, à la débauche³. Un grand ménage fut alors entrepris dans les moeurs corrompues qui symbolisaient la décadence occidentale capitaliste, le gouvernement visant à l'élimination rapide de toute activité non productive, "autonome ou auto-finaliste" (Haraszti, 1983, p.10)⁴.

3- Une enquête de Buck, menée en 1930 dans six provinces chinoises, démontre que 23% des ménages du nord et 40% de ceux du centre-est de la Chine avait des dettes de jeu (Buck, 1930, 414-415, cité dans Price, 1972, p.173).

4- Ceci incluant les campagnes contre la drogue et la prostitution, "fléaux" systématiquement associés au pari, aujourd'hui encore.

Le loisir devint une activité de groupe, et la composition de l'activité et du groupe revint à l'unité de travail 单位. Ce loisir, lors des récurrents mouvements idéologiques, est lié à des préoccupations politiques et civiques, dans l'esprit de la campagne "学雷锋⁵": l'unité de travail fournit alors à tous ses membres les billets de cinéma pour aller voir le même film héroïque sur Lei Feng, ou organise un dimanche d'activités civiques où chacun s'affairera, dans l'esprit de Lei Feng, à réparer le vélo d'un passant, à balayer la rue, à planter des arbres, etc. Ces temps de loisir sont parfois carrément du domaine de la production, comme pendant le Grand Bond en avant, où chacun était mobilisé pour trouver du fer et le faire fondre dans les hauts fournaux locaux⁶. Et c'est ainsi que

"Sous la férule du Parti, l'idée même qu'un individu puisse s'adonner à une activité non productive, fût-ce pour se régénérer par la détente, devint hérétique. Le culte de "l'homme nouveau" excluait l'idée de distraction... Le régime maoïste s'était approprié le temps libre des Chinois" (Deron, *in* Gentelle, 1989, p.167).

Les justifications d'un tel assujettissement du temps

5- "Etudiez Lei Feng". Lei Feng est un héros maoïste qui inspirera plusieurs mouvements de propagande (ainsi que plusieurs films), le premier ayant lieu en février 1963. Ces mouvements visent à développer chez le peuple un altruisme et une conscience politique. Lei Feng était un simple soldat, qui fit néanmoins preuve d'un héroïsme et d'un dévouement légendaires dans la vie quotidienne. On a cependant des doutes sur l'origine du journal qui lui est attribué.

6- La famine qui suivit ce mouvement désastreux empêcha par ailleurs que le peuple pensât à s'amuser; entre 1958 et 1960, toutes les énergies restantes étaient dépensées à tenter de survivre.

libre (donc du loisir, du sport et du jeu) à une raison utilitaire ne se retrouvent pas dans la doctrine marxiste. Marx a discoursu sur le sujet en reconnaissant la nécessité du loisir dans la vie quotidienne du "prolétaire". Selon lui, le loisir a deux fonctions, s'incarne en deux sphères.

Premièrement, les activités de récupération de la force de travail, telles que le repos, le théâtre, les jeux, le voyage ou la participation à des activités sportives. Ces activités visent à combler les besoins de plaisir, de relaxation, d'agrément de l'humain. En deuxième lieu, les activités de développement de la personne, telles que la participation à des activités de création littéraire, artistique ou scientifique, les activités sociales, d'études ou autodidactes, ainsi que l'éducation des enfants. On vise ici le développement des capacités et du caractère de l'individu. Il va de soi que ce qui est bénéfique à l'individu est profitable à la société, et que c'est dans cette optique collectiviste que Marx légitime le loisir (Wu, 1991, p.431).

Li Dazhao 李大钊, fondateur du Parti Communiste Chinois, écrivait en 1922, "为劳工健康, 提供种种正当娱乐的设备" "pour la santé des travailleurs et ouvriers, (il faut) fournir des infrastructures correctes d'amusement" (Zhong, 1991, p.43). Mais après 1949, on ne retrouve plus dans les textes le terme "娱乐" (*plaisirs* en général, que l'on peut aussi traduire par "amusements" et "loisirs". Voir le chapitre précédent), qu'accolé à celui de "体育" (sport). En 1954, le comité

central publie "加强人民体育运动工作的指标" "Sur les normes concernant le renforcement des activités physiques et sportives du peuple", dans lequel on constate que la vocation du sport est devenue politique:

"体育活动是培养人民勇敢, 坚毅, 集体主义精神和向劳动人民进行共产主义教育的重要手段之一" "Le sport constitue une des principales méthodes d'éducation communiste pour inculquer au peuple l'esprit collectiviste, les former à la ténacité et au courage (Zhou, 1991, p.46).

Mao Zedong, qui fut pourtant très prolifique, n'a pas lui-même publié de texte où l'on puisse lire quelque prise de position théorique sur la place que la société chinoise devait réserver aux "plaisirs" du jeu et du loisir⁷. Pour lui, visiblement, seul le besoin de récupérer la force investie au travail justifie le loisir. La douce folie qui s'empare des masses, au nom de la construction du socialisme, impute justement au travail une vertu glorifiante, nourrissante, régénérante, et il faudrait être un ennemi du peuple pour penser à s'amuser alors que l'effort de construction mobilise tous les "工农兵" (ouvriers, paysans et soldats), et que la lutte des classes, justement, n'est pas terminée. C'est ainsi que la notion de temps libre est évacuée de tout discours. Le temps est scandé par les activités professionnelles, les activités civiques, les activités politiques (dont

7- On a su par la suite, avec entre autres la biographie de son médecin Li Zishui (1994), que lui-même ne se privait d'aucun plaisir, charnel ou autre. C'est plutôt le caractère lubrique que ludique de Mao qui se trouve révélé dans ce livre, nous y reviendrons plus loin.

l'inévitable lecture des oeuvres choisies de Mao Zedong).

Selon Wang Shaoguang 王邵光⁸, entre 1958 et 1960, le Parti émettra tout de même au moins deux directives exigeant que soient garanties aux travailleurs au moins huit heures de sommeil et un peu plus de loisirs. On vient de se rendre compte que la productivité souffre des "heures supplémentaires" exigées des masses. Mais selon Wang, "However, leisure was still considered passive relaxation and restoration of energy for work" (Wang, 1995, p.149).

Wang estime que trois phases ont eu lieu, à partir des années 60, dans la régulation et la politisation progressive des "activités extra-curriculaires" (on parle de "业余生活" et non de loisirs 闲暇活动). En 1960-62, une politisation "douce", qui postule que le loisir n'est jamais neutre, qu'il véhicule soit des idées bourgeoises, soit des idées prolétariennes, mais qu'en aucun cas il est neutre. Les masses doivent être vigilantes et poser les bons choix. Dans la deuxième période, 1963-65, le Parti commence à poser de façon plus catégorique, à la place de l'individu, les barèmes de ce qui est bon ou mauvais:

"As for what people were supposed to do with their leisure, the answer could be found in the titles of a group of essays appearing in an issue of *Zhongguo Qingnian* (Chinese youth) of 1964: "Value Your Spare Time", "Leisure Activities Should Serve One's Work", "You Must Behave Yourself Even in After-Hours", " Spare Time Must be Devoted to

⁸ D'origine chinoise, Wang est professeur adjoint à la faculté de sciences politiques de l'Université Yale.

Studying" . In the mid-1960's, official publications also began to warn people that "pursuing a hobby may sap one's will to make progress" (玩物丧志)" (*Ibid*, p.155).

Pendant ces deux phases, si certains sports sont encore pratiqués, ils le sont soit de façon professionnelle, c'est-à-dire pour le prestige national et le rayonnement international, soit selon un mode que l'on pourrait qualifier de militariste. Le film "永远年轻" (Eternellement jeunes), tourné par le Studio central des films documentaires et d'actualité en 1952, est un témoignage éloquent de cet état de fait. On y constate que les activités physiques, de la gymnastique matinale au ballon-panier, que ce soit dans les parcs ou dans les cours d'école, ont presque toutes été récupérées par ce mécanisme totalitaire et uniformisant qui prône un esprit sain dans un corps sain. Mais le corps sain est entendu ici comme une métaphore du "corps social". Le synonyme accepté du mot "loisir" étant l'expression "temps libre", cette notion de liberté est donc, dans la société collectiviste de Mao, liée à l'individualisme. Vouloir disposer "librement" de son temps, vouloir développer les capacités et le caractère de l'individu" conformément à la position de Marx, c'est porter atteinte à la réalisation des buts collectifs. Ci Jiwei nous explique comment est perçu le concept de liberté dans cette Chine post-libération:

"Freedom, on the other hand, when treated as means,

is most naturally, and primarily, taken as a means of realizing one's own project and ambitions in the absence of unwarranted interference from the state. Thus the very desire and demand for freedom is symptomatic of alienation from collective goals and interests" (Ci, 1994, p.127).

Si le loisir est inévitable, il devra se pratiquer selon sa seule modalité utilitariste et collective, et non comme l'expression du choix d'un homme libre. Car six cent millions d'hommes libres constitueraient une menace pour le moule communiste. Comme les arts et la littérature, le loisir devra servir les masses.

Le nouveau code de la vertu socialiste abolit donc toute spontanéité dans l'exercice du "temps libre" pendant plus de vingt-cinq ans, ce "sevrage" culminant pendant la grande Révolution Culturelle, qui constitue la troisième phase dont parlait Wang Shaoguang.

4-A-2 La Révolution culturelle

Nous constatons en fait que, en plus de s'approprier le temps libre des Chinois- et les activités de jeu, de sport ou de divertissement qu'il contient- le régime maoïste a aussi fait main basse, et ce de façon plus paroxystique pendant la Révolution culturelle, sur l'esprit ludique des Chinois.

Qu'on le constate avec cette chanson que chantaient les enfants de la Ligue de la jeunesse communiste en 1966, à l'heure des exercices de gymnastique: "思想练得红又红, 身体练得好

又好，我们是共产主义接班人，为革命锻炼锻炼，长大要把祖国江山保"
 "Développons une pensée toujours plus rouge, entraînon un
 corps toujours plus sain, nous sommes la relève du communisme,
 et pour la révolution nous faisons de l'exercice; devenus
 grands nous protégerons le pays" (in 新体育 *Xin tiyu*, 27-9-
 1966).

Cette Révolution culturelle, entreprise désespérée de
 mobilisation populaire du président Mao pour réasseoir son
 autorité, après les échecs inavoués à l'époque de ses
 campagnes politiques et économiques précédentes (entre autres,
 Les Cent fleurs, en 1956 et Le Grand bond en avant, entre
 1958 et 1961), prendra rapidement une allure anarchique: les
 jeunes intellectuels sont envoyés à la campagne, histoire de
 se frotter au peuple laborieux. Les gardes rouges
 s'improvisent justiciers omnipotents, redresseurs de tort,
 pendant que les hauts fonctionnaires politiques jouent aussi
 leur propre avenir en jonglant entre loyauté et contestation à
 l'endroit de la politique dogmatique de Mao et de la "Bande
 des quatre".

Epoque de chaos et d'excès, la Révolution culturelle, en
 menant à son paroxysme les concepts d'orthodoxie et
 d'abnégation révolutionnaires, crée une paranoïa nationale
 (parfois à l'égard même de sa propre famille), et achève de
 détruire toute vie sociale spontanée. Encore plus que les
 diktats et les activités programmées par l'Etat, ce sont cette
 paranoïa et les réflexes d'auto-protection qui, pendant toutes

ces années de noirceur (1966-1976), rendent toute activité ludique impensable.

De 1968 à 1971, la Commission d'Etat des sports est démantelée par Jiang Qing et passe sous contrôle militaire, alors qu'est critiqué l'esprit que l'on dit régner sur les sports, le "金表主义" ("médailles-et-trophées-isme", *in* Brownell, 1995, p.303). Les échiquiers et les cartes sont brûlés par les gardes rouges en fin de course⁹, mais plus que le support matériel du jeu, c'est l'état d'esprit ludique que nos observateurs avaient relevé chez les Chinois qui est parti en fumée. Ma Guojun nous affirmait en entrevue:

"Pendant dix ans, il n'y a eu aucun jeu! Vous ne pouviez trouver une paire de dés, les jeux de cartes étaient introuvables et les jeux de majiang aussi. Le xiangqi était permis. Mais les gens n'avaient ni le coeur à jouer, ni de jeu. Il est un mot de la dynastie Qing; "习俗上于富足", ou "les habitudes et les coutumes suivent l'abondance". Comme quoi, les gens nantis ont le coeur à jouer, sont insouciants; mais les pauvres qui n'ont pas de quoi manger, pensent-ils à s'amuser?"

9- Notons toutefois que l'écrivain Ah Cheng nous décrit, dans "Le roi des échecs" (1984) et "Le roi des enfants" (1985), un tournoi d'échecs formel et des séances amicales de jeu. Ces parties ayant lieu dans les régions reculées où ont été envoyés les jeunes intellectuels, il est permis de penser que l'obstination à jouer trouvait à s'exprimer dès lors que l'on s'éloignait suffisamment des centres politiques, des centres d'influence des gardes rouges et des combattants des "四旧" (les "quatre vieilleries" à éradiquer, soit les vieilles pensées, la vieille culture, les vieilles habitudes et coutumes). Fu Yannong (1991, p.40-42) le confirme dans son article sur un certain essor des sports dans les campagnes éloignées pendant la Révolution Culturelle, essor dû à une stabilité relative (par rapport aux villes) et à l'arrivée de jeunes intellectuels en région rurale.

On est souvent obligé d'avoir recours à la littérature romanesque ou aux récits de vie postérieurs pour documenter cette période de l'histoire chinoise, tant il est vrai que l'écriture aussi était taboue. Chang Jun nous livre ses souvenirs de l'année 1967:

"Ils ne pouvaient même pas sortir pour se détendre un peu. La notion de "détente" n'avait plus lieu d'exister: livres, peintures, instruments de musique, sports, cartes, jeux d'échecs, maisons de thé, bars, tout avait disparu. Les parcs n'étaient plus que des terrains vagues désolés, vandalisés d'où l'on avait arraché les fleurs et l'herbe, il ne restait plus un seul oiseau ni un seul poisson rouge" (Chang, 1992, p.406).

Pendant la Révolution culturelle, donc, pour la première fois dans l'histoire de la Chine, les Chinois, officiellement, ne jouent pas, le politique ayant envahi tout l'espace vital:

"在这种盲目, 狂热的政治激情氛围中, 人们在"文革"的虔诚心理支配下, 压抑了对于娱乐的要求" "Au milieu de cette atmosphère de passion politique aveugle et fanatique, les gens, sous l'emprise d'une mentalité dévote, comprimèrent leur besoin de s'amuser" (Fu, 1991, p.40).

Toujours selon Wang, "the term *leisure* itself by then had become a dirty word" (Wang, 1995, p.156). Mais au sein de ceux qui *font* la politique, les règles du jeu sont différentes...

4-A-3 Lorsque Deng Xiaoping avoue aimer le bridge...

A l'orée des années 80, l'installation du règne de Deng Xiaoping a induit progressivement un désinvestissement de l'Etat dans le quotidien des citoyens. Une vie privée, par opposition à une vie collective, était de nouveau pensable, la jouissance du temps libre et d'une certaine liberté de penser était redonnée à l'individu. Chen décrit une certaine interprétation de cette délivrance:

"有人说文化大革命这场悲剧，是从麻将回到人们的生活中来的时候便自行结束了，改革开放送给中国人的第一份珍贵礼物，应当是麻将"
 "Certains affirment que la Révolution Culturelle n'a été réellement terminée que lorsque le majiang a récupéré sa place dans la vie quotidienne des gens, et que le cadeau le plus précieux que "la réforme et l'ouverture" ait offert aux Chinois, c'est le majiang" (Chen, 1993, p.261).

Le "retour au jeu" est bien évidemment une conséquence des politiques de réforme et d'ouverture de Deng Xiaoping. Mais il n'a pas été statué de façon formelle et officielle, à l'époque des dites réformes (pas plus que lors de la prise de pouvoir de Mao, nous l'avons vu), de la place concrète que le loisir pouvait tenir dans la vie quotidienne des individus. De

façon informelle, il a été avancé que Deng avait tout de même donné le ton en avouant publiquement ce que tous savaient privément:

"Les cartes avaient, elles aussi, été proscrites et accusées d'encourager la paresse. Deng Xiaoping les réhabilita en affichant son goût pour le bridge¹⁰" (Meyer, *in* Gentelle, 1989, p. 171).

La revue "*La Chine en construction*", en 1984, fournit des fondements à ce qu'affirme Meyer. On y écrit:

"Cette année en plein été, Deng Xiaoping a passé deux semaines à la station balnéaire de Beidaihe où, chaque jour, à dix heures du matin, on pouvait le voir arriver à la plage pour nager au moins mille mètres pendant 90 minutes, et ce même si la mer était houleuse. En dehors du sport, Deng Xiaoping se passionne pour le bridge¹¹ et pour le billard. Il considère que le bridge est excellent pour développer les qualités de réflexion. Il est très fort et gagne très souvent" (Zhu, 1984, p.5).

Li Zishui, cité plus haut, moins soucieux d'orthodoxie que le journaliste de *La Chine en construction*, nous en révèle plus sur les activités de loisir de Deng plus tôt dans l'histoire:

10- Et cette passion était si notoire que lors du décès de Deng Xiaoping, en février 1997, le peuple, qui a coutume d'offrir des présents pour accompagner le mort dans l'au-delà, a déposé en offrande de grandes quantités de jeux de cartes et de paquets de cigarettes sous l'effigie de Deng Xiaoping.

11- Il apprit le bridge en France, lors du séjour qu'il y fit au début du siècle: "Le dimanche, les distractions sont plutôt rares à Montargis: Deng y apprend le bridge, un jeu dont la passion ne le quittera plus" (Sabatier, 1990, p.48).

"Le 16 juillet (1959), Mao, en peignoir blanc, pieds nus dans des sandales, convoqua le Comité Permanent du Bureau politique à sa villa... Deng Xiaoping était hospitalisé. Le 2 mai, il avait glissé en jouant au billard au club des cadres proches de Zhongnanhai et s'était brisé une jambe¹² (Li, 1994, p.334)

Que ce soit le billard ou le ping-pong , on voit bien que Deng ne s'est jamais privé de pratiquer des jeux dangereux, en plein milieu du mouvement du Grand bond en avant (dont le slogan était "Trois ans d'effort, mille ans de bonheur". Un peu plus tard, en 1964, Deng nous livre une autre méditation sur le temps, en avouant qu'un "seul jour me semble long comme trois automnes quand je ne joue pas" (Sabatier, 1990, p.141)). En 1965, donc à l'orée de la Révolution Culturelle, des révolutionnaires de la première heure tels que Peng Zhen, Yang Shangkun, Wan Li, Hu Yaobang ou Wu Han jouaient au bridge avec lui plusieurs fois par semaine:

"Ils organisent dans le club privé des hauts dignitaires, à Zhongnanhai, des longues parties de bridge où l'on boit, l'on fume et parle à coeur ouvert des maux qui affligent le pays" (Sabatier, 1990, p.124).

En vérité, ceci confirme que les dirigeants ne se sont

12- Sabatier nous donne une version à peine moins cocasse de l'épisode de la jambe cassée: "1959: La crise tant redoutée a éclaté au sommet du parti. Deng, heureusement pour lui, est absent. Il est hospitalisé après s'être cassé la jambe au cours d'une partie de ping-pong" (Sabatier, 1990, p.115).

jamais privés, quant à eux, de jouer, de festoyer et de se distraire tout au long des années les plus sombres du communisme, alors que l'on exigeait du peuple une austérité et une frugalité destructrices. Le film "Eternellement jeunes"¹³ mentionné plus haut donnait à voir en 1952, par suite d'on ne sait quelle distraction des responsables de la censure, les cadres prospères du Parti en train de profiter de la station balnéaire de Beidaihe. Le docteur Li fait aussi des révélations troublantes sur le mode de vie plutôt ludique du président Mao, le sexe et le jeu y occupant une part considérable¹⁴:

"au plus fort des années de misère, Mao continua ses soirées dansantes, son train de vie luxueux, ses séances de natation. ... (Pendant le Grand bond en avant) le jour les dirigeants vivaient dans l'illusion en formulant des projets économiques irréalisables. La nuit, ils se divertissaient; des acrobates et des troupes de danse et de musique du pays entier donnaient des représentations à leur intention. (...) Alors même que la Grande révolution culturelle battait son plein et que la place Tiananmen était en ébullition permanente, Mao continuait à vivre comme un empereur et à se distraire avec ses concubines au Palais de l'Assemblée du peuple comme derrière les murs de Zhongnanhai (Li, 1994, pp.124, 352, 491).

13- Film d'ailleurs classé "内部", c'est-à-dire interdit de circulation publique, conservé pour visionnement interne seulement.

14- La vie sexuelle et le jeu sont par nature intimement liés: on pense à un monde de plaisir, de spontanéité, de gratification. Il est commun de constater que les périodes de répression, de tolérance ou de licence du jeu et des moeurs sexuelles sont en général bien synchronisées.

Aujourd'hui, ce type de "Clubs de Cadres" existe toujours. Nous avons assisté en 1995 à la fondation du "北京老同志象棋会" (Association des vieux camarades joueurs d'échecs de Beijing). Ce club est exclusivement réservé aux cadres supérieurs retraités, aux hauts officiels de l'armée stationnés à Beijing, aux "intellectuels de haut niveau" ("高级知识分子"), et aux personnalités célèbres ("社会各界知名人士"). On est donc tenté de conclure qu'en Chine, la hiérarchisation des pratiques ludiques, telle qu'on la voit se dessiner au tournant des années 1990, n'est pas, en fait, une nouveauté. On dit souvent que les grandes décisions politiques, stratégiques ou économiques se prennent en Occident sur les terrains de golf, qu'elles se prennent à Hong Kong au Royal Jockey Club¹⁵. On peut supposer que dans un Club de xiangqi où siègent l'ex-secrétaire général du Comité Central du Parti Communiste, le vice-maire de Beijing, l'ex-ministre des transports et autres hommes proches du pouvoir, le terrain de jeu constitue aussi un terrain d'exercice des "guanxi" et du pouvoir.

On verra dans le chapitre suivant le rapport qu'entretient le jeu de weiqi avec le monde de la politique, lorsque les champions sont amenés à siéger à l'Assemblée nationale et qu'ils sont encensés pour leurs victoires par les hauts officiels. La charge politique liée aux jeux tels que le weiqi (et aux sports d'élite en général) n'est pas sans

15- Dont on a, en fait, retiré le qualificatif "Royal" le 1er juillet 1997, à l'occasion de la rétrocession de Hong Kong à la République Populaire de Chine.

rappeler l'importance que l'on accorda aux tournois de ping-pong dans les années 70. On sait que c'est à travers l'instauration de tournois de ping-pong entre la Chine et les Etats-Unis, entre autres, que se rétablirent une partie des relations diplomatiques entre la Chine et l'Occident, ce que l'on baptisa d'ailleurs "diplomatie du ping-pong". Nous verrons maintenant comment, après le politique, c'est la raison économique qui se trouve dorénavant liée au jeu.

4-B La montée du "乐"

4-B-1 Un nouvel hédonisme de prestige

Dans la cosmogonie chinoise, la Chine, 中国 ("Empire du milieu"), est vue symboliquement comme le centre de l'univers. Cet empire même contient en son centre la capitale, Beijing. Beijing est elle-même très exactement structurée autour d'un axe qui la traverse du sud au nord et dont le point central serait, si l'on en croit Zha, la Tour du tambour 鼓楼, "the oldest major public structure surviving in Beijing" (Zha, 1995, p.77). En 1995, Zha, de retour à Beijing, se fait expliquer par son ami et guide, lors d'une visite à la Tour du tambour:

"You know, this is weird; this tower used to be the

center of Beijing -so for a Chinese, this point under our feet used to be the centre of the universe. And the drum beat at night gave people a sense of time. But now, of all the ten million people in Beijing, nobody thinks of coming up here, not even for a five-minute view... It's like visiting a dead symbol, and knowing it's got nothing to do with the vibrant life, which is elsewhere... Beijing has moved on, young people would rather go sit in those new revolving cafes or go disco dancing" (*Ibid*, 1995, pp.77-78).

Or, depuis 1995, certainement peu de temps après cette visite, le rez-de-chaussée de la Tour de la cloche a été reconverti. Il est devenu un de ces innombrables "娱乐城"¹⁶, ou "centre d'amusements" (ou encore "cité des jeux") qui pullulent à Beijing. Au centre très exact de l'univers, dorénavant, on joue. Il est d'ailleurs un adage chinois qui va comme suit: "十一亿人民八亿赌, 还有两亿在跳舞" "Sur un milliard cent millions d'habitants, 800 millions parient, et deux cents autres millions sont occupés à danser"¹⁷ (Chi Li 池莉, 1995, p.330). Juste retour des choses, au vu du parcours que nous avons fait depuis le premier chapitre, dans lequel les observateurs étrangers et les missionnaires des siècles passés nous parlaient des habitants de l'Empire du milieu comme de joueurs en substance. La nouvelle vocation de la Tour de la

16- Il existerait à travers le pays 200,000 de ces "娱乐城" ou "娱乐场", ces centres d'amusement et établissements de jeux et de loisirs dont on dit aussi qu'ils sont les "baromètres des moeurs et coutumes sociales" (*Renmin ribao*, 2-6-95).

17- Il n'est pas fait mention dans cet adage des occupations des cent millions de Chinois qui restent.

cloche est en fait la métaphore de la métamorphose de la société chinoise depuis la fin de la Révolution culturelle.

Cette dernière n'a donc pas été marquée que par la réémergence tant espérée du majiang dans les vies quotidiennes. La classe moyenne urbaine a maintenant accès à une profusion de pratiques et nous avons vu s'installer des changements radicaux dans son mode de vie entre 1988 et 1995 (soit entre les dates de notre premier et de notre dernier séjours effectués en Chine). Dans le désordre, se sont installés les services de cartes de crédit, d'assurances personnelles, d'activités boursières, de téléphonie cellulaire, de câble... Se sont répandus les cours d'aérobique, les salons de chirurgie esthétique, les vélos de montagne, les diètes amaigrissantes (et le fast food), les chiens et chats domestiques... Ont surgi les lignes ouvertes¹⁸, les sondages et enquêtes d'opinion publique, les jeux télévisés, les jeux électroniques privés et publics, les commandites et publicités... Ces pratiques ne relèvent pas nécessairement du domaine du loisir: elle ont en commun avec lui d'éloigner le spectre du "吃苦耐劳" ("trimer dur et être diligent"), d'en faire une notion obsolète, en rendant la vie quotidienne plus simple et commode. Le corps n'est plus un simple instrument de labour, il lui est permis d'être cultivé,

18- "Shanghai now boasts 260 telephone hotlines, covering everything from aid to the needy and health-care information for old people to consumer complaints and psychological-counselling services" (*Far Eastern Economic Review*, Vol.160, No.9, février 1997). Le même phénomène est remarquable à Beijing, où les thèmes des lignes ouvertes sont dorénavant annoncés à l'avance dans les grands quotidiens de la capitale.

habillé, de jouer le jeu de la séduction. On permet aussi l'expression d'opinions et de préférences individuelles, et dans le cas particulier des loisirs, ceci est vrai pour toutes les générations de la classe moyenne urbaine:

"While young people were discovering their bodies and the joy of consumption, the elderly were not sitting idle by. At the same time that body building and disco were becoming popular among the young, "old people's disco" was said to be one of the "three hots", or three biggest crazes in China along with billiards and qigong" (Brownell, 1995, p.277).

Au gré de cette réémergence des jeux, on constate la réapparition moins flamboyante de pratiques chinoises traditionnelles de jeu et de loisir: l'élevage des oiseaux et des poissons rouges de même que la pêche ont repris leurs droits; le marché des timbres connaît un essor phénoménal, les Chinois jouant un peu à la philatélie comme on joue à la bourse (nous y reviendrons); les cerfs-volants ont repris leur envol et se sont sophistiqués; les jeux à boire ont remplacé depuis vingt ans, autour des tables bien garnies, les slogans politiques (car le repas constitue aujourd'hui une façon privilégiée de passer le temps libre et de tisser les liens de la vie sociale). La Chine ancienne a été célèbre pour son développement de l'art des plaisirs du lit¹⁹, de la table²⁰ et

19- A ce sujet, on peut se référer au livre de Robert Van Gulik *"La vie sexuelle dans la Chine ancienne"* (Van Gulik, 1971).

20- Au sujet de la gastronomie en Chine, voir l'article de Françoise Sabban: "Art et culture contre science et technique- les enjeux culturels et identitaires de la gastronomie chinoise face à l'Occident" (Sabban, 1996, pp. 163-193).

de la nature²¹. Elle renoue aujourd'hui avec son antique renommée.

La télévision pèse de tout son poids dans la sphère des loisirs, ne serait-ce que par le temps que l'on y consacre dans les foyers chinois:

"Watching TV occupies an absolutely dominant place in the Chinese city dweller's life, particularly at the time when there are some major international competition or exciting TV series, which can make the streets spare and the stores close ahead of time. (...) Sixty-five percent of people think that watching TV is their preferred way of spending their free time and 83.5% say that every Saturday night is spent in front of the TV set" (Liu, 1989, p.330).

Une enquête de la firme Gallup²² précise que la pratique la plus populaire (75% des gens interrogés) est de regarder les sports à la télévision. Il va de soi que ces heures sont autant de moments grugés à une vie de loisir active, à la participation à des activités ludiques ou sportives. Mais dans

21- Zhang Dai (1597-1681), grand lettré chinois qui perdit tout lors de la chute de la dynastie Ming, nous offre dans l'ouvrage "*Souvenirs rêvés de Tao'An*" de magnifiques textes dans lesquels sont parfaitement illustrées la contemplation et la jouissance de la nature comme arts de vivre (Zhang, 1995).

22- Il est possible d'obtenir copie de cette enquête (en janvier 1998) à l'adresse électronique suivante:

<http://www.gallup.com/poll/special/china/chinarep.html>

Cette étude a été menée en Chine en mai et en juin 1997 auprès de 3727 répondants. Elle comprend une introduction et une description du protocole de recherche, qui sont suivies de l'analyse détaillée des données portant sur la conscience (awareness) des marques commerciales et les attitudes à l'endroit des biens manufacturés à l'étranger ou en Chine; la possession des biens et les intentions d'achat; les revenus familiaux, les habitudes de dépenses et d'épargne; l'évaluation de la qualité de vie, de l'habitation et du style de vie (cet élément incluant les loisirs).

une autre mesure, l'impact de la télévision réside dans les contenus qu'elle offre aux téléspectateurs; la prolifération des choix sont des éléments déclencheurs importants d'une éthique hédoniste chinoise puisqu'ils présentent des modèles de vie où l'individualisme, le ludique, la liberté, l'enrichissement volent la place aux austères modèles de ce siècle.

Les moeurs en matière de loisirs se sont donc diversifiées, avec un apport continu, depuis vingt ans, d'expériences, de technologies et de pratiques étrangères: on l'a déjà vu, les citoyens âgés de Beijing ont très curieusement adopté la pratique de la danse disco en plein air, dans les parcs et sur les terre-pleins qui bordent les grands carrefours routiers²³. Et ceci se passe à l'aube comme à la nuit tombante, sans égard pour les calmes adeptes du taïqi qui les voient. Mais la vraie révolution restait à venir et nous l'avons vu, le nombre de discothèques qui désormais s'arrachent les clients n'a cessé d'augmenter depuis 1980. Wang Yalin nous racontait en entrevue qu'en 1994, dans un bourg du Heilongjiang où il menait une enquête sur les changements de style de vie, on comptait trois "歌舞厅" ou discothèques. En 1995, ce nombre était monté à soixante-dix! La dernière en date que nous ayons visitée à Beijing

23- Ce qui fait émettre au journaliste Wang Lin 王林 l'hypothèse suivante: Les rôles de la société chinoise traditionnelle sont en voie d'inversion. Etant donné le contexte de grands changements, ce ne serait plus les jeunes qui apprennent des aînés, mais le contraire! (*Beijing qingnian bao*, 29-3-95).

s'appelait humblement la Nasa, et les projecteurs qui en balayaient l'entrée étaient visibles à plusieurs kilomètres, visibilité conforme à celle de son propriétaire, le cynique Wang Shuo. Il n'est pas un bar à Beijing où ne soit aujourd'hui accroché l'incontournable jeu de fléchettes, et ces bars aussi prolifèrent à un rythme fou.

Pour vendre ces nouveaux modes de loisir, des revues sont maintenant publiées, qui font la promotion de styles de vie et de marchandises avec de nombreuses références à des pratiques et produits occidentaux, et où l'on retrouvera indistinctement des reportages sur le dernier défilé Cardin en Chine, un article sur les dangers de l'alcool ou de la publicité pour des cosmétiques ou des exercices domestiques. Ces revues, éditées en général par des instances non gouvernementales, portent les noms de "八小时以外" ("Après les huit heures de travail"), "运动休闲" ("Sports et loisirs"), "娱乐世界" (Le monde de la récréation), et elles sont en quelque sorte les vitrines de ce nouveau monde hédoniste.

Une enquête menée par le *Beijing qingnianbao* (13-3-94) a par ailleurs permis de mesurer ce déplacement des priorités des habitants de Beijing en matière de dépenses et de pratiques dans les années 90. Traditionnellement, l'expression "三大件", désignait ces "trois objets principaux" dont toute famille rêvait et pour lesquels elle s'engageait dans de longues épargnes (ou encore, objets qui devaient composer le trousseau. On peut penser que cette expression est calquée de

la société japonaise, qui a observé ce même phénomène des "三大件" dans les années 50): la montre, le vélo et la machine à coudre. Dans les années 80, on parla de "新三大件", ou les "trois nouveaux objets principaux", soit le téléviseur en couleur, la lessiveuse et le réfrigérateur. Aujourd'hui, les préoccupations des consommateurs auraient continué dans cette logique d'assouplissement des servitudes domestiques, mais avec une tendance à un certain dépassement de l'utilitaire. Le luxe attire dorénavant. En ordre d'importance, sans que ne soient fournis les chiffres exacts de cette enquête ni sa méthodologie, on résume ainsi les grandes tendances de consommation. 1) "花钱买信息" Les Chinois achètent de l'information: les individus ayant compris que la vitesse des communications constitue une clé de l'efficacité, ils demandent de plus en plus à avoir leur propre ligne téléphonique. Le télécopieur et l'ordinateur personnel connaîtraient aussi une popularité grandissante; 2) "花钱买时间" On achète du temps, c'est-à-dire que l'on a recours à des aides domestiques pour les travaux domestiques quotidiens ou occasionnels; 3) "花钱买和睦" On dépense de l'argent pour entretenir l'amitié: l'économie de marché nécessite un soin toujours plus grand de l'entretien des relations sociales et les gens de Beijing dépensent de plus en plus d'argent en fleurs fraîches, cartes de souhaits, petits cadeaux et autres supports matériels aux indispensables "guanxi"; 4) "花钱买漂亮" La beauté absorbe une partie grandissante des budgets, les

industries du cosmétique et de la mode connaissant une fièvre sans précédent: la guerre des "名牌" (guerre des marques renommées ou des "griffes") trouve quantité de soldats dans les grandes villes de Chine; 5) "花钱买舒适" La dépense pour le confort, incitant les consommateurs à un investissement accru dans l'ameublement alors que les salons et foires du meuble (incluant appareils de chauffage ou climatiseurs) se suivent sans répit dans la capitale; 6) "花钱买娱乐" On dépense pour le divertissement, comme nous l'avons déjà vu, ce type de divertissement sur lequel l'industrie a rapidement mis le grappin, tant il y a d'argent à tirer des karaoké, jeux vidéos, salles de quilles et de billard et discothèques. Les dépenses dans la "domestication" du loisir sont également élevées, puisque nombre de gens de la classe moyenne, investissent, dès que leur épargne le leur permet, dans le magnétoscope, le système de son, les jeux vidéos domestiques et même parfois dans l'appareil de karaoké version salon; 7-8) pour terminer, la part du budget dévolue à la santé et à l'éducation serait à la hausse: les promoteurs de tisanes miracles et vitamines, de cours d'aérobique et autres sports se mènent une concurrence féroce, tandis que les "贵族学校" (écoles d'aristocrates) s'arrachent le pécule des parents décidés à faire de leur unique rejeton un futur "dragon". Pour ce faire, ils investissent aussi massivement dans les ordinateurs personnels et même dans les jeux vidéos, censés développer la dextérité et l'imagination des enfants.

4-B-2 Les jeux électroniques, ou la transe

Comme Appadurai l'explique très bien, les courants culturels circulent de plus en plus librement sur le globe par des voies diverses et par ce qu'il appelle "technoscape", soit la circulation des technologies par le biais de transferts, d'exportations de matériel et d'expertise (Appadurai, 1990). C'est ce courant naissant qui permettait qu'au début du siècle s'implantent à Shanghai les "laohuji 老虎机", ou machines à sous américaines, encore appelées "bandits-manchots"²⁴. A partir des années 80, les échanges avec le Japon se manifesteront entre autres par une inondation: les jeux électroniques que l'on retrouve sous forme de jeux d'adresse dans les arcades, les jeux domestiques de style "nintendo" ou "gameboy", ou encore des jeux sur ordinateur. Le contenu de ces jeux, précisons-le, reste sensiblement le même en Chine qu'ailleurs au monde. La constante en est le caractère compétitif (compétition contre soi-même dans la mesure où il

24- Selon la version de Ma Guojun, livrée en entrevue, ce type de machine trouverait à l'origine de son principe le diagramme mathématique 九宮 (Jiu gong, ce que Granet appelle quant à lui Lo Chou, in Granet, 1988 (1934), p.148-149) et qui remonterait à l'époque des Han. Il s'agit d'un carré divisé en neuf cases comprenant chacune un chiffre de un à neuf. Le total des trois chiffres sur chaque ligne horizontale, verticale ou diagonale est de 15:

4- 9 -2

3- 5 -7

8- 1 -6

Selon Ma, on aurait remplacé les chiffres par des fruits pour faire plus attrayant. Nous considérons cette hypothèse hautement fantaisiste puisque qu'il n'existe aucun rapport mathématique entre les différentes composantes des tableaux offerts par le "bandit manchot".

s'agit de surpasser son propre pointage, contre un adversaire ou contre la machine même), la lutte se faisant sous forme de défi sportif (course automobile, football, golf), de jeu de cartes, d'échecs ou de majiang. La lutte et les arts martiaux, où l'on se doit d'abattre sur un parcours donné un nombre exponentiel d'assaillants humains, animaux ou extra-terrestres, occupent par ailleurs une place prépondérante dans les jeux informatiques. Le joueur est stimulé par une rapidité extrême, submergé par des éléments visuels explosifs omniprésents et une saturation sonore.

On comptait à Beijing, à la fin de 1994, un total de 353 arcades vidéos pour un total de 3336 machines. Selon ce même article, le nombre d'arcades aurait presque doublé en deux ans, tandis que le nombre de jeux vidéos aurait presque triplé (*China Daily*, 8-12-94). Le phénomène des jeux électroniques s'est donc transformé en de raz-de-marée, et sa popularité chez les jeunes a augmenté au point où l'on a été obligé de promulguer, en août 94, une loi interdisant l'entrée de tout jeune d'âge scolaire ("de la maternelle au secondaire") dans des arcades de jeu. Le gouvernement de la ville de Beijing a également interdit l'établissement des arcades à proximité des écoles. Si la loi est claire, nous avons remarqué qu'elle n'est que très faiblement appliquée. Ce même article annonçait d'ailleurs que 18 arcades de jeux-vidéo sur 44 ont été fermées dans le seul district de Dong Cheng 东城区 pour n'avoir

pas appliqué la loi du Gouvernement municipal²⁵.

Mais c'est la prégnance de ce type de jeu chez les adultes qui nous intéresse. Dans le cas des jeux d'arcade, il n'entre en ligne de compte, en principe, aucune rétribution autre que celle d'une éventuelle partie gratuite, ou le plaisir de battre son propre pointage. Nous avons visité quelques-unes de ces arcades et nous nous sommes fait confirmer par des joueurs que certaines d'entre elles camouflent des salles privées où les adultes ont accès, soit à des jeux à teneur pornographique, soit à des jeux qui offrent une rétribution matérielle (au "pachinko", jeu d'origine japonaise, il est monnaie courante d'échanger les billes excédentaires gagnées contre des objets, sur le même principe de la récompense que l'on obtient à quelque jeu d'adresse dans les foires du nouvel an chinois).

Mais les chercheurs s'entendent pour dire que c'est la motivation intrinsèque plutôt qu'extrinsèque du jeu qui constitue le but premier du joueur: le principe de plaisir du jeu électronique, pour lequel l'élément de profit semble être un multiplicateur, nous apparaît bien résumé par cette

25- Avec la multiplication des jeux domestiques, il serait par ailleurs difficile de vouloir détourner les enfants de ce qui s'avère être une tendance mondiale à "l'électronisation" des jeux. Le *Courrier International* rapporte que si l'on vend en 1996 autour de 2,3 milliards de dollars de jeux sur ordinateur, et 90 millions de jeux adaptés à l'internet, ce nombre ira en doublant dans les deux cas d'ici deux ans (*Courrier International*, No.358, 11 au 17 septembre 1997, p.33). Les jeux vidéos (auxquels on joue sur un écran de téléviseur), quant à eux, devraient connaître une progression restreinte. Après enquête, un journaliste a par ailleurs découvert que 90% des enfants qui fréquentaient une arcade de jeu avaient à domicile des jeux vidéos. Mais selon eux, les dits jeux ne procuraient pas assez de "刺激", d'excitation (*Beijing qingnian bao*, 12-8-94).

expression de Elias et Dunning "quest for excitement", dans leur ouvrage consacré à l'évolution des sports. C'est en s'oubliant dans ces jeux électroniques que le joueur vit cette "libération contrôlée des émotions" (controled decontrolling of emotions), l'excitation que procurent:

"une mise en jeu (...) fougueuse mais pourtant respectueuse de la vie, et les péripéties d'une lutte sévère qui n'est, toutefois, qu'un simulacre des affrontements guerriers ou violents". (...) Les formes d'excitation jouent un rôle capital dans les activités de loisir. Si l'on ne s'expose pas à un degré d'insécurité, à des risques plus ou moins ludiques, on ne peut échapper à la routine ou l'éliminer même temporairement: les activités de loisir perdent alors leur fonction" (Elias & Dunning, 1994, pp.18, 145).

Pour n'être que des simulacres, ces défis ont ceci de séduisant qu'ils permettent à l'homme de se sentir un instant héroïque, propulsé dans un vertige qui le libère plus efficacement de la raison utilitaire que ne le ferait un jeu plus contrôlé. Le dionysiaque est ici à son summum, au point où, vu de l'extérieur, le spectacle du joueur peut ressembler à de la transe²⁶.

Nous pensons que la séduction des jeux électroniques réside dans l'état de conscience qui l'accompagne et que Csikszentmihalyi nomme "flow experience", ce que David Chase a

26- Dans les nombreuses séances d'observation en arcades de jeux qu'il nous a été donné de faire, la fascination vertigineuse du joueur pour son jeu ainsi que le caractère éminemment répétitif des gestes posés nous ont suggéré une situation d'hypnose.

d'ailleurs démontré en appliquant la théorie de Csikszentmihalyi à la pratique et aux propos d'un corpus de 175 joueurs de jeux vidéo d'arcade (Chase, 1983).

Le "flow experience" est présent quand une personne est complètement impliquée dans une activité, et que

"(the) action follows upon action according to an internal logic that seems to need no conscious intervention by the actor. He experiences it as a unique flowing from one moment to the next, in which there is little distinction between self and environment, between stimulus and response, between past, present, and future. (...) Games are obvious flow activities, and play is a flow activity *par excellence*" (Csikszentmihalyi, 1978, p.36).

L'absorption du joueur en face de son écran, la concentration de l'attention sur un champ de stimulation restreint, la sensation de contrôle de ce joueur sur son environnement et ses actions, et surtout, l'adéquation entre le défi en place et les habiletés requises, soit les critères de Csikszentmihalyi, procurent un intense sentiment de plaisir dans lequel le temps et l'ego disparaissent.

Le jeu électronique est donc le lieu où s'incarne par excellence ce que nous avons appelé quête du 刺激, où le plaisir 乐 est conjugué sous sa forme la plus vibrante.

4-B-3 *Les loteries, ou la chance*

Nous avons également avancé que la montée du "乐" dans la société chinoise, depuis l'instauration des politiques de réformes et d'ouverture de Deng Xiaoping, se manifestait aussi par le regain du jeu de hasard, et de façon plus générale par la présence accrue du condiment "chance" dans la vie quotidienne. Dans la sphère du travail, la compétition et le défi sont dorénavant de mise²⁷, ajoutant à la vie quotidienne cet élément de "刺激" dont nous venons de parler. Ainsi la popularité de l'idée évoquée plus tôt "死生有命, 富贵在天" (La vie et la mort, le bonheur et la fortune sont décrétés par le Ciel) est possiblement remise en question, maintenant que l'homme a partiellement récupéré le choix de son travail et de ses loisirs, que les alliances ne sont plus pré-arrangées, que l'épargne est possible, que l'on parle d'abolir le "hukou"²⁸. Les décrets du Ciel, relayés à l'origine vers l'homme par l'Empereur et, plus tard, par le Parti, n'apparaissent plus immuables, car le Chinois a gagné une large marge de libre arbitre, sa destinée une large marge d'impromptu. Le hasard et

27- Et ils le seront de plus en plus maintenant qu'est enclenché le processus de privatisation de la majorité des 13,000 entreprises d'Etat.

28- Le hukou est ce passeport délivré à la naissance qui contient tous les détails sur l'identité et l'origine du citoyen; "Le hukou limite non seulement la mobilité géographique, mais également la mobilité sociale des citoyens, car le mariage lui-même ne permet pas d'y échapper" (*in* Gentelle, 1989, p.253). Or, la ligne la plus libérale du Parti, derrière le président Jiang Zemin, a avancé lors du dernier congrès du Parti Communiste Chinois (XVème congrès du PCC, Grand Palais du Peuple de Beijing, septembre 1997) l'idée d'une redistribution, sinon d'une abolition, de ces livrets de résidence.

la chance ont détrôné l'idée d'un inéluctable destin, permettant que la vie comporte une part d'improvisation. Cette idée semble se vérifier concrètement avec la réapparition de la loterie, ainsi que dans plusieurs sphères de la vie sociale, ainsi que l'explique Ding Huiyi lorsqu'il défend la pratique du majiang:

" 现在什么都需要一点刺激. 各种大奖赛, 体育比赛, 征文比赛, 都有物质或金钱奖励. 考核干部有百分奖, 商店搞有奖销售, 企业实行月奖, 节约奖, 革新奖等, 甚至国家还发行有奖募捐, 有奖储蓄等. 总之, 现在社会上各种奖励五花八门, 应有尽有, 我们搓搓麻将, 搞几元钱进出的小刺激, 这也符合当今的潮流" ("Aujourd'hui, tout se doit d'être excitant. Tous les genres de concours, de compétitions sportives, de concours littéraires proposent des récompenses d'ordre matériel ou monétaire. Pour l'évaluation des cadres existe la récompense de la note parfaite, chaque magasin organise son prix commercial, les entreprises organisent des concours mensuels, leurs prix récompensant le sens de l'économie ou celui de l'innovation, jusqu'au gouvernement qui recueille des donations ou propose des régimes d'épargne accompagnés de prix. En somme, dans notre société actuelle, il y a des concours pour les fins et les fous, les prix et les récompenses pleuvent... (et si nous jouons au majiang avec un incitatif de quelques dollars, cela n'est que conforme à l'esprit du temps)" (Ding, 1991, p.20).

Il n'est pas, en effet, un magasin où l'on n'offre quelque tirage au consommateur, et des loteries aux prix tentateurs attirent, devant la majorité des cinémas et des centres commerciaux, d'immenses foules de badauds. Nous avons

assisté à des cohues monumentales lors de la vente de billets de loterie, notamment lors de la vente des billets de "loto-majiang" appelée "一条龙" (le "dragon", ou nom que l'on donne à la suite d'une même couleur au jeu de majiang), au parc Ditan 地坛 lors du Nouvel An chinois 1995. Bien que la loterie soit un jeu où l'acteur est relativement passif²⁹, il peut susciter des passions parce que l'individu y engage tous ses rêves. Sa réapparition en Chine témoigne trop bien de cette nouvelle "culture de la chance" (et de la récompense) pour que nous ne nous y arrêtions pas quelques instants.

Le phénomène des loteries est un sujet délicat, puisqu'il est lié dans l'esprit des Chinois au souvenir de la présence coloniale et à ses humiliations. C'est en effet à cette époque que remonterait une certaine déchéance de la culture chinoise, déchéance liée au jeu, selon les termes dramatiques de l'Institut de recherches historiques de Shanghai (IRHS) dont il sera question un peu plus loin.

Les Chinois n'avaient pourtant pas attendu les concessions pour découvrir ce qu'il est convenu d'appeler en chinois "彩票" (prix/billet, que l'on appelait plus communément à l'époque "奖券" et dont les deux termes ont

29- Cotta est très pessimiste à ce sujet lorsqu'il avance que

"Désormais, la préférence collective, toutes cultures confondues, est entendue: les jeux d'argent ont un marché, donc un avenir d'autant plus assuré qu'ils se prêtent à une passivité totale, qu'ils se passent de toute forme de prétexte et s'offrent ainsi à toute pulsion, même répétitive, pour ne pas dire névrotique" (Cotta, 1998. p.741).

Nous verrons toutefois que les Chinois se donnent toujours le prétexte de l'oeuvre de bienfaisance pour jouer aux loteries, mais gageons que cette réserve disparaîtra rapidement.

exactement le même sens que le mot précédent). On mentionne en effet, autour des années 1800, la présence d'un jeu qui relève du même principe que la loterie, appelé 闹姓 (le "闹" étant le lieu où se tenait les examens mandarinaux et "姓" signifiant "nom" (des candidats)). Il s'agissait pour les participants à la loterie de deviner (et d'inscrire sur un papier) le nom du candidat au doctorat qui mériterait le plus de points, lors de l'examen semi-annuel à la capitale. Ceux qui avaient deviné juste méritaient des prix (Guo & Xiao, 1995, p.189; Luo, 1994, p.135). La loterie "花会" (Assemblée des fleurs³⁰), serait encore plus vieille, remontant quant à elle au début des Qing. C'est d'ailleurs sous le règne de l'empereur Qian Long (1736-1795) que l'on retrouve une première législation (1779) en interdisant la pratique dans la province du Fujian, d'où le jeu proviendrait. Il se serait ensuite répandu dans le Guangdong, le Jiangxi, le Jiangsu, le Zhejiang, Shanghai, etc... Comme dans le cas du majiang, la loterie de l'"Assemblée des fleurs" emprunte à l'histoire et à ses héros les symboles qui orneront 36 cartes, dont une sera choisie par le sort au moment du tirage. La crédulité des uns faisant la fortune des autres, les condamnations ultérieures et non équivoques des loteries par le pouvoir communiste, au nom du bien-être social, avaient une certaine raison d'être:

30- Les joueurs étant le plus souvent illettrés et donc incapables de lire le nom de ces personnages, il fallut instaurer un système de symboles simples associés à chaque carte. Ce sont ces symboles, appelés "fleurs", qui auraient donné le nom au jeu.

"Les Cantonais, qui avaient un sens très développé des affaires et connaissaient bien les faiblesses de leurs compatriotes, donnèrent au jeu un caractère pseudo-religieux, en le plaçant sous les auspices de Guanyin, la Déesse de la miséricorde, que chacun révérait en terre de Chine. (...) Les parieurs avaient beau lui dresser des autels, et lui faire des offrandes, ils ne s'en faisaient pas moins escroquer deux fois par jour, au tirage de seize heures et à celui de vingt-deux heures; car le jeu était bien évidemment truqué... la supercherie était bi-quotidienne: un habile système, dissimulé dans le tube de bois autour duquel était enroulé le portrait permettait de disposer de toutes les figures et de déployer, en fonction des paris, celle qui avait suscité le moins d'enjeux (IRHS, 1983, pp. 126 et 129).

C'est toutefois aussi au nom du bien-être social que l'on permit à nouveau en 1987 ce que l'on avait interdit avec vigueur pendant près de quarante ans. Le gouvernement chinois découvrait alors que les loteries servaient dans de nombreux pays, y compris des pays communistes, à financer les programmes de bien-être social. Il emboîta donc le pas en permettant l'émission par la "中国社会福利奖券发行中心" (Centre chinois de diffusion des loteries pour le bien-être social) de billets de loterie qui générèrent en un an des revenus de 60 millions de yuans:

"Lottery tickets were a new phenomenon in the PCR, and the Chinese people's love of gambling was reflected by the lottery success" (*Tiyu bao*, Novembre 1987, in Brownell, 1995, p.102).

En 1993, ces revenus annuels étaient passés à 3 milliards de yuans, dont 30% sont redistribués aux "bonnes oeuvres" ou aux programmes sociaux, 55% redistribués en prix, et dont 15% retourne à l'administration de la loterie (*Beijing qingnian bao*, 21-12-94). Selon l'étude menée par la revue *International Gaming and Wagering Business* (5-4-94), ce revenu aurait été de 400 millions \$US. Hormis la loterie pour le bien-être social, un seul autre type de loterie est permis en Chine, la "sportive", qui vise à financer des événements sportifs ou à subventionner la participation d'athlètes à des compétitions:

"改革开放以来, 尽管我国一直在加大对社会福利事业的投资, 而目前有8000万贫困区, 5000万仍残病人, 5万孤寡老人需要社会的扶持救助; 我国的体育设施之落后, 体育赛事经费之拮据也已到了十分严重的地步"

"Depuis la réforme et l'ouverture, même si la Chine ne cesse d'augmenter ses investissements dans le bien-être social, on compte quand même 80 millions de foyers pauvres, 50 millions de personnes handicapées, 5 millions de vieillards vivant seuls, et tous ont besoin du support de la société; les installations sportives sont, quant à elles, désuètes, et l'état de la compétition est gravement déficient à cause de la gêne financière" (*Renmin ribao*, 17-2-95).

Voilà donc de quoi donner bonne conscience à l'Etat comme aux acheteurs de billets qui "considèrent qu'acheter un billet, même perdant, permet de contribuer à la grande cause sportive chinoise" (*Tiyu bao*, op.cit.). La co-auteure de l'ouvrage *Le grand recueil des jeux traditionnels chinois*, Ma

Shuyun, nous affirmait en entrevue qu'elle pense que le désir "de la bicyclette ou de l'auto" est beaucoup plus fort dans la décision d'acheter un billet de loterie que le désir altruiste de participer au bien collectif³¹. L'aide apportée est le résultat de l'achat, pas sa motivation. D'autres qualifient de paris publics "公开赌博" ce que certains essaient de faire passer pour de nobles investissements! Une chose est certaine, plusieurs entrepreneurs ont profité du fait que le gouvernement autorisait (tout en gardant une prérogative sur "l'industrie") ce qu'il ne pouvait de toute façon interdire, le pari sous forme de loterie, pour répliquer par une série de loteries privées et illégales. Ils se sont vite fait rappeler à l'ordre:

"The Chinese central government has reiterated its ban over unauthorized issuance of lottery tickets, the People's Daily reported yesterday. Lottery tickets run by sino-foreign establishments must be stopped, and all such lottery-related agreements signed with foreign companies or joint-ventures are invalid. The Guangzhou government first introduced "mark your number" social welfare

31- Brenner & Brenner apportent une touche de grandeur aux motivations du joueur; selon eux, le jeu n'est pas motivé par le désir "d'acquérir la richesse sans effort", pas plus qu'il ne fait "primer l'argent et l'appât du gain sur le souci du bien commun":

"Les cas rapportés dans les chapitres précédents laissent croire que les joueurs n'ont, pour la plupart, jamais fait primer l'argent sur les autres préoccupations de l'existence. Bien au contraire, les gens s'adonnent au jeu parce qu'ils n'ont pas d'autres moyens de faire face à celles-ci: meilleure instruction pour leurs enfants, vie de famille plus intéressante, aide à un parent dans le besoin. La majorité des gens qui s'adonnent au jeu le font non par amour de la richesse, mais parce qu'ils aimeraient bien avoir des préoccupations plus "élevées" que seule la richesse permet" (Brenner & Brenner, 1993, p.210).

lottery on May 18, 1993. Punters mark six numbers from the 42 available on the ticket. The person who picks all six numbers wins the top price, which stood at 5.8 million yuan (\$US 670,000) this March. The Pearl river delta was soon hit by lottery fever. Similar lottery games were promoted in Foshan, Zhongshan, Shenzhen, Heyuan, Huizhou, Panyu and Naihai. The fever also spread in other provinces, according to official sources. None of these lotteries has been approved by the State Council, the sources added. (...) The only approved national lottery, known as China Welfare Lottery, is run by the Civil Affairs Ministry. The People's Bank of China is the approved State lottery management organ" (*China Daily*, 17-6-94).

Les entrepreneurs locaux ne sont pas les seuls à vouloir faire du capital avec ce nouvel engouement des Chinois pour la loterie, puisque la revue *International Gaming and Wagering Business* (5-4-94) a récemment financé une étude sur le

potentiel du "marché du pari" chinois, marché qu'elle estime à \$US 6,8 milliards. Par ailleurs, les magnats malaisiens³² de la

32- "Of the country's 10 largest companies by market capitalization, three are gaming firms" (*Far Eastern Economic Review*, 8-9-94). Ces sociétés sont donc fascinées par le marché potentiel chinois, même si les avancées déjà faites semblent avoir été peu fructueuses. On annonce dans ce même article des projets concrets, mais à conclure, de gestion pour les "so-called social welfare lotteries in six cities". L'information du FEER, notons-le, suit de deux mois l'annonce faite par le gouvernement chinois de bannir toute loterie "à capitaux mixtes" (*China Daily*, 17-6-94). Les Hongkongais ont par ailleurs déjà investi dans l'unique hippodrome "reconnu" de Chine, l'hippodrome Baiyun situé à Guangzhou, et le magnat de Hong Kong, Henry Fok Yingting aurait fait main basse sur l'industrie du jeu de l'île de Hainan (*Nouvel Observateur*, No.1535, 13-4-94, pp. 50-52). La revue *International Gaming and Wagering Business* (5-1-94), dans un article intitulé "Region to see casino expansion, new on-line venues; China is the big prize", analyse ainsi cette tendance: "...experts say that it is a fairly safe bet 1994 will be another growth year for all facets of gaming industry in this region of the world". Il semblerait, selon cet article, que l'industrie occidentale du jeu soit tout entière tournée vers la Chine, dans l'expectative d'une ouverture complète des portes et des mentalités...

finance tentaient par tous les moyens, en 1994, de se mettre dans les bonnes grâces du gouvernement chinois. Ce dernier lance en effet des messages ambigus, annonçant qu'il signera un contrat d'expertise avec la France pour remédier au problème de la contrefaçon des billets:

"Since counterfeiting has been rumoured as a problem, the committee has introduced French expertise to establish a joint-venture instant lottery printing plant with a registered fund of 32.5 million yuan (US\$ 3.8 millions). The venture is to open this year" (*China Daily Business Weekly*, 28-1-95).

L'industrie du jeu vidéo et celle de la loterie en particulier participent vraisemblablement de cette mondialisation de la culture. Tout semble indiquer que la popularité fracassante qu'ont connue les loteries, la modernisation des infrastructures et des technologies de loterie (par l'entremise du "technoscape" d'Appadurai), de même que l'investissement prévisible de capitaux étrangers ("finanscape") feront de cette industrie un élément incontournable de la société de consommation chinoise dans les années à venir. A l'heure où les compagnies d'aviation proposent le casino "on line" à leurs passagers (*Le Devoir*, 26-4-96), il faut bien se rendre compte que l'engouement des Chinois pour les loteries et les jeux électroniques, en plus de conforter les idées reçues sur leur soi-disant ancestral attrait pour le pari, est en fait aussi le symptôme local

d'une tendance planétaire:

"Et l'Europe? Le total des ventes de loteries (211 milliards de francs) est supérieur aux recettes d'Elf- Aquitaine et de Nestlé. En Amérique du nord (Etats-Unis et Canada), l'année 1993 restera dans toutes les mémoires, pulvérisant tous les records: 180 milliards de francs³³: et ce chiffre ne tient pas compte du boom des casinos" (*Le Monde Diplomatique*, Août 1994, p.20).

Brenner et Brenner le disent, et nous développerons cet élément en parlant du majiang, ce n'est pas tant l'appât du gain que le désir de s'amuser et d'améliorer sa condition qui motive le goût de parier. C'est au niveau mondial que l'on peut déceler les effets de ce désir de se conformer à ces valeurs d'abondance que projettent les médias:

"What is important about these mediascapes is that they provide (especially in their television, film and cassette forms) large and complex repertoires of images, narratives and ethnoscapas to viewers throughout the world, in which the world of commodities and the world of politics are profoundly mixed. (...) Mediascapes, whether produced by

33- Le 1er février 97, *Le Devoir* titre "A bas les Casinos", pour faire suite à deux dossiers alarmistes publiés la même semaine par *The Economist* et *Asiaweek*. Brousseau nous livre de nouveaux chiffres:

"De Hull à la Malbaie en passant par Montréal, et de Las Vegas à Macao en passant par Monte-Carlo, l'industrie du jeu a connu une véritable explosion ces dernières années. On le constate dans notre ville avec le succès doux-amer des vidéopokers et l'affluence phénoménale au casino. Mais ailleurs dans le monde, il en va exactement de même: la fièvre du *gambling* semble avoir saisi la planète toute entière. A Macao, si le jeu alimente la violence dans une spirale infernale, aux Etats-Unis, on dépasse le demi-trillion (oui, 500,000,000,000 \$US) en mises annuelles".

private or state interests, tend to be image-centered, narrative-based accounts of strips of reality, and what they offer to those who experience and transform them is a series of elements (such as characters, plots and textual forms) out of which scripts can be formed of imagined lives, their own as well as those of others living in other places. These scripts can and do get dis-aggregated into complex sets of metaphors by which people live (Lakoff & Johnson, 1980³⁴) as they help to constitute narratives of the Other and proto-narratives of possible lives, fantasies which would become prolegomena to the desire of acquisition and movement" (Appadurai, 1990, p.9).

4-B-4 Le jeu de la spéculation

Si nous extrapolions, nous pourrions avancer l'idée que, d'une certaine façon, la folie boursière qui s'est emparé d'une couche de la population urbaine participe de cette même dynamique mondiale. En 1945, le célèbre sociologue Fei Xiaotong 费孝通 affirmait que "gambling is considered as a speculative enterprise as well as a diversion" (Fei, 1945, p.254). Huizinga soulignait quant à lui la proximité de l'attitude mentale qui existe entre le jeu (de roulette, en l'occurrence) et la bourse:

"L'indétermination des frontières du jeu et du sérieux n'est jamais aussi complète que dans les exemples suivants. On joue à la roulette et on "joue à la bourse". Dans le premier cas, le joueur conviendra que son action est du jeu, pas dans le

34- Lakoff, G. & Johnson, M., *Metaphors We Live By*, Chicago, University of Chicago Press, 1980.

second. L'achat et la vente dans l'espoir de chances incertaines de hausse ou de baisse des prix, sont considérés comme partie intégrante de la "vie des affaires", de la fonction économique de la société. Dans les deux exemples pré-cités, l'aspiration est la même, réaliser un gain. Dans le premier, la chance est généralement soumise au pur hasard, pas entièrement toutefois, car il existe des systèmes en vue de gagner. Dans le second, le joueur se berce de quelque illusion de pouvoir supputer la tendance future du marché. La différence d'attitude mentale est infime" (Huizinga, 1951, p.94. Voir aussi à ce sujet: Csikszentmihalyi, 1981, p.16).

Nous avons déjà noté comment le jeu de weiqi est en fait bien peu ludique, à quel point il s'apparente plus à une ascèse qu'à une partie de plaisir. C'est ainsi qu'il est possible de penser qu'il existe aussi des activités de la vie quotidienne, relevant supposément de la sphère du sérieux, où s'immisce un comportement de joueur³⁵, mais dans lesquelles entrent toutefois en jeu les facultés de jugement et de réflexion (ce qui n'est pas le cas pour la loterie). Huizinga évoque par ailleurs la présence du "facteur agonal dans la vie des affaires":

35- Nous avons déjà eu cette impression à plusieurs reprises en négociant le prix des légumes au Marché agricole libre de Haidian, à Beijing; comme si l'enjeu ne résidait pas dans l'économie d'un sou ou deux, mais bien dans l'espèce de duel ludique qui s'installait. Après la misère qu'ont connue les agriculteurs chinois pendant de longues décennies, cette hypothèse est peut-être présomptueuse et le fait que la transaction s'opère en chinois avec une étrangère est peut-être pour beaucoup dans ce sentiment d'improvisation et de fantaisie que nous avons cru décerner à maintes reprises. Cette impression très forte d'une composante ludique dans l'acte de négociation serait sûrement intéressante à vérifier par questionnaire auprès de quelques-uns de ces producteurs devenus commerçants et entrepreneurs privés depuis deux décennies.

"L'émulation commerciale ne relève pas des jeux sacrés primitifs et séculaires. Elle ne se manifeste que lorsque le négoce commence à créer des champs d'activité, où l'on doit tenter de surpasser un autre et d'être plus subtil que lui. Des règles limitatives, c'est-à-dire les usages commerciaux, deviennent vite indispensables dans le domaine. Jusqu'à une époque relativement récente, la compétition commerciale garde une allure primitive. Elle ne devient intense que grâce au trafic moderne, à la propagande commerciale et à la statistique. La notion de record, née dans le sport, n'allait pas manquer de gagner du terrain dans la vie des affaires" (Huizinga, 1951, p.319).

En chinois comme en français, on parle de "玩儿股票" (*jouer à la bourse*), et c'est lors de l'émission de premières actions à Beijing, en mars 1994, que la classe des gens d'affaires a pu mettre au jour son "amour du jeu", en misant sur un titre ou un autre comme on pariait autrefois sur l'aboutissement d'un combat de coqs. Le *Beijing qingnian bao* (4-6-97) titrait "一场游戏, 一场梦" ("Un moment de jeu, un moment de rêve"). Cet article dépeint ce premier jour où la folie s'est emparé des 300 points de vente de Beijing (banques, bureaux de crédits et guichets d'actions boursières). Devant chacun d'eux, on comptait des masses de centaines de clients, plutôt ignorants des rouages de la bourse en général, selon les journalistes, mais galvanisés par cette nouvelle chance de spéculer (et, accessoirement, par cette réaffirmation de la volonté politique de persister dans la réforme et l'ouverture). A cette époque, on avait déjà coutume d'appeler

la bourse de Shenzhen³⁶ "le casino de Shenzhen". Cette expression prend de l'intérêt à la lueur de ces mots de Telser sur cette forme de spéculation:

"Dans une société qui multiplie les obstacles au jeu, il se pourrait bien que les contrats à terme sur les matières premières remplissent une fonction identique à celle des casinos" (Telser, *in* Brenner & Brenner, 1993, p.168).

Bien sûr, il y a en Chine, de façon pratique, de moins en moins d'"obstacles au jeu" (dans le sens large du mot jeu). Mais il reste qu'à partir d'octobre 1994 et, à notre connaissance pour une période d'au moins un an, le gouvernement s'est senti obligé de mener une de ces récurrentes campagnes "anti"³⁷. Il s'agissait alors d'un durcissement des mesures de représailles envers les familiers des "黄赌毒" (pornographie, pari, drogue). Ainsi, la lutte contre le pari est devenue en 1995 l'objet fétiche du sensationnalisme des journalistes, un sujet d'analyse prisé des sociologues et psychologues, et finalement, l'incarnation d'une volonté politique: celle de s'affirmer, malgré la continuation des politiques de réforme et d'ouverture, idéologiquement pur et déterminé à le rester. Le mouvement quasi simultané contre la corruption des cadres, incarné par

36- La bourse de Shenzhen, comme celle de Shanghai, a été inaugurée en 1990.

37- La campagne contre les "六害" (les six fléaux, que l'on nomme aussi "恶习", habitudes néfastes): la prostitution, le commerce des filles, la consommation de drogue, la production et le trafic de matériel pornographique, le pari et les superstitions féodales.

Le slogan omniprésent dans la presse de l'année 1995 "狠杀用公款" "吃喝玩乐"歪风" (lequel signifie: "il faut résolument éradiquer l'habitude malsaine de bâfrer et batifoler avec les fonds publics"), témoignait des mêmes velléités de pureté, au nom de la "社会主义精神文明建设" (construction de la civilisation spirituelle socialiste).

C'est ainsi que les amendes, les descentes et les saisies dans les clubs de récréation et complexes hôteliers qui s'étaient laissés entraîner à la commercialisation ou à la tolérance du jeu d'argent se sont multipliées, et que, finalement, la bourse est peut-être en effet une façon pour certains joueurs "d'augmenter la mise" de façon légale, toujours dans l'optique de cette quête d'excitation³⁸. Le pari (et la confrontation avec la chance) retrouve finalement un peu de légitimité dans l'exercice de la bourse, d'autant plus qu'il nécessite science et connaissance. Sir Ernest Cassel, banquier personnel d'Edouard VII, a d'ailleurs eu ce mot: "Jeune homme on me disait joueur. Quand mes affaires ont prospéré, je suis devenu spéculateur. Maintenant, on m'appelle banquier. Or, tout ce temps, je n'ai fait que la même chose" (*in* Valleur & Boucher, 1997, p.27). Valleur et Boucher de

38- De la même façon, un autre domaine du loisir s'est carrément vu métamorphosé par l'arrivée d'une économie de marché, et c'est le domaine de la philatélie. Dans un article qui analyse le marché des timbres-poste, la revue *Jiushi niandai* (septembre 1992, p.54) titre "邮市向第二股市发展" ("Le marché des timbres; en route vers un deuxième marché boursier"). D'une activité de loisirs paisible, à teneur esthétique, le marché du timbre est devenu un lieu effréné de spéculation, et l'émission parcimonieuse de magnifiques collections spéciales par le ministère des Postes et télécommunications (邮电部) est directement responsable de cette nouvelle effervescence, à laquelle participent d'ailleurs les "compatriotes" de Hong Kong et de Taiwan.

continuer sur ce sujet:

"Le distinguo établi par Caillois entre le jeu et la spéculation peut d'ailleurs sembler fragile au plan descriptif: il affirmait, à la suite de Huizinga (qui définissait le jeu comme "une activité dénuée de tout intérêt matériel"), que le jeu est une activité "improductive", ne créant ni biens ni oeuvres, les jeux d'argent ne faisant que déplacer les richesses au lieu de les créer. Or, c'est précisément ce déplacement de richesses qui est un des moteurs du "bon fonctionnement" du système capitaliste: ce bémol n'est que le premier indice d'une difficulté à séparer nettement les deux formes d'aléa aux statuts distincts dans la vie sociale, institutionnalisés (la spéculation boursière) ou marginalisés (les jeux)" (*Idem*, p.28).

Pour ces Chinois qui ne possèdent pas d'épargne, la compagnie "海口中天发展有限公司" (Cie de développement Zhongtian, de Haikou) a d'ailleurs mis sur le marché un jeu appelé "股市大战" (La guerre de la bourse), qui constitue une simulation exacte des transactions d'un marché boursier et qui vient réaffirmer la présence d'éléments réellement ludiques dans la spéculation, comme l'avait d'ailleurs déjà fait le Monopoly³⁹.

Le jeu s'est infiltré dans la vie quotidienne, comme jamais auparavant, semble-t-il. Dans une enquête menée au Québec sur le jeu pathologique dans la communauté chinoise, on note qu'une difficulté méthodologique majeure vient du fait que :

39- En 1988, nous constatons déjà la présence d'une édition chinoise du Monopoly dans les étalages de jeu des magasins d'Etat.

"Par exemple, jouer au *mahjong* avec des parents et amis, acheter des billets de loterie, et jouer à la bourse sont des activités si communes dans la communauté chinoise que les gens qui s'y adonnent peuvent ne pas se percevoir comme jouant" (Service d'aide à la famille chinoise du grand Montréal, 1997, p.10).

Le Chinois que l'on disait amateur de jeu en est-il arrivé à jouer sans le savoir, comme monsieur Jourdain avec sa prose? On va jusqu'à se demander s'il n'en serait pas arrivé, dans cette quête étourdissante d'excitation et de chance, dans cette fièvre de consommation, non plus à jouer, mais à se faire jouer, selon l'expression de Jia citée précédemment?

4-B-5 La "vacance des grandes valeurs"

La transition dans les habitudes de loisir et de jeu, décrite dans ce chapitre, reste en fait fragmentaire en regard du total de la population chinoise, dont la majorité est encore rurale. Mais, dans les milieux urbains, elle suppose qu'est dorénavant toléré, sinon reconnu, le non-monolithisme de la masse: on assisterait à la résurgence d'individualismes qui s'incarnent dans des pratiques de la vie quotidienne. Par ailleurs, au sein de cette mini-révolution, les notions d'efficacité et de plaisir dans la vie quotidienne sont devenues primordiales, l'aisance et la facilité sont dorénavant légitimées.

On entend pourtant deux bémols dans ce concert d'hédonisme. Des critiques crient d'une part à l'appauvrissement des valeurs spirituelles socialistes chinoises, et d'autre part, on accuse d'élitisme tous ces nouveaux jeux dont la pratique s'avère parfois fort chère. "L'homme ne joue pas, il se fait jouer", tant au point de vue spirituel que matériel...

Sur le premier point, on peut contester ainsi; le vide spirituel avait déjà été creusé de main de maître par le régime communiste, surtout pendant la Révolution culturelle avec le mouvement "破除四旧" (1966: "Eliminer les quatre vieilleries": 思想 pensée, 文化 culture, 风俗 coutumes et 习惯 habitudes), ainsi que par le mouvement "批林批孔" (1973: "Critiquons Lin Biao, critiquons Confucius"). Ce vide spirituel créé par la dénégation parfois violente de 5000 ans de traditions, auquel s'ajoute après la Révolution culturelle un vide idéologique laissé par la perte du prestige et de l'autorité du communisme⁴⁰ (Godwin & Ju, 1993), est comblé en

40- Francis Deron ironise à ce sujet:

"En accumulant les erreurs jusqu'aux errements criminels (Mao avec ses lubies volontaristes et son goût prononcé pour le chaos maximal, Deng avec Tian'an men), les communistes réussirent à se discréditer auprès de la population plus efficacement que ne l'aurait jamais espéré faire la C.I.A. ou le K.G.B." (Deron, 1991, p.139).

partie par cette vague hédoniste⁴¹. Selon Godwin & Ju (1993), Shang 尚 (1988) et Wang 王 (1995), la Chine a en effet connu, entre autres mutations, une forte dépolitisation. Celle-ci est, de l'avis de tous, le fruit du cynisme né des suites de la Révolution culturelle. Ci Jiwei nous explique qu'après la répression de la place Tiananmen, cette tendance ira en s'accroissant :

"By design, the period of straightforward repression after the democracy movement was soon followed by unprecedented opportunities for material and sensual gratification. Under active official encouragement, business and consumerism flourished as never before. In a move whose ironic twists few would have thought possible, the country turned radically more laissez-faire *after* the suppression of the democracy movement. In this new atmosphere, the cynicism and apathy that had developed in China after the democracy movement were soon suspended in the heady pursuit of wealth and pleasure. (...) In its own way, the mood of cynicism and apathy even cleared the way for hedonism. Alike is their detachment from idealism and things of the spirit and differing only in their ability to see through them, the cynical and the apathetic had no qualms about forgetting the days of ideals and struggle and responding avidly to the only stimulus left. In a poor country like China, there had been few

41- Edgar Morin affirmait déjà en 1961, au sujet de la société française :

"L'extraordinaire développement de l'humour dans la culture de masse (...) témoigne(nt) du progrès de ce nihilisme et de ses antidotes, le jeu et le divertissement" (Morin, 1962, p.100).

Il attribuait ce nihilisme à la "vacance des grandes valeurs" dont naît "la valeur des grandes vacances", ou au déclin et la mort des "grandes Transcendances". Nous verrons plus tard comment le majiang est un excellent exemple de ce développement de l'ironie.

opportunities to see through wealth and pleasure' (Ci, 1994, p.204).

La critique de Ci, qui associe à un appauvrissement spirituel la montée des loisirs, est sévère. Il est rejoint en son inquiétude par une multitude d'analystes chinois qui s'inquiètent de ce que la "civilisation spirituelle" soit en chute libre et qui enjoignent leurs concitoyens, par le biais d'articles de rappel à l'ordre, à se prémunir contre les dangers de pollution spirituelle que véhicule tout style de vie "occidental" (Cao, 1989; Chen, 1994; Fei, 1994; Sha, 1995; Zhao, 1989).

La démolition de la célèbre librairie Xin Hua sur la rue Wangfujing, perpétrée pour faire place à un gigantesque complexe commercial, a été pour beaucoup d'analystes le dernier clou dans le cercueil de la culture et a fait dire à un journaliste que "la culture de l'argent remplace l'argent de la culture" (Massonnet, *Le Devoir*, 2-9-96). Dans la foulée de cette construction a presque entièrement disparu un quartier historique de Beijing, et un de ses derniers théâtres où l'on pouvait pour une somme modique goûter aux charmes du 京剧 (Opéra de Beijing). On estime qu'en 1992, c'est en moyenne une librairie par jour qui a fermé ses portes en Chine, et qu'en 1993, ce chiffre montait à deux par jour. La ville de Beijing même est passée de 307 librairies (dans les années 50) à 112 librairies (aujourd'hui). A Nanjing, c'est la librairie centenaire "十竹齋" (Le cabinet des dix bambous) qui fermait ses

portes pour faire place à un magasin de vêtements de sports "Li Ning", symbole même de réussite capitaliste en terre chinoise (*Renmin Ribao*, 19-11-94). On a démoli ainsi beaucoup de vestiges du passé pour faire place à de clinquantes et parfois disproportionnées infrastructures de centres de loisirs et de centres commerciaux, parce que la "culture" n'est vraisemblablement plus rentable. Zhang Wenhua et Chen Yangyou se plaignaient du sacrilège que constituait l'installation dans le Parc des Martyrs (Anhui) d'un centre de jeux, d'un bassin pour la pêche et d'une piste de course, alors que ce même parc était entretenu grâce à la contribution volontaire de 5000 membres du Parti Communiste local (*Renmin Ribao*, 16-4-94). La Tour de la cloche est un autre exemple de ces réaménagements "hédonistes", et on ne compte plus le nombre de salles de cinémas qui ont été reconverties entièrement ou partiellement en centres d'amusement où sont disponibles jeux vidéos et jeux d'adresse.

Il est facile de comprendre que, depuis la multiplication des téléviseurs et des magnétoscopes, les salles de cinéma avaient de toute façon vu leur clientèle diminuer au point d'en voir la vocation remise en question (Jiang, 1990). C'est en fait tout le débat entre culture populaire et culture d'élite dont il est question dans ces critiques⁴². N'est-on pas en train de se plaindre de ce qu'un

42- On reconnaît aussi en Chine l'existence d'une notion de contre-culture (*Renmin ribao*, 9-6-94), mais elle est le plus souvent absente de la littérature sociologique. La littérature romanesque actuelle en fait état avec discrétion.

élitisme matériel ait remplacé un élitisme spirituel? Si des activités de loisir nobles et traditionnelles autrefois réservées aux lettrés et aux nobles du régime impérial, puis aux dirigeants et aux élites du régime communiste, ont été remplacées par une plus vaste gamme de plaisirs, ceux-ci sont-ils pour autant plus accessibles à la masse? Résistent-ils par ailleurs, au gré de leur modernisation et de leur diversification, à l'analyse des sociologues occidentaux du loisir qui prétendent, avec des arguments relativement identiques à ceux de leurs confrères chinois, que le loisir de cette fin de siècle s'appauvrit de toutes ces caractéristiques que nous avons attribué au ludisme? C'est ce que nous verrons dans la prochaine section de ce chapitre.

4-C La part irréductible des loisirs

Selon Platon et Sartre, l'homme qui joue est au summum de sa liberté et de sa dignité (Csikszentmihalyi, 1975, p.XI). Le Chinois aurait-il donc retrouvé sa dignité perdue, maintenant que s'offrent à lui tant de possibilités de jouer? C'est ce que conteste la faction politique orthodoxe chinoise dans son analyse des tendances en loisir. Tout le débat qui a sévi dans la presse en Chine en 1994 et en 1995, auquel nous faisons référence dans les pages précédentes, tournait autour de deux aspects: en premier lieu, l'évaluation de la teneur

morale des activités et deuxièmement, leur adéquation (ou non) aux besoins présumés de la population.

Officiellement, c'est encore autour d'une opposition que s'articule le premier de ces débats: la lutte entre les valeurs matérielles et les valeurs spirituelles, ou la nécessité d'apprendre à conjuguer ces deux facteurs de l'évolution de la "civilisation socialiste chinoise à l'ère de l'économie de marché". La tendance est à déceler un déséquilibre entre ces deux éléments, le matérialisme induisant des valeurs peu socialistes, telles qu'énumérées par le professeur de l'Université Chinoise du Peuple 人民大学, Mr. Song Xiren 宋希仁: l'individualisme 个人主义, le culte de l'argent 拜金主义 et l'hédonisme 享乐主义 (Chen, *Renmin ribao*, 22-7-94). A cette liste, Sha Ying 沙英 ajoute, dans un compte rendu journalistique du troisième plénum de la huitième Assemblée Nationale Populaire, les modes de vie décadents 腐朽生活方式 (Sha, *Renmin ribao*, 3-4-95). Le quotidien *Renmin ribao* est l'organe officiel du Parti communiste chinois, ce qui aide à comprendre la teneur conservatrice des propos qui y sont tenus par les journalistes. Li Yingsheng, sociologue à l'Institut des sciences sociales, est tenu à la même orthodoxie: il prétend que c'est la mauvaise gestion du loisir, conjuguée aux déterminants tels l'environnement social, les ressources monétaires et le niveau de connaissances des individus qui entrainera la "délinquance" ou simplement une piètre qualité des loisirs. Il énumère les différents pièges de l'hédonisme:

"近几年来,在我国执行改革开放的同时,由于没有抓紧做好思想政治工作,某些资本主义甚至封建主义的腐朽的人生价值观念乘虚而入或沉渣泛起,严重地腐蚀了人们的思想,使的不少开始把闲暇时间用于烧香,拜佛,算卦,占卜,赌博,卖淫,宿娼等各种有害于人的身心健康的活动" "Ces dernières années, alors que le pays est occupé à la réalisation des politiques de réforme et d'ouverture, et parce que nous n'avons pas fermement pris en main le travail d'éducation idéologique et politique, certaines conceptions et valeurs décadentes capitalistes et même féodales en ont profité pour s'immiscer, inonder les individus et corrompre gravement leur mentalité, faisant en sorte que renaissent des pratiques nuisibles à la santé mentale et physique des gens telles que brûler de l'encens, pratiquer le culte de Bouddha et la divination, le pari, et la prostitution" (Li, 1991, p.102).

A l'instar de Li, de nombreux auteurs préconisent un retour à l'orthodoxie marxiste, aux loisirs "sains" et "formateurs" pour faire contrepoids à cette déliquescence des moeurs. Il semblerait que l'on retourne à la conception du loisir de Marx qui, s'il préconisait une réduction des heures de travail, ne concevait pas temps libéré et temps libre comme synonymes:

"Que Marx ait ravalé le loisir à la partie vulgaire du temps libre par opposition à ses dimensions nobles, les activités supérieures, c'est-à-dire les activités intellectuelles encore que cela ne soit pas dit, c'est ce qui semble bien confirmé par l'évocation d'un "loisir créateur". On peut donc affirmer sans risque que l'idéal de Marx est celui d'un loisir ouvrier consacré aux nobles occupations de la culture (Garrigou, 1983, p.47).

On regrette aujourd'hui en Chine ce "loisir créateur"- qui paradoxalement implique une certaine culture d'élite- comme l'on déplore la perte de popularité de certaines traditions chinoises (l'appréciation de la nature comme un des "beaux-arts", le quatuor "琴棋书画 luth-échecs-calligraphie-peinture", sur lequel nous reviendrons plus loin, la lecture et la connaissance des classiques...). Le loisir serait, selon la presse officielle et les sociologues chinois, en train de "décerveler" le Chinois (Zhao, 1989; Wang, 1995)⁴³. Nous citons à nouveau Ci Jiwei (qui possède par rapport à ces auteurs chinois le privilège de l'indépendance d'opinion que procure le fait d'être publié à la "Stanford University Press"), qui posait un diagnostic semblable en émettant l'idée que

"At a time when because of cynicism and apathy the national mood displayed the will not to believe and hence the will not to act meaningfully, the new hedonism encouraged a gainful pursuit in which the human spirit, the seat of belief and meaning, did not have to participate" (Ci, 1994, p.204).

Du côté occidental, et sans que n'intervienne avec la même ampleur un jugement moralisateur, tel qu'induit par une faction conservatrice dans la société chinoise, la remise en question du loisir comme temps et espace de liberté totale de l'individu trouvait déjà dans les années quarante ses plus

43- Voir aussi les articles ponctuels dans le *Renmin ribao*: "关于当前文化发展模式的几点思考" (Quelques réflexions sur les modèles de développement de la culture actuelle, 9-6-94); "市场经济条件下价值观问题的思考" (Réflexion sur les problèmes de valeurs sous une économie de marché), 22-7-94; "决不能以牺牲精神文化为代价" (Évitons de sacrifier la culture spirituelle- propos de Jiang Zemin), 29-8-94; "书店萧条令人忧" (Le marasme des librairies suscite l'inquiétude des citoyens), 19-11-94; "让精神生活丰富起来" (Enrichissons la vie spirituelle), 3-4-95.

efficaces justifications dans la critique néo-marxiste et dans les réflexions de l'"Ecole de Francfort". Ce que Ci a diagnostiqué et nommé le "mindless hedonism" (*Ibid*, p.237) trouve son répondant dans cette école, dont les plus illustres membres, Adorno et Horkheimer, soutenaient à l'époque que les loisirs ne sont pas librement et rationnellement choisis, mais bien prescrits par l'industrie culturelle (Horkheimer & Adorno, 1974 (1ère éd. 1944)). Ni dans le contenu, ni dans le processus de choix n'entre activement en jeu la conscience de l'individu, la conscience de la "uncritical mass":

"The greatest criticism of the culture industry relates to its claim to keep the customer amused. Its allotment of administered pleasures and calculated distractions is condemned by Adorno and Horkheimer for its minimalist aspirations. The paralysis of critical thought, they argue, is the price exacted for the mere amusement of the individual. Leisure is mass deception. Free choice is not free, spontaneity is cynically manufactured to obey the cash demands of the manipulators of leisure; self-determination is a gimmick of the culture industry" (Rojek, 1985, p.114).

"L'administration des plaisirs" et "le calcul des distractions" seraient en fait le sort inéluctablement réservé aux loisirs dans les sociétés modernes. La spontanéité, la gratuité ou l'auto-finalisme des pratiques, de même que l'élévation de l'esprit (et ce que Rojek appelle l'esprit critique) et la convivialité, seraient en berne.

Rojek avance que l'évolution du loisir s'incarne en quatre tendances majeures: la *privatisation* (ou

domestication), l'*individuation* ("The leisure industry encourages and reinforces the narcissism of the individuated identity. Mass-produced leisure commodities are presented to the individual as unique and exciting accessories of personal lifestyle", *Ibid*, p.21); la *commercialisation* (industrie du loisir organisée selon les stricts principes du marché) et la *pacification* (la pacification des émotions violentes par l'administration et la surveillance, par la "civilisation" des jeux et activités de loisir⁴⁴. Dans le cas de l'électronique, on peut parler de la virtualisation de la violence). Cette évolution, observée dans les sociétés occidentales dès l'après-guerre, serait une trajectoire inévitable de toute société capitaliste, conséquence de la mercantilisation ("merchandisation"). L'homme, mobilisé dans une poursuite effrénée du plaisir, est manipulé et passif:

"(...) mass leisure activity involves the real capitulation of the working class. It is in their leisure, at the very moment when working-class consumers imagine themselves to be the most free, that they are actually the most faithful servant of capital" (*Ibid*, p.133).

"Serviteurs du capital" dans la mesure où les loisirs manufacturés font désormais partie du "fun system", c'est-à-dire qu'ils participent de cette "contrainte du bonheur et de la jouissance" vendue par l'industrie du loisir, surtout via les médias, et s'inscrit "dans la nouvelle éthique de la contrainte traditionnelle de travail et de production"

44- Lire à ce sujet l'ouvrage *Sport et Civilisation- La violence maîtrisée*, France (Elias et Dunning, 1994).

(Baudrillard, 1970, p.113). Alain Cotta reprend ce thème dans son ouvrage intitulé *La société ludique- La société envahie par le jeu* (Cotta, 1980), dont le premier chapitre s'intitule éloquentement "La menace d'ennui":

"A voir se transformer les conditions de la vie quotidienne, les trois récompenses essentielles du travail apparaissent clairement. La récente croissance, l'accumulation des choses domestiques, la conquête d'un morceau de vie arraché au travail furent les voies royales d'un bonheur individuel d'abord espéré, puis lentement atteint et sur lequel on s'interroge aujourd'hui. N'y a-t-il pas, en effet, de nombreux indices nous permettant de penser tout à la fois que l'idée d'un certain bonheur ne s'est pas dépréciée, mais que l'ennui, auparavant cantonné dans le domaine laborieux, commence à envahir celui de nos récompenses" (Cotta, 1980, p.23).

En Chine, peu après l'instauration de la semaine de travail de quarante heures, en 1995, paraissait un article du quotidien *Beijing qingnian bao* intitulé "双休": 由兴奋转向迷惘" (Congé de deux jours: de l'enthousiasme à la perplexité), dans lequel le directeur du Centre de recherche urbaine de l'Université de Nankai 南大城市科学研究中心, le professeur Zhang Hongyan 张鸿雁 fait état du désarroi d'un nombre croissant de citoyens: ils ne savent comment occuper leurs deux jours de vacances hebdomadaires, l'ennui les guette! (*Beijing qingnian bao*, 26-6-95). Les lignes ouvertes font état du même problème: certains auditeurs appellent pour s'étonner du fait que cette nouvelle nécessité d'occuper leur temps libre les prend au

dépourvu. Défaut d'autonomie comme legs d'un régime qui administrait les heures de loisir autant que les heures travaillées de ses citoyens? Trop grande pauvreté de ressources? Insuffisance des infrastructures? Probablement un mélange de ces facteurs... que les journalistes n'osent évoquer que timidement.

Ces questions nous amènent à souligner l'autre objection rencontrée dans la presse chinoise: dans une certaine presse plus libre, on s'attaque à "l'élitisme matériel" impliqué par la mercantilisation et par l'élévation du niveau de la qualité des structures de loisir: le *Beijing qingnian bao* se fait fréquemment le critique d'une tendance au somptueux et à l'inabordable dans les infrastructures de loisir privées et parfois même publiques. Prenons le Beijing Kanglegong 北京康乐宫, un complexe récréatif conçu à l'occasion des jeux asiatiques (亚运会, 1991), pour lequel nous indiquons les tarifs en vigueur en février 1995. Il offre des activités de bain libre avec glissades d'eau (60¥), de quilles (25¥/h), de billard (30 à 60¥/h), un simulateur de golf (60¥/h), des courts de tennis (35¥/h), de squash (60¥/h), des salles privées de majiang et de poker (40 à 60¥/h), des arcades de jeux vidéo et d'adresse (10¥/20 jetons), une salle de pachinko (20¥/400 balles) et une salle de keno (20¥/20 jetons), un karaoke (25¥/entrée ou 1000 à 2000¥/salle privée), un club de santé offrant des massages (150¥), des bains sauna (180¥) et des bains de vapeur (50¥), une discothèque (tarif non indiqué), ainsi qu'un salon de beauté, des

boutiques et des restaurants. On peut estimer qu'une famille qui vient passer une demi-journée dans un établissement comme le Kanglegong ne saurait s'en tirer à moins de 200¥, et encore... Nous avons interrogé Wang Yun 王耘, gérant au Kanglegong, sur les tarifs en vigueur dans son établissement. Selon lui, il s'agit de tarifs moyens pour une ville comme Beijing et en aucun cas démesurés, d'autant plus que la carte de membre (600¥) donne droit à des réductions de 5 à 20% sur les tarifs normaux. Il existe en effet des clubs semi-privés, en général des complexes d'amusement intégrés aux hôtels internationaux ou de haut standing, qui offrent des cartes de membre annuelles pour la somme de 3000¥. Il existe aussi des complexes autrement plus élitistes, ces clubs privés que l'on appelle souvent "贵族俱乐部" (clubs d'aristocrates), et dont la carte de membre peut coûter jusqu'à 9000 US\$ (comme dans le cas du Liaoshouxi guoji xiuxian julebu 聊首席国际休闲俱乐部, in *Beijing qingnian bao*, 19-10-94).

Ce même article s'inquiète du sort fait par les autorités à ce qu'il était convenu d'appeler les "工人俱乐部" (clubs des travailleurs). Ces clubs de loisir à vocation populaire, institués au début du régime communiste, victimes d'un désinvestissement de l'Etat et de la désuétude de leurs équipements et infrastructures, n'ont que très mal résisté à la concurrence de la télévision, à l'attrait de la population pour le "nouveau", le "moderne". Leur popularité est en chute libre car on n'y offre pas de ces activités au goût du jour; paradoxalement, ce sont les seuls endroits dont les coûts de

fréquentation ne sont pas prohibitifs. Y installerait-on des jeux vidéo et des karaokes, que le prix d'entrée subirait une hausse majeure. De fait, Wang Yalin cerne le problème dans son enquête sur les pratiques de loisirs dans le nord de la Chine, dans laquelle il conclut que

"In more than 90% of China city and town nuclear families both husband and wife work. Therefore they have more problem when the husband and the wife leave home together for outdoor activity. The secondary factor alleged (pour la non-participation à des activités de loisir) is that "economic conditions do not permit". In recent years, places providing leisure activities have increased remarkably. However, charges are very high, which ordinary city residents cannot afford. The third factor is that social-cultural facilities are insufficient. The distribution is irrational, and some venues can be far away" (Wang, 1992b, p.76).

Un autre reportage journalistique s'inquiète du prix demandé dans les parcs. Auparavant, on ne déboursait que quelques *maos* pour visiter des lieux tels le Temple du ciel 天坛, le Palais d'été 颐和园 et même le Palais impérial 故宫. On estime dans cet article que les prix auraient décuplé depuis quelques années. Non seulement doit-on payer le prix d'entrée, mais à cela s'ajoutent les sommes demandées pour entrer dans telle salle, pour assister à telle démonstration, visiter telle annexe à l'intérieur dudit parc. Une jeune ouvrière se plaint: "三口之家出去玩儿一趟就得花上一百元, 一个月才挣几个100元?" (Une famille de trois doit dépenser au minimum 100 yuans pour aller s'amuser une fois, mais combien de 100 yuans

puis-je gagner en un mois?), in *Beijing qingnian bao*, 4-6-94).

Veblen a très tôt associé le loisir à la classe aristocratique, qu'il a baptisée "leisure class" (Veblen, 1970), établissant un lien direct entre la condition économique et les pratiques de loisir. Le CCCS Group (Center for Contemporary cultural studies de l'Université de Birmingham), pour sa part, se démarquant des positions de l'Ecole de Francfort, avance que si le loisir relève tout de même du domaine du temps libre et du libre choix, il reste "an experience which occurs within a framework of economic constraint" (Rojek, 1985, p.133).

Cette contrainte économique, cette capacité ou incapacité à dépenser dans le loisir, génère une économie des goûts et des pratiques souhaitées et souhaitables. Comme le dit Sue

"Il (le loisir) peut même être perçu comme symbole de réussite dans la mesure où, avoir du loisir, c'est pouvoir "se payer" du loisir, dont la voiture et les vacances fournissent les premiers ingrédients et les premières marques statutaires, en conformité avec l'analyse de Veblen" (Sue, 1991, p.284).

C'est en partie l'inaccessibilité d'une pratique qui en renforcera le prestige et l'attrait pour la classe moyenne (Bourdieu, 1979), et les promoteurs de loisirs ont tout à gagner à jouer sur cet attrait. *La China business review* (juillet-août 1997), dans un article sur le profil des consommateurs chinois, estimait que ceux-ci sont répartis en

quatre grandes catégories:

1) Les nouveaux riches: 200 000 personnes, en zone urbaine côtière, dont le revenu annuel dépasse 5000 US\$. Ils ont entre 30 et 65 ans, ils "dirigent et négocient, trinquent et dînent", dans le milieu de la finance, du gouvernement ou du spectacle. Ce sont eux qui font les modes et les tendances;

2) Les "Yuppies": 60 millions d'habitants issus des grosses villes chinoises, au revenu allant de 1800 à 5000 US\$. Ils ont entre 25 et 45 ans, travaillent dans la gestion, le secteur professionnel ou technique, voyagent fréquemment, soupent à l'extérieur et sont des leaders d'opinions;

3) Les "salariés" occupent des postes peu élevés dans les bureaux et les entreprises d'Etat, travaillent dans l'enseignement ou à l'usine, et gagnent entre 1150 et 1799 US\$. Ils habitent le milieu urbain, ont entre 18 et 65 ans, ont un budget et des dépenses limitées, un horaire de "8 à 5" immuable. Au niveau des tendances sociales, ce sont les émules des précédents;

4) Les "travailleurs pauvres", pour terminer, sont 800 millions répartis dans des petits villages et à la campagne. Leur revenu est inférieur à 1150 US\$ et ils le consacrent exclusivement aux besoins essentiels. Ils ont de la difficulté à joindre les deux bouts et, en matière de tendance, ce sont les "retardataires" (Geng, 1997).

On se doute bien que les deux groupes du haut sont les cibles principales des nouveaux manufacturiers de jeux et de loisirs. Ils sont les leaders d'opinion dans la mesure où le

prestige symbolique de l'activité de loisir qu'ils affichent est inévitablement associé à leur réussite matérielle, et ce prestige constitue un modèle pour le troisième groupe. Le milliard 130 millions d'individus que regroupent les catégories 3 et 4 peuvent aspirer aux marques de statut des deux premiers groupes; en aucun cas ils ne sauraient accéder à ce que nous avons appelé l'hédonisme de prestige. C'est en gros le débat dont nous venons, dans ce chapitre, de voir quelques échantillons. Les théoriciens néo-marxistes comme les observateurs chinois semblent pessimistes en ce qui concerne la part réelle laissée à l'improvisation et à l'intelligence dans les loisirs en général, et en particulier dans les loisirs chinois de cette nouvelle ère.

Or, nous pensons qu'il existe une part du loisir irréductible à cette mercantilisation, incarnées par des pratiques populaires d'une solidité que même la Révolution culturelle n'a pu anéantir. Nous ferons référence, dans le chapitre suivant, à nos deux jeux chinois, le weiqi et le majiang. Ils constituent, pour la majorité de ces catégories que nous avons appelées "yuppies", "salariés" et "travailleurs pauvres" (ceci n'excluant pas, au contraire, leur pratique par la catégorie économique supérieure), la réponse ludique aux questions économiques du nouveau loisir. La masse n'est ni passive ni manipulée, elle s'amuse avec ses moyens, dans le contexte d'une polarisation de classe des activités de loisirs (Wang, 1995, p.167).

Nous ne nions pas que les loisirs aient été et soient

encore "le secteur privilégié de l'extension des rapports marchands", mais avec Marc Guillaume⁴⁵, nous pensons que:

"il faut souligner qu'une grande diversité de loisirs échappent encore à toute forme d'appareillage industriel et technique (et dans cette mesure même ils sont mal évalués et probablement sous-évalués). Il existe une part des loisirs irréductibles à toute emprise économique systématique (jeux, bricolage, activités artistiques, érotiques, etc.) car ils sont, par essence, incompatibles avec toute logique économique, proches de ce que Bataille désignait par le terme de part maudite ou de consommation" (Guillaume, 1993, p.162).

Il existe toujours une part inaliénable de l'activité de l'homme qui est justement le ludisme, la volonté de jouissance, et celle-ci, par essence, ne possède pas ce caractère de classe qu'impute Marcuse⁴⁶ au loisir (1970, p.197). L'homme s'invente des jeux lorsqu'il en est dépourvu⁴⁷, l'objet est en quelque sorte accessoire, pour autant que, comme dans le cas du Chinois d'aujourd'hui, il ait retrouvé l'envie et le temps de jouer. C'est du simple sentiment de liberté, de gratuité éprouvé dans le jeu que provient l'expérience du plaisir.

Par ailleurs, nous pensons que le jeu régi par des

45- Directeur de l'Institut de recherches internationales et stratégiques (IRIS) et de l'association R. Descartes.

46- Il faut bien comprendre que, si Marcuse critique le caractère de classe du loisir et le caractère aliénant de la culture de masse, il reconnaît néanmoins au jeu en tant que tel, au ludisme, un caractère intrinsèquement libérateur, au sens de Schiller.

47- N'existe-t-il pas plus de cent variantes différentes du jeu d'échecs en Chine, dont la plus simple consiste en un jeu de dames joué dans le sable avec des pierres?

règles fixes comme celui de weiqi, ou le jeu dont on reformule les paramètres au fil du plaisir tel le majiang, ont en fait deux fonctions diverses qui combinent deux aspects de l'homme, dans l'optique de Schiller.

Nous venons de dresser un portrait général de la société chinoise en mutation; nos deux jeux entrent maintenant en scène à titre d'exemple de cette capacité de l'homme de s'amuser aussi en dehors des institutions et des structures, l'un attestant que l'homme ne s'abêtit pas nécessairement en jouant, l'autre attestant que l'élitisme peut être déjoué par la convivialité. Nous pourrions même pousser plus loin, avec Yonnet:

Selon lui, les masses des pays industrialisés, loin d'être manipulées par des pouvoirs occultes ou déterminées par les conditions économiques, construisent de manière consciente, à travers leurs jeux et leurs modes, le modèle de société qui leur convient: "La massification est le chemin de la démocratie. Elle est l'oeuvre des individus" (Adjutor, 1996, p.102).

L'étude de "la culture du weiqi" et de "la culture du majiang" devrait donc permettre un plan rapproché de l'identité de cette société en mutation, de même qu'un aperçu de la façon dont elle louvoie entre les "plaisirs administrés" et les "distractions calculées".

"玩的就是心跳 Jouer c'est la vie" (Wang Shuo, 1989).

5- Weiqi et majiang: expressions de deux tendances complémentaires

5-A Le weiqi comme façon de voir le monde

5-A-1 Mythes fondateurs

Comme nous l'avons constaté dans le deuxième chapitre, les chercheurs ont tenté depuis le début du siècle des extrapolations plus ou moins heureuses sur l'identité de diverses sociétés en fonction des jeux auxquels elles s'adonnent. Dans son ouvrage de synthèse sur les jeux, Roger Caillois avance ceci:

"Avec la musique, la calligraphie et la peinture, les Chinois mettent le jeu de pions et le jeu d'échecs au rang des quatre pratiques où doit s'exercer un lettré. Ils estiment que ces jeux habituent l'esprit à prendre plaisir aux multiples réponses, combinaisons et surprises qui naissent à chaque instant de situations constamment nouvelles. L'agressivité s'en trouverait apaisée, tandis que l'âme fait l'apprentissage de la sérénité, de l'harmonie, de la joie de contempler les possibles. Sans nul doute, il y a là un trait de civilisation... Les sociétés à *tohu-bohu*, qu'elles soient australiennes, américaines, africaines, sont

des sociétés où règnent également le masque et la possession, c'est-à-dire le *mimicry* et l'*ilinx*: à l'inverse, les Incas, les Assyriens, les Chinois ou les Romains présentent des sociétés ordonnées, à bureaux, à carrières, à codes et barèmes, à privilèges contrôlés et hiérarchisés, où l'*agôn* et l'*aléa*, c'est-à-dire ici, le mérite ou la naissance, apparaissent comme les éléments premiers et d'ailleurs complémentaires du jeu social" (Caillois, 1967: 167, 171-172).

L'affirmation de Caillois, qui date de 1958, concorde avec les conclusions auxquelles arrivaient Robert, Arth et Bush en 1959, après l'étude des "Cross Cultural Survey Files". Ceux-ci prétendent en effet que la présence prépondérante de jeux de stratégie dans une société indiquerait le degré de complexité de ses structures sociales:

"More specifically, games of strategy which are models of social interaction should be related to the complexity of the social system.... Let us consider the hypothesis, then, that since games of strategy simulate social systems, those systems should be complex enough to generate such needs for expression" (Roberts et al, 1959, pp.599-600).

La typologie des sociétés que ces trois auteurs proposent implique une certaine uniformité des pratiques ludiques. Or, il apparaît que rarement une société possédant des jeux de stratégie exclut complètement de ses pratiques le jeu de chance ou d'habileté physique, ou que rarement un de ces trois genres prédomine. Si le jeu est un "expressive

behavior" (*Ibid*, p.604), on doit se rendre à l'évidence avec Caillois que

"...les diagnostics de cette espèce demeurent infiniment délicats. Il convient de recouper sévèrement, à partir d'autres données, ceux qui paraissent les plus évidents. Généralement d'ailleurs, la multitude des jeux simultanément en faveur dans une même culture leur enlève à l'avance toute signification" (Caillois, 1967, p.167).

Impossibilité donc d'entrevoir un portrait exact, un profil sensible d'une société, à travers une simple nomenclature des jeux auxquels ses membres se livrent. On peut cependant interroger ces jeux dans leurs particularités propres et surtout dans la pratique qui en est faite par des individus en différentes étapes de l'histoire, dans un contexte socio-historique précis. Dans le cas de la Chine, les deux jeux "simultanément en faveur" depuis de nombreuses années, les deux jeux les plus populaires au double sens de "connus" et "pratiqués", sont sans contredit le weiqi et le majiang. Nous tenterons ici à notre tour de comprendre ce que ces jeux nous disent de la société chinoise, et en quoi leur symbolique respective et bien particulière n'est ni antinomique, ni illogique.

On a déjà évoqué la classification de Ruth Benedict, influencée des classifications de Nietzsche et de son ouvrage *La naissance de la tragédie*. Il nous semble justifié d'appliquer ici les concepts de Nietzsche pour une explication

et une genèse des genres artistiques, à l'étude plus large des civilisations, le jeu se rapprochant de l'art dans sa dimension créative et récréative¹. Le jeu de majiang, avec son caractère débridé et insolent, s'apparente aux qualités dionysiaques (ce que Caillois a appelé *paidia*), tandis que le weiqi, jeu calme et réflexif, semble refléter les attributs de ce que Nietzsche a appelé l'apollinien (et Caillois *ludus*). C'est ce que nous tenterons de démontrer dans cette partie de notre travail, de même que tout naturellement seront démontrés la complémentarité, le non-antagonisme de ces deux tendances. On y verra comment ce "trait de civilisation" apparemment chinois que croit pouvoir déduire Caillois de la forte présence des "jeux de pions et jeux d'échecs" doit être remis en question par l'évidente contrepartie proposée par une multitude d'autres jeux, typiquement chinois ou non.

En Chine, parmi les quatre occupations nobles que sont le luth, les échecs, la calligraphie et la peinture (*Sports and Games in Ancient China*; 1986), on dit le weiqi être le plus difficile à appréhender, à comprendre, à maîtriser... Le luth, la calligraphie et la peinture s'appréhendent par les sens, de façon assez évidente; le weiqi, lui, est le plus abstrait de

1- Edward Norbeck, anthropologue américain, a d'ailleurs, dans sa définition du jeu, élargi le concept en émettant l'idée que:

"So defined, play includes games and sports, theatrical performances and other forms of mimicry; painting, music, dance, and the entire range of arts and esthetics; wit and humour; fantasy; and ecstatic psychic states" (Norbeck, 1974, p.2).

ces quatre arts. Il est une représentation de la cosmologie chinoise, une mise en oeuvre d'énergies, une quête d'harmonie des principes complémentaires. La lutte entre les pierres blanches et les noires se joue sur une surface tracée de 19 lignes verticales et 19 lignes horizontales, dont les intersections forment autant de points (361) sur lesquels, chacun leur tour, les deux adversaires viendront placer leurs pierres, afin de se saisir de territoires. Si, contrairement aux échecs chinois, il n'existe aucune hiérarchie ou différence de valeur entre les pions et les espaces, la pratique, elle, est extrêmement hiérarchisée. Aux niveaux professionnel et amateur, il y existe une catégorisation rigoureuse des joueurs en termes de "段"², et de par les capacités intellectuelles et l'apprentissage qu'il requiert, le weiqi s'inscrit dans la juste lignée des disciplines "sanctifiantes" bouddhistes et taoïstes 修身. Les professionnels interviewés parlent d'une tension tellement grande pendant le jeu que la notion de plaisir et de jeu est totalement évacuée. La tension est d'autant plus grande que toute la rivalité ancestrale entre le Japon et la Chine est ravivée à chaque tournoi international, et que l'honneur de la Chine repose sur eux. Les victoires ne sont pas individuelles, elles sont nationales, l'individu ou l'ego y sont dédaignés pour la représentation d'une entité qui les dépasse.

Cette entité, quelle est-elle? On parle souvent d'une

2- "Duan" est la prononciation chinoise du terme japonais mieux connu de "dan", qui représente les différents grades mineurs au karaté et au judo.

expression ésotérique de l'âme chinoise:

"En tant qu'incarnation de l'antique culture chinoise, le weiqi recèle de profondes connotations, et à l'intérieur de cet univers noir et blanc constitué par l'échiquier et ses lignes horizontales et verticales, est porté le gène de la sagesse chinoise, est reproduit le code secret de la culture chinoise" (Yang Guoqing, 1990, p.56).

C'est pourquoi on peut penser que le weiqi entretient des relations avec les grands courants de pensée chinois, avec cette sagesse que l'on traduit en chinois par 智慧 (intelligence)...

Il existe deux hypothèses principales quant à l'invention du jeu de weiqi, une kyrielle de légendes plus ou moins teintées de magie quant à sa pratique, et de nombreux passages le citant dans les littératures de toutes époques.

La première hypothèse veut que le weiqi ait été inventé par les stratèges militaires de la période "Printemps-Automne" (春秋 770-476 av. J.-C.) et la période des "Royaumes Combattants" (战国 475-221 av. J.-C.). La première mention écrite de ce jeu se trouve en effet dans un des classiques chinois, le Zuo zhuan (左传), qui date du cinquième siècle avant l'ère commune. Par ailleurs, des historiens de la dynastie Tang (唐, 618-917) auraient émis cette idée en regard de la proximité des concepts mis en jeu par les stratèges des Royaumes Combattants et par les maîtres de weiqi:

"围棋有害, 诈, 争, 伪之道" "le weiqi procède de la voie de la nuisance, de la feinte, du combat et du camouflage" (Lin, 1991, p.13).

Il serait en fait erroné de prétendre que le Zuo zhuan fait remonter l'origine du weiqi à la période "Printemps-Automne" et à celle des Royaumes Combattants: s'il mentionne sa présence sous le règne du Duc Xiang (l'épisode en question se déroule en 547 av. J.-C.), la citation laisse à penser que la pratique du weiqi y était déjà entrée dans les moeurs:

"踏甯子視君不如弈棋其何以免乎, 弈者舉棋不定, 不勝其耦, 而況置君而弗定乎" "Ning-tsze is now dealing with his ruler not so carefully as if he were playing at chess. How is it possible for him to escape disaster? If a chess-player lifts his man without a definite object, he will not conquer his opponent" (Legge, 1935, p.517).

De plus, Mengzi 孟子 mentionne Yiqiu 弈秋 comme étant un grand maître de weiqi à l'époque des Royaumes Combattants: "弈秋, 通國之善弈者也".

L'expression "maître"- textuellement "le meilleur"- suppose des termes de comparaisons et un système établi de tournois et d'apprentissage qui excluent des origines trop récentes.

La filiation entre l'époque des Royaumes Combattants et le jeu de weiqi n'en reste pas moins largement commentée. "L'art de la guerre", que l'on attribue à Sun Wu, mieux connu sous le nom de Sunzi (que nous nommerons dorénavant ainsi),

daterait de cette époque. Selon Samuel Griffith,

"les doctrines exposées dans *L'art de la guerre* sont basées sur la ruse, sur la création d'apparences trompeuses pour mystifier et abuser l'ennemi, sur l'avance par voies détournées, sur la faculté d'adaptation instantanée à la situation de l'adversaire, sur la manoeuvre souple et coordonnée d'éléments de combats distincts et sur la rapide concentration vers les points faibles" (Griffith, 1972, p.29).

Ces principes sont aussi fondateurs de la pratique du weiqi; au niveau de la structure, les pierres noires affrontent les blanches sur un terrain circonscrit et que l'on se dispute, comportant des points vitaux; au niveau de la pratique, le dosage et l'orientation des forces engagées se font en fonction d'une tactique non immuable et, si la supercherie est permise, la stratégie indispensable, une éthique reste à respecter: "Ne barrez pas la route à un ennemi qui regagne ses foyers", "A une armée cernée, il faut laisser une issue", "Ne poussez pas à bout une armée aux abois"...(in Reyssset, 1992, p.149).

Nombre d'auteurs de manuels d'échecs se réfèreront, à travers les siècles, à *L'art de la guerre* de Sunzi pour expliciter les tactiques et subtilités du jeu, commenter les parties jouées. Sous les Han (206 av. J.-C.-220), Huan Tan 桓譚 écrivait:

"世有围棋之戏,或言是兵法之类" "De nos jours on trouve le

jeu de weiqi, que l'on peut dire aussi art de la guerre" (in Ma, 1988, p.97).

Plus récemment, Boorman a établi les relations entre les tactiques utilisées par Mao Zedong pendant les années de lutte contre les Japonais et le Guomindang (Parti Nationaliste), les stratégies militaristes de Sunzi et les stratégies traditionnelles de weiqi. Boorman nous dit:

"On peut affirmer en toute sûreté qu'il y a sans doute eu, historiquement, une interaction considérable entre la stratégie du wei-ch'i et celles des guerres en Chine" (Boorman, 1972, p.14).

Interaction, certainement, puisque depuis les Han, le weiqi a été le jeu favori des lettrés et des généraux, mais sans toutefois pouvoir prouver que ce jeu a été le fruit des cerveaux des militaires de l'époque des Royaumes combattants³. Zhang Yunqi 张云琪 résume ainsi son sentiment face au rapport réel qu'entretiennent le weiqi et la guerre:

"围棋和奥林匹克都主张以人道,非战的精神来进行最高形式的斗争"
"le weiqi comme les olympiques promeuvent un esprit humaniste, un esprit non-guerrier afin de mener la lutte sous sa plus haute forme d'expression" (Zhang, 1994, p.3).

On peut en fait penser tout simplement que le weiqi fut jadis, sous sa forme "primitive", un passe-temps joué avec des

3- Plus récemment, Ma Xiaochun, 9ème dan et premier joueur mondial en 1995, écrivait un ouvrage intitulé *The thirty-six stratagems applied to Go*.

pierres sur des lignes tracées dans le sable, comme il y en eut dans toutes les cultures et toutes les aires géographiques. Il se serait raffiné à l'époque Printemps-Automne. C'est à l'époque des Royaumes Combattants qu'il se serait fixé sous sa forme connue, avec cette dynamique qui rappelle la dynamique sociale de cette époque où les guerres succédaient aux guerres. Il serait devenu le passe-temps de prédilection des généraux et soldats, le loisir familial de la classe militaire et dirigeante.

La deuxième hypothèse, beaucoup plus répandue dans la population et la littérature, prétend que le weiqi a été inventé par l'empereur mythique Yao 尧 (2300 av. J.-C.) afin de raffiner les qualités intellectuelles et morales de son fils Danzhu 丹朱. Il est écrit dans le registre officiel des Qin (《世本-作篇》, 221-207 av. J.-C.): "尧造围棋, 丹朱善之" "Yao inventa le weiqi, pour perfectionner Danzhu". Cette hypothèse sera réitérée par Zhang Hua (张华, 博物志) sous les Jin (265-316 av. J.-C.): "尧造围棋以教子丹朱" "Yao inventa le weiqi pour instruire son fils Danzhu".

Les historiens pointilleux accordent peu de crédibilité à cette version qui met en jeu un personnage mythologique. L'important est qu'on la cite abondamment pour attester d'une part de l'ancienneté des origines du weiqi (5000 ans!) et, d'autre part, pour souligner son côté formateur et sa noblesse. C'est surtout l'utilisation faite de cette "légende" qu'il nous faut retenir... Elle contribue à fonder la

légitimité du weiqi dans un pays dont systèmes de pensée et régimes politiques ont rendu ce jeu immoral. Dès lors que le discours met l'accent sur le côté sain et formateur de cet art classé en Chine sous la rubrique "sport", le peuple est libre de s'y exercer avec la lointaine bénédiction de l'Empereur mythique Yao.

5-A-2 L'aura de noblesse

Ce mythe, en partie fondateur de la noblesse qu'on attribue au jeu de weiqi, agit en étroite connivence avec la façon dont la littérature fera état de notre jeu à travers les âges. La littérature, c'est aussi les Classiques chinois, et il faut reconnaître que le weiqi n'a pas toujours trouvé grâce aux yeux des représentants des grands courants de pensée chinoise inscrits dans ces classiques.

Remontons en arrière: Confucius (551-479 av. J.-C.) lui-même aurait été plutôt laconique à ce sujet; on lui prête ces paroles dans ses "*Entretiens*" (论语): "饱食终日,无所用心, 难矣哉, 不有博弈者乎".

Cette simple phrase a été traduite de mille façons différentes et les auteurs qui la citent lui font louer ou stigmatiser la pratique du weiqi, en fonction de leur thèse... Yang Guoqing suggère que l'appréciation que fait Confucius du

jeu de weiqi n'est pas très élogieuse ou est, à tout le moins, tiède:

"虽然并未全盘否定围棋, 但也评之不高, 大有其[无可无不可]的味道"
 "Bien qu'il n'ait pas catégoriquement nié le weiqi, son appréciation n'en est pas très élevée et semble teintée d'indifférence" (Yang, 1990, p.56).

Ceci semble correspondre d'assez près à la conclusion à laquelle mènent les différentes traductions de ces paroles de Confucius. Selon Ryckmans, on lit:

"Qu'ils sont pénibles ces gens qui s'empiffrent toute la journée sans employer leur esprit! Ne savent-ils même pas jouer aux échecs? Ce serait toujours mieux que rien" (Ryckmans, 1987, p.98).

Anne Cheng nous donne une traduction sensiblement conforme (Cheng, 1981, p.139). Notons qu'elle intitule ce chapitre XVII, où se trouve ce commentaire, "De la décadence", ce qui peut porter à penser que Confucius considère la goinfreterie et l'oisiveté comme des décadences majeures, et le jeu comme une moindre décadence....

Cependant, dans cette traduction de Eulalie Steens, le propos de Confucius semble moins tiède, puisqu'il est possible d'y lire une incitation à pratiquer les échecs:

"Le Maître: Se goinfrer de nourriture toute la journée sans jamais utiliser son esprit, quel malheur! *Ne pourrait-on jouer aux échecs ?* A défaut, ce serait toujours ça" (Steens, 1985, p.206).

Ma Guojun, interprète à l'avantage du weiqi ces mêmes paroles. Il explique que même ce personnage de grand renom qu'est Confucius *ne s'opposait pas aux jeux*: "连这位 赫赫有名的大 [圣人]也不反对游戏" (Ma, 1990, p.1).

Le confucianiste est en fait féru de discipline, prône l'austérité et méprise l'excès. C'est donc probablement l'association presque systématique du jeu avec l'alcool (dans la littérature poétique, entre autres) et l'oisiveté qui inspirent ce sévère diagnostic. Il semble que Confucius n'ait pas estimé que le weiqi pouvait perfectionner l'homme au même titre que la connaissance des classiques ou de l'art. Ses disciples ultérieurs se démarqueront plus tard de cette austérité.

Mengzi (孟子, 371-285 av. J.-C.), pour sa part, affirme qu'il est cinq choses contraires à la piété filiale:

"La première est de se plonger dans l'oisiveté, et de négliger entièrement le soin de ses parents. *La deuxième est de s'adonner au jeu de tablette⁴, au jeu des échecs, à la boisson, et de négliger entièrement le soin de ses parents* ("博弈好飲酒,不顧父母之養,二不孝也"). La troisième est d'aimer les richesses, de s'occuper uniquement de sa femme et de ses enfants, et de négliger entièrement le soin de ses parents. La quatrième est de donner toute liberté à ses yeux et à ses oreilles, et de faire le déshonneur de ses parents. La cinquième est d'aimer à faire parade de bravoure, de se battre, se

4- *Jeu de tablette* est ici employé pour le jeu "bo" 博 ou "liubo" 六博, jeu de pari datant des Shang (16ème-11ème siècles av. J.-C.), qui se jouait avec des dés.

disputer, et de mettre ainsi ses parents en danger..." (Couvreur (trad.), 1981, p.501).

Le jeu est ici ramené au rang des nombreuses activités qui mettent potentiellement en péril la pierre angulaire du système confucéen, soit le respect dû au père et, indirectement, le culte aux ancêtres. Ce n'est pas la nature du jeu que l'on juge, mais le temps qu'il dérobe aux obligations familiales⁵. Encore une fois donc, notre jeu de weiqi est encore loin du statut d'occupation noble qu'il obtiendra plus tard dans l'histoire.

Ce jugement apparemment radical n'empêche pas Mengzi d'estimer suffisamment ce jeu -et la rigueur que sa maîtrise nécessite- pour s'en servir de thème dans ses enseignements:

"今夫弈之為數, 小數也; 不專心致志, 則不得也. 弈秋, 通國之善弈者也. 使弈秋誨二人弈, 其一人專心致志, 惟弈秋之為聽. 人雖聽之, 一心以為有鴻鵠將至, 思援弓繳而射之, 雖與之俱學弗若之矣. 為是其智弗若與? 曰: 非然也" "Now take yi ⁶, which is only an art of little consequence. Yet if one does not give one's whole mind to it, one will never master it, Yi Ch'iu is the best player in the whole country. Get him to teach two people to play, one of whom concentrates his mind on the game and listens only to what Yi Ch'iu has to say, while the other,

5- Cet angle critique trouve son pendant chez Platon, un siècle plus tôt. A l'appui, cette anecdote:

"Platon fit un jour, dit-on, des reproches à un homme qui jouait aux dés. L'autre lui répondit qu'il s'emportait pour bien peu de chose, et Platon lui dit: <<Mais l'habitude d'y jouer n'est pas peu de chose>>" (in Duflo, 1997, p.14).

6- Yi (弈) est un caractère identifiant les jeux sur échiquier dans la Chine ancienne, mais que l'on retrouve le plus souvent associé au weiqi. Le caractère 奕 est aussi indifféremment utilisé. Il est aussi le premier caractère composant le nom de Yiqiu (弈秋), certainement le joueur le plus célèbre de la Chine classique.

though he listens, dreams of an approaching swan and wants to take up his bow and banded arrow to shoot at it. Now even though this man shares the lessons with the first, he will never be as good. Is this because he is less clever? The answer is No" (Lau (Trad.), 1979, p.232 -Livre IV-A).

Les disciples ultérieurs de Confucius se détachent éventuellement de sa position. Yang et Shi (1990, p.57) affirment que le Maître Du Fuzi 杜夫子 des Han est grand adepte du weiqi et soutiennent que la compréhension des principes du weiqi aide à la compréhension des préceptes du confucianisme.

Le grand maître Ou-Yang Xiu 欧阳修, des Song (960-1279), ira beaucoup plus tard jusqu'à élever le jeu de weiqi au rang des six enseignements traditionnels (六艺, originellement le rituel, la musique, le tir à l'arc, la conduite du chariot, l'écriture et l'arithmétique).

L'engouement ultérieur de certains empereurs⁷ pour ce jeu au long de l'histoire permettra sa lente légitimation. L'échiquier de 19 X 19 lignes est officiellement adopté sous les Jin de l'Est et de l'Ouest (265-420) et les Dynasties du Nord et du Sud (420-581) puisque cet échiquier est conforme à

7- Shi cite les empereurs suivants comme ayant été des adeptes notoires: "...Liu Bang (Qin), Cao Cao et Cao Pi (Han), Jin Wu Di (Jin), Song Wu Di et Song Ming Di (Song), Qi Gao Di (Qi), Liang Wu Di (Liang), Tang Xuan Zong et Tang Xi Zong" (Tang). Les plus célèbres d'entre eux pour leur maîtrise du jeu restent les empereurs Tang Tai Zong et Song Tai Zong (Shi, 1991, p.174).

la vision chinoise de l'univers et de la terre⁸ (*Sports and Games in Ancient China*, 1986, p.68). Sous les Tang, on voit même apparaître des joueurs nommés par la cour, qui offrent leurs services de partenaires ou de professeurs à une clientèle choisie (棋待诏, instauré autour de l'an 720 par l'empereur Xuan Zong 玄宗. Voir Ma, 1986, p.31).

La tradition orale, la poésie et la littérature populaire contribueront énormément à fonder le jeu de weiqi comme pièce maîtresse de la culture chinoise. Il est une légende intitulée 烂柯山记 ("L'histoire de la montagne du manche pourri") qui raconte ceci: sous la dynastie Jin (265-420) Wang Zhi 王质 le bûcheron vint couper du bois dans la montagne Shishishan (石室山, appelée ainsi car elle est remplie de grottes où peuvent loger mille hommes). Il voit soudain deux hommes occupés à jouer au weiqi, s'assoit à leur côté et observe le jeu. De temps en temps, il se fait offrir une datte. Il entend: "Pourquoi ne rentres-tu pas, regarde le manche de ta hache". Il regarde ce qui reste du manche désagrégé et s'aperçoit que plus de cent ans ont passé. A son

8- Pour les anciens Chinois, la terre est en effet un espace clos et carré divisé en quatre sections, un centre, neuf directions (ou vents). C'est exactement ce que l'on obtient si l'on divise horizontalement et verticalement l'échiquier en passant par les points appelés mu (目-œil), le centre étant nommé tianyuan (天元-ciel-origines). L'empereur mythique Yao "parcourut et mesura les neuf Montagnes, les neuf Fleuves et les neuf Marais, aménageant le sol qu'on put enfin mettre en culture, c'est-à-dire qu'on partagea en champs, lesquels étaient carrés et divisés en neuf carrés: bref, nous dit-on, Yu divisa le monde en neuf régions" (Granet, 1988, p.146). Selon Reyssset, on peut aussi voir une correspondance entre le nombre d'intersections et de pierres à jouer et le nombre de jours du calendrier religieux chinois; celui-ci compte 360 jours et "les deux chiffres se rapprochent de manière d'autant plus troublante que le chiffre 1 "ne compte pas" pour les Chinois puisqu'il est le centre, le vide, l'origine, ni yin ni yang" (Reyssset, 1992, p.28).

retour au village il découvre que sa famille et ses amis sont enterrés depuis longtemps (Shi Liangzhao, 1991, p.138 et ss.). Il existe plusieurs versions de cette histoire dans lesquelles ce sont deux vieillards ou deux femmes qui jouent ensemble et, c'est selon, l'action se déroule dans le Henan, le Shanxi, l'Anhui ou le Guangdong, à l'époque des Trois Royaumes (三国, 220-280), sous les Jin (晋, 265-420), les Dynasties du Sud (南朝, 420-589), ou encore pendant les Cinq Dynasties (五代, 907-960). Parfois on dit que les trois personnages, sur la montagne Shibaoshan (石宝山) ou Shiqiaoshan (石桥山), n'éprouvent ni soif ni faim, ou encore, que c'est le cheval du visiteur que le temps a réduit en poussières... (Voir: Yang, 1990, p.53; Shi, 1991, p.138; Xu, 1991, p.35; Huang, 1985, p.298). La constante reste l'évocation d'un lieu reclus et paisible, et l'absorption totale des protagonistes. Le pouvoir de fascination qu'exerce le weiqi en Chine sur les joueurs mais aussi sur les spectateurs, son importance symbolique, sont tous illustrés dans cette histoire ainsi que dans plusieurs autres.

On découvre aussi à la poésie des affinités avec le weiqi, principalement dans la deuxième moitié du premier millénaire et ce, pour deux raisons principales; en premier lieu, le weiqi fait dès lors partie, nous l'avons dit, des quatre occupations de la noblesse. L'une d'entre elles est la calligraphie et la calligraphie est très souvent l'actualisation gestuelle ou même sensuelle d'une émotion

poétique, que le calligraphe rend à sa manière; il y a le sens et la saveur des mots, et la façon dont on les trace. C'est ainsi que dans la formule bien connue "琴棋书画" (Luth-Echecs-Calligraphie-Peinture) est induite la présence de la poésie; le calligraphe n'est-il pas celui qui donne un second souffle au poème ... Ceci reste une affiliation taxinomique.

En second lieu, il y a également le simple fait que le weiqi soit un thème récurrent dans la poésie. On retrouvera dans la poésie des Tang (618-907) et des Song de très nombreuses scènes, où le weiqi est un élément "atmosphérique" important, qui montrent à quel point le jeu s'est vraiment raffiné et répandu à cette époque. L'emploi métaphorique ou la simple évocation du jeu ont un ton où la pureté et le calme reviennent en leitmotiv.... Moines taoïstes à la recherche d'immortalité, ermites, souverains et poètes jouent au weiqi, souvent en étroite connivence avec la nature, et le temps, encore, semble suspendu...

A titre d'exemple, ce poème de Dufu 杜甫 datant de l'an 758, "adressé au maître Min de Chiang Nin, par le soin de Hsu le huitième" (Cheng & Collet, 1987, non paginé):

"Je ne t'ai pas vu maître Min, depuis trente années
 Je t'envoie cette lettre, lentement mes larmes coulent
 Tes passe-temps favoris d'autrefois, les pratiques-tu
 encore aujourd'hui?
 Vieux, tes nouveaux poèmes avec qui les partages-tu?
 Tu aimais aller jouer aux échecs au bord d'un ravin
 secret dans les bambous

Je me souviens de ta robe quand ta barque voguait sur
le lac
Tête blanche, toujours confus, ivre je m'endors"

《因許八奉寄江寧民公上人》

不見民公三十年
封書寄與潺湲淚
舊來好事今能否
老去新詩誰與傳
棋局動隨幽洞竹
袈裟憶上泛湖船
聞君話我為官在
頭白昏昏只醉眠》

Cette traduction mentionne le mot échecs (棋局), notons qu'il s'agit bien, dans le cas de Dufu, de weiqi et non de xiangqi (象棋). Bien que de nombreuses poésies fassent référence au jeu de weiqi⁹, Du Fu reste le poète de la dynastie Tang à avoir évoqué le plus souvent notre jeu. Il en était, d'une part, un fervent adepte. Mais, d'autre part, le jeu de weiqi servait chez lui à rendre compte du côté énigmatique et éternellement mouvant des règles qui régissent la vie, qui régissaient sa vie. Son détachement philosophique du monde est exprimé ici: "闻道长安以弈棋, 百年世事不胜悲" "On dit que les échecs procurent la sérénité, rien en ce monde ne saura m'éprouver" (*Ibid*). L'harmonie, l'abstraction,

9- Shi (1991, p.150 et ss.) en répertorie quelques dizaines dans son ouvrage sur la "culture du weiqi". On retrouve dans ces poèmes, intimement liés au weiqi, les thèmes de la nature, des saisons, du vin, du crépuscule et de la communion dans l'amitié.

l'abolition du temps liées au weiqi vont dans le sens de la quête taoïste. Nous verrons maintenant que le sentiment esthétique qui plane sur le jeu est aussi pour beaucoup dans cette fascination poétique.

5-A-3 Ethique et esthétique

La poésie a contribué à parer le weiqi d'un air de noblesse intrinsèque, l'a habillé d'une grandeur symbolique, a permis de souligner sa profonde affinité avec les valeurs d'harmonie taoïste et d'humanisme confucianiste.

Les grands romans classiques chinois portent tous aussi la marque du weiqi, où l'on situe enfin son importance dans le quotidien des familles bourgeoises et marchandes:

"汉赋, 唐诗, 宋词, 元曲, 有吟咏围棋的诗句; 三国, 西游, 红楼, 聊斋, 有描写围棋的篇章" "Prose rimée des Han, poèmes courts des Tang, vers chantés des Song, airs de théâtre des Yuan, tous déclament des vers sur le weiqi; "Les trois royaumes", "Le pèlerinage vers l'ouest", "Le rêve du pavillon rouge", "Contes étranges du cabinet Liao" comportent tous des textes décrivant le weiqi" (Zhang, 1994, p.6).

L'ouvrage *Fleur en fiole d'or* n'est pas en reste, où le weiqi occupe une place prépondérante dans le quotidien des acteurs¹⁰. La bourgeoisie de l'époque s'accapare ce jeu et ses rituels pour en faire un passe-temps que l'homme de peu ne peut se permettre. Écoutons ce que Giles en dit:

"For none but the educated play at wei-chi. A knowledge of this difficult game stamps a man in China as somewhat more than an ordinary person. Its

10- Voir à ce sujet l'ouvrage de 张士魁 Zhang Tugui, 金瓶梅趣谈 (Jinpingmei qutan, *Propos sur "Fleur en fiole d'or"*), Beijing, 中国旅游出版社 Zhongguo lüyou chubanshe, 1994.

subtleties are beyond the reach of the lazy; its triumph too refined for the man of gross material taste... The great scheme of wei-chi dawns upon them in all its fullness and beauty" (Giles, 1877, p.45).

Cette beauté du weiqi est impalpable, et elle est liée à une notion d'éthique où la beauté du jeu résiderait dans le respect mutuel de certaines règles, où le non-dit tiendrait plus de place que les règles proprement dites.

Zhang Yunqi 张云琪 nous énumère les qualités requises pour exceller au weiqi:

..."(il) requiert de la part du participant la tactique du militaire, l'exactitude du mathématicien, l'imagination de l'artiste, l'inspiration du poète, le calme du philosophe, la plus grande intelligence" (Zhang, 1994, p.2).

C'est l'exigence de sagesse ou de "calme philosophique", comme principaux atouts du joueur, qui revient avec le plus de fréquence dans le discours sur le weiqi. Ce même auteur, qui compare l'esprit du weiqi avec l'esprit olympique (s'agirait-il d'un vieux rêve chinois que de voir le weiqi accueilli comme discipline olympique?) a trouvé un équivalent au slogan "Plus vite, plus haut, plus fort": "Plus bienveillant, plus intelligent, plus courageux" (更仁, 更智, 更勇, le caractère 仁 impliquant le concept confucianiste d'humanisme). On voit ici exposées les vertus traditionnelles chinoises incarnées par la multitude de héros exemplaires qui parsèment l'histoire

chinoise, héros communistes ou non. Le parallèle avec l'esprit olympique ne s'arrête pas là; tout comme l'olympisme met de l'avant une compétition pacifique des corps, le weiqi incarne la compétition pacifique des esprits.

Ainsi nous le décrit Lin Sitong 林思桐:

"Le weiqi est une activité à caractère antagoniste. Ce type d'antagonisme n'est pas à "épées tirées et arbalètes tendues" comme ce qui prévalait dans les antiques champs de bataille, ou à poings brandis comme dans un ring de boxe. Pendant le temps complet de l'affrontement, on ne voit ni couteau ni fusil, il ne coule ni sang ni sueur, on ne sent aucune odeur de poudre ni n'entend de cri... (Lin, 1991, p.15).

Jacques Gernet tient sensiblement les mêmes propos au sujet de l'art de la guerre chinois, et nous faisons le parallèle avec le weiqi, afin de démontrer la non-violence d'un jeu qui reste tout de même un simulacre d'affrontement:

"Un ouvrage de stratégie du XVIème siècle réunit et commente trente-six anciennes ruses de guerre¹¹. Comme dans les techniques de lutte chinoises, il s'agit de procédés qui permettent, avec la plus grande économie de moyens, d'inverser les relations de dominé à dominant, en profitant de la faiblesse momentanée de l'adversaire, de l'équilibre instable dans lequel il se trouve, où même en le trompant délibérément de différentes façons. Ces ruses impliquent une notion dynamique du temps et de l'espace et supposent l'idée de configurations

11- Von Senger, Harro, *Stratagèmes: trois millénaires de ruses pour vivre et pour survivre*, Paris, Interéditions, 1992.

stratégiques transitoires, dont il faut savoir tirer parti au moment opportun. La pensée chinoise semble s'être investie pour une grande part dans cette subtile appréhension du jeu des forces qui animent l'espace et le temps et provoquent les évolutions à venir. (...) D'après l'ancien traité de stratégie de Sunzi, rédigé sans doute au Vème ou IVème siècle avant notre ère, la victoire qui n'est due qu'à la force des armes est considérée comme inférieure, la victoire par la diplomatie vient en second, la première place revient à celle que permet l'usage des stratagèmes. L'idéal est de vaincre sans avoir même à combattre" (Gernet, 1993, p.29).

Selon Jin Tongshi 金同实¹², la maîtrise du weiqi est comme celle des arts: sans un talent de base, les études ne servent à rien. Mais sans l'intuition du beau, l'intelligence ne sert à rien non plus. On pense donc nécessairement à un "don" chez le maître de weiqi et, de par cette grâce qui lui est accordée, le maître se voit en Chine auréolé d'une aura de prestige et de sagesse qui lui vaut évidemment certains privilèges¹³.

C'est certainement à Kawabata, dans son ouvrage "*Le maître ou le tournoi de go*", que revient l'honneur d'avoir le plus agréablement exprimé l'exigence d'un sentiment esthétique, sa connivence avec l'éthique du jeu:

12- Arbitre de niveau national et professeur de Weiqi à l'Université Normale de Beijing (北京师范大学), dont les propos ont été recueillis lors d'une entrevue filmée à Beijing le 31-3-95. Le fait que le weiqi soit enseigné à cette université en cours comme n'importe quelle autre matière indique bien le statut particulier réservé à ce jeu en Chine et témoigne du chemin parcouru depuis la tiède appréciation de Confucius.

13- A l'instar des pontes du régime, les joueurs Ma Yaoshun et Nie Weiping siègent à l'Assemblée nationale!

" "La partie est jouée, M. Otaké l'a gâchée par son coup scellé, comme s'il avait barbouillé d'encre un tableau que nous aurions peint ensemble" Le maître avait composé son tournoi comme un esthète; il lui semblait qu'on venait de barbouiller de noir cette oeuvre, une oeuvre d'art en somme, au moment le plus dramatique. Le jeu du Noir sur le Blanc, aussi délibéré qu'une oeuvre créatrice, en emprunte les formes. Le courant de l'esprit s'y retrouve, une harmonie qui s'apparente à celle de la musique. Tout est perdu quand retentit une fausse note, quand l'un des deux musiciens se lance seul et sans prévenir dans une cadence excentrique. Un des adversaires insensible aux humeurs de l'autre peut gâcher une partie parfaite... " (Kawabata, 1975, p.142 et ss.).

Il y a un parallèle de plus à faire ici entre le weiqi et la calligraphie, dont Kraus nous dit qu'elle

"... enabled bureaucrats to identify themselves, their social position and their values with those of their predecessors of centuries before" (Kraus, 1991, p.40).

On pourrait aisément remplacer ici le terme de calligraphie par celui de weiqi et pousser plus loin la métaphore entre l'art et notre jeu. L'échiquier est un espace physique que l'on occupe comme l'encre occupe la feuille blanche, mais ici le beau est indéniablement lié au bon. Précisément comme dans un certain type de guerre de l'époque médiévale où, nous dit Cazeneuve, lorsque les adversaires s'estimaient égaux - et cela doit être le cas dans toute partie de weiqi puisque le système de handicap permet un

équilibrage des conditions de jeu - le combat ressemblait à un tournoi et à un potlach (*in* Caillois, 1967, p.778). La victoire est gratifiante pour autant que le jeu a été une lutte de belle envergure, un échange fructueux, une construction tranquille du territoire, où "la dignité et l'élégance remportent sur l'intrigue" (paroles de Shi Ding'an 施定庵 (1710-1770), grand joueur de la dynastie Qing, rapportées *in* Yang & Shi, 1990, p.57).

5-A-4 L'aspect rituel

Echecs, taiji, cultes religieux ou politiques, pratiques répétitives, collectives, socialisantes, sacrées parce que vitales, créatrices parce que toujours s'adaptant à de nouveaux diktats, ne serait-ce qu'à cause du nombre d'acteurs aussi, les simples pratiques de la vie quotidienne en Chine ont toutes, pour l'observateur, les caractéristiques du rituel. Dans le cas du weiqi, la ritualisation du jeu est intimement liée aux aspects éthique et esthétique que nous venons de voir. Est-ce le silence religieux ou le recueillement évoqués dans la légende de Shishishan, observés lors des compétitions auxquelles nous avons assisté, qui suggèrent le terme de rituel? Il y a dans le déroulement d'une partie ou d'un tournoi plusieurs de ces caractéristiques qui auront servi à la définition du rituel. L'absorption des joueurs en un "flow" ("holistic sensation present when we act with total

involvement", selon Turner, 1977, p.48). En compétition le temps de jeu et de réflexion est très précisément minuté pour chacun des joueurs par des horloges jumelles et le positionnement graduel des pions est soigneusement noté par un arbitre. Chacun des joueurs est identifié par une carte posée sur son côté de table et, la partie finie, le résultat est affiché sur l'organigramme des parties. La compétition officielle est évidemment beaucoup plus réglée que le jeu entre amis, mais dans les deux cas le silence presque parfait, la non-intervention des observateurs, l'interdiction absolue de déplacer un pion déjà déposé sont règles immuables¹⁴. Dans les deux cas, partie entre amis ou compétition, la partie sera rejouée par les deux adversaires après son terme, méthodiquement, afin que ceux-ci profitent mutuellement de leurs erreurs et de leurs bons coups. Dans ce rituel, on assiste encore à l'effacement du vainqueur dans un acte créateur; lorsque la partie est finie, elle n'est pas encore finie, elle cède à la nécessaire synthèse. Le vainqueur endosse le rôle du maître, et il y a communication symbolique au monde liminal du weiqi dans ces références constantes et quasi sacrées que le gagnant et son partenaire font aux "ouvertures" classiques, aux parties célèbres de maîtres, aux

14- Il existe d'ailleurs des préceptes courants dans le monde des échecs, dont on n'a pu nous dire l'origine littéraire s'il en est une: "观棋不语真君子" ou "Le gentleman ne dit mot lorsqu'il regarde une partie", "落子无悔大丈夫" ou "L'homme vrai ne reprend pas la pierre jouée, ne se rétracte pas". Il y a une autre expression typique du jeu, "请别指招", littéralement "prière de ne pas indiquer-faire signe". Les spectateurs participent donc à ce rituel, mais ils sont tenus d'être silencieux et respectueux comme les joueurs " (Xiao, 1992, p.55).

antiques "棋谱", ces manuels d'échecs dont le plus vieux daterait des Han (Xu, 1991, p.20). Ces parties sont autant de rituels à travers lesquels le joueur accède à un stade supérieur de compréhension du monde du weiqi, du monde tout court, étapes marquées de façon pratique par le passage des "dans".

L'Institut chinois de weiqi, situé à Beijing, présente par ailleurs toutes les caractéristiques du temple. On y accède avec les mêmes difficultés qu'à la majorité des "unités de travail"¹⁵, mais il n'y règne pas à l'intérieur la même nonchalance. Un grand tableau trône à la droite de l'entrée, où sont relatés les derniers exploits des membres de l'Association chinoise de weiqi. Une immense calligraphie gravée sur pierre et le buste de Chen Yi 陈毅¹⁶ imposent leur sombre masse en plein milieu du hall, telle la statue de Bouddha sur l'autel. Il règne en ces lieux un calme impressionnant: on apprend le weiqi en regardant, en s'imprégnant et en jouant, et seul le claquement des pierres sur le *goban* vient ponctuer cette célébration feutrée.

15- Nécessité de présenter identifications et lettre d'introduction (介绍信) au gardien de service en premier lieu, et aux autorités de l'établissement par la suite.

16- Membre du PC depuis 1923, Chen Yi a connu une brillante carrière militaire et politique. Il fut le premier directeur de l'Association chinoise des joueurs de weiqi 中国围棋协会, et une compétition annuelle porte aujourd'hui son nom. Il est réputé avoir été un excellent joueur.

est contredit par Heaulmes qui explique avec plus grande objectivité que c'est de façon historique (et non géographique!) que le jeu a en fait évolué dans ce sens:

"Le jeu primitif évolue donc naturellement vers un autre jeu dans lequel la finalité est d'entourer des zones libres plus grandes que celles de l'autre. On imagine aisément qu'ensuite le but initial (capturer des pierres) ait pu s'estomper, devenant secondaire, et être carrément oublié au point de permettre la capture comme moyen pour faire des territoires" (*in* Reysset, 1992, p.36).

On pourrait penser aussi que la capture a toujours été accessoire puisque que la première composante 围 du mot 围棋 signifie encercler, et est en ceci révélatrice de la mécanique et des intentions du jeu... Ces considérations théoriques, dans laquelle la partie chinoise se prévaut encore du droit de posséder et défendre la vérité, ne sont pas sans participer de la rivalité traditionnelle entre ces trois pays d'Asie. La Chine détient symboliquement l'autorité du fondateur lorsqu'il s'agit de parler d'histoire ou des principes du weiqi. Mais l'insuffisance des performances de ses joueurs en compétition internationale (entendre ici compétition entre Chine, Japon et Corée) minait jusqu'à tout récemment son prestige, cette supposée autorité. Kawabata enfonçait le clou avec ce jugement, d'ailleurs largement partagé au Japon et en Occident:

"Le go nous vient de Chine, mais il a pris sa forme

5-A-5 La rivalité Japon-Corée-Chine

A la base, il existerait dans la conception même du jeu et de sa finalité, des différences interculturelles. Selon Zhang Yunqi, en dehors de l'uniformisation du jeu et des règles de comptage des points pour les fins de compétition, sur lesquelles un consensus a été obtenu, la vision même du jeu n'est pas la même chez les Chinois, les Japonais et les Coréens :

"L'institut de weiqi du Japon et l'Institut de weiqi de la Corée considèrent que le but du jeu consiste en *l'encercllement* du territoire, ce territoire en représente la finalité et détermine la victoire. L'Association chinoise de weiqi (中国围棋协会) considère, quant à elle, que le but du jeu est *l'occupation* du territoire par les pions et les vides et que cette occupation détermine la victoire" (Zhang, 1994, p.1).

On retrouve dans cette distinction ces velléités pacifiques revendiquées par les théoriciens chinois: les Coréens et les Japonais encerclent, donc capturent, tandis que les Chinois ne font qu'occuper... Le Chinois représenterait à travers le weiqi l'acte primordial et vital de l'homme pour sa survie qui consiste à s'installer en un lieu pour y assurer sa subsistance et sa reproduction. Ce point de vue de Zhang semble quelque peu en conflit avec les interprétations connues qui associent le weiqi à la guerre! Notons que Zhang

traditionnelle au Japon. Le go chinois, maintenant comme il y a trois cents ans, ne supporte pas la comparaison avec le nôtre. L'élévation, la profondeur aussi de ce jeu lui sont venues du Japon... Les Japonais mirent en culture ces réserves de sagesse, cette "voie des trois cent soixante et une cases" qui symbolisait pour les Chinois les principes de la nature, de l'univers et de l'existence humaine. Ils voyaient une distraction féconde en possibilités spirituelles et l'appelaient le divertissement des immortels. Les Japonais, eux, ont sublimé ce jeu" (Kawabata, 1976, p.104).

Les Chinois ont eu le bonheur de faire mentir Kawabata tout récemment. Ainsi que le rapporte l'agence de presse Chine Nouvelle, une nouvelle page de l'histoire du weiqi a été écrite le 24 mars 1995, lorsque les deux champions nationaux Nie Weipin 聂卫平 et Ma Xiaochun 马晓春 remportaient pour la première fois les honneurs d'un championnat professionnel international, en l'occurrence la sixième édition du tournoi Dongyang Zhengquan Bei (东洋证券杯) tenue en Corée (*Renmin ribao*, 26-3-96). Cette "percée historique" contre les finalistes japonais devait causer tout un émoi au pays. Nos deux champions avaient en effet l'habitude de terminer aux troisième et quatrième rangs de ce tournoi. Lors de la victoire finale, avait lieu à l'Université Normale de Beijing le cours de weiqi du vendredi soir. Le professeur Jin Tongshi s'était fait télécopier le schéma de la partie en cours entre Nie Weiping et son adversaire japonais Yamashirokô 山城宏, et il commentait celle-ci au tableau en évoquant les différentes

possibilités offertes aux deux compétiteurs. Son télé-avertisseur sonna tout à coup et il se pencha avidement pour noter le numéro apparu sur l'écran lumineux. Il releva la tête lentement, fit des yeux le tour de la classe¹⁷ et annonça magnifiquement: "我们胜利了" (Nous avons remporté la victoire!). Il avait ainsi convenu avec un confrère de l'Institut chinois de weiqi (on les imaginait bien tous, là-bas, buvant religieusement l'annonce des coups transmis par télécopieur depuis la Corée), de lui signifier le verdict par le biais d'un code sur son télé-avertisseur. Sur la classe d'abord muette déferla un tonnerre d'applaudissements, un sentiment de fierté très palpable. Douce vengeance au coeur de la Chine qui fait remonter à cinq mille ans la naissance de ce symbole identitaire, ce "totem vénéré de toute la nation" (Yi, 1994, p.111).

Comme il se doit, Ma Xiaochun et Nie Weiping (ce dernier ayant d'ailleurs été élu délégué à la sixième Conférence consultative politique du peuple chinois en 1993 et délégué permanent depuis 1994) ont été accueillis à l'aéroport par une délégation de dignitaires et d'adeptes. Nous avons demandé à

17- Cours auquel nous avons assisté pendant un semestre. Composé d'une partie historique d'une dizaine d'heures (mais le caractère "historique" reste prévalent puisque les parties commentées ultérieurement sont en général les parties "classiques" de maîtres), le cours est ensuite consacré aux notions de notation, de règle, de handicap, à des problèmes stratégiques concrets, à la dissection des différentes étapes d'une partie. Des exercices sont donnés en classe, expliqués au tableau. L'évaluation porte sur l'ensemble de cette matière et comporte des problèmes à résoudre. La plupart des étudiants avaient à tout le moins des notions de base de weiqi et un vif intérêt pour le sujet.

Liang Weitang, joueur d'élite et huitième dan, si l'honneur d'une victoire était avant tout individuel ou national:

"En général, si je joue en Chine, je représente le Guangdong; si je joue à l'étranger, je représente la Chine, mon pays. Il est sûr que l'on évalue la performance individuelle de ceux qui représentent le pays, mais fondamentalement, lors de compétitions internationales, c'est du prestige du pays qu'il s'agit" (Voir l'annexe 3).

En effet, lors de la cérémonie officielle en l'honneur de la victoire, tenue à l'Institut le 29 mai 1996, le président de l'Institut Chen Zude 陈祖德, lui-même ancien champion national et international au début des années 60, exprimait ainsi ses félicitations aux joueurs:

"La victoire célébrée aujourd'hui est le fruit du soutien et de l'importance accordés par l'Etat et le Parti, il est aussi le fruit des efforts de générations de joueurs" (Zuo Dawen, *in Beijing qingnian bao*, 30-5-95).

Tout en modestie, Nie Weiping de répondre:

"Nous nous appliquerons à chacune des compétitions et ferons en sorte de devenir des entraîneurs diligents pour la prochaine génération de joueurs, afin qu'au sein de notre Institut chinois de weiqi s'illustre cette phrase "La vague de fond pousse les vagues de front du fleuve Yangtse" ("长江后浪推前浪").

L'abnégation, la diligence, l'intelligence, la clairvoyance dont doivent faire preuve aujourd'hui les

compétiteurs de weiqi peuvent être mises en parallèle avec le parcours que les lettrés avaient autrefois à franchir. Ils sont en effet les mandarins d'une certaine culture chinoise dont on se refuse à envisager la disparition éventuelle, malgré l'affluence de l'exogène et la forte présence du dionysiaque dans les nouveaux loisirs chinois.

5-A-6 L'élément apollinien: sagesse, pensée, plastique

De par sa nature et parce que chaque partie s'apparente à une création artistique, le jeu de weiqi, à travers l'histoire et dans sa pratique actuelle, répond aux qualités apolliniennes, conjugue les vertus de sagesse, de réflexivité et d'esthétique. Mais aussi, comme nous l'assurent tous les adeptes que nous avons rencontrés, les vertus d'intemporalité, d'éternité qui assureront sa survie.

Lorsque le joueur a joué, il a reproduit l'acte de création taoïste selon Laozi;

"Le Dao engendre l'un 道生一
 L'un engendre le deux 一生二
 Le deux engendre le trois 二生三
 Le trois produit les dix mille êtres 三生萬物
 Les dix milles êtres s'adosent au Yin 萬物負陰
 Et serrent sur leur poitrine le Yang 而抱陽
 L'harmonie naît du souffle immatériel 沖氣以為和"

Pierre Bugard nous explique ainsi cette vision de l'univers:

"Autrement dit, le Dao d'origine est le vide suprême d'où émane le Un, souffle primordial, lequel engendre les deux souffles vitaux, le Yin et le Yang, qui à leur tour génèrent les dix mille êtres par l'intermédiaire du complémentaire Trois qui contient le Yin et le Yang et le souffle médian (Bugard, 1992, p.223).

Ainsi les pierres noires Yang et les pierres blanches Yin, portées par l'inspiration, se répondent pour former un tout d'harmonie. L'occupation des territoires se fait autour des "yeux" (目), ou vides cernés par les pierres, et les "souffles de vie" (气), espaces potentiels de liaison entre les pierres d'une même couleur. Cette notion de vide nous rattache aussi à Laozi:

"三十輻共一轂,當其無,有車之用"

Nous traduisons par "trente rais se réunissent autour d'un moyeu. Mais c'est de son vide que dépend l'usage du char". Comme le résume si bien Reysset,

"...le jeu de go sera une invitation au partage de l'espace vital. Car de quoi s'agit-il sinon de créer à deux sur un espace vierge de nouveaux espaces? N'est-il pas question de substituer à la notion de vide total¹⁸, celle de vides appropriés, entourés par le plein des murs de pierres" (Reysset, 1992, p.15).

18- Que l'on peut associer au vide total à l'origine du Dao 道.

Le calme créatif des joueurs qui regardent ce monde en train de se faire par la magie de leur dialogue est ce que nous appelons apollinien. Il est l'expression d'une harmonie de l'homme avec son environnement, harmonie dont Leys nous dit qu'elle est le "concept clé de la civilisation chinoise":

"qu'il s'agisse d'ordonner les rapports des hommes entre eux, où d'accorder l'individu aux rythmes de l'univers, cette même préoccupation d'harmonie anime et la sagesse confucéenne, et la mystique taoïste" (Leys, 1983, p.13).

Mais la "civilisation chinoise" ne se résume pas aussi vite. Nous verrons maintenant comment le majiang est l'expression d'un autre état d'être où ce même monde est à remettre en question. La quête du bonheur se fait sur un mode ludique et débridé et ceci offre un contraste coloré avec le weiqi.

5-B La culture insolente du majiang

5-B-1 Le miroir d'une autre société chinoise

Le mot miroir n'est pas ici employé impunément. Sachons que l'objet "miroir" passait en Chine pour être l'incarnation ou la forme originale du monstre, du diable. Dans la Chine maoïste, c'est le jeu qui passe pour tel, contrevenant

à l'éthique réactualisée du labeur et de l'abnégation qui prescrit: 吃苦耐劳 ("trimer dur et être diligent"), ou encore: 吃苦在前, 享乐在后 ("être premier à endurer l'effort, dernier à jouir du confort", ou "le travail en premier, le plaisir après"). Cette éthique du labeur, notons-le, est tout de même justifiée par une quête d'un futur meilleur, d'un bonheur collectif sinon individuel, mais d'un bonheur quand même, comme le résume Ci Jiwei:

"Now that someone with the power to command and the charisma to convince held out the prospect of an infinitely better future, that numbness of consciousness in which they had drowned their present misery was replaced by a heightened consciousness that eagerly, even impatiently, sought future happiness. In return for that future happiness, they were prepared as a people to believe, to obey, to strive, to sacrifice, and to expect -in ways unprecedented in Chinese history" (Ci, 1994, p.4).

Si, depuis cette époque communiste "pure et dure", les idées de loisir et de plaisir sont devenues de plus en plus légitimes et même banales, le jeu de majiang, contrairement au jeu de weiqi, est encore l'incarnation du malin, de l'illégitimité et de la dérogation. Frivolité, aussi, aux yeux de la faction conservatrice du pouvoir qui tente d'endiguer la crue des plaisirs illégitimes à l'aide de ses barrages idéologiques, et aux yeux de ceux qui détiennent le monopole

de ce que Bourdieu appelle le capital culturel¹⁹: il faut voir comment la majorité des joueurs de weiqi interrogés sur leur position à l'égard du jeu de majiang, lèvent le nez...

Pourquoi cet ostracisme de la classe intellectuelle envers ce jeu, qui reste pourtant, avec les cartes, le plus populaire en Chine rurale et urbaine, auprès de toutes les classes d'âges et des deux sexes?²⁰ Mary Lee ne nous dit-elle pas dans un article intitulé "Mahjong- less classy but a lot more <<clacky>>":

"Like the stentorian clearing of throats, the clacking on mahjong tiles is an integral part of Chinese lifestyle. Millionaires and labourers play it. (...) it is like knowing how to hold a pair of chopsticks properly" (Lee, 1982, p.34).

On peut penser que le caractère débridé, bruyant, populaire du majiang vient refléter un autre aspect de la réalité chinoise, exprimer une facette de l'ethos chinois que le gouvernement et l'intelligentsia réprouvent. Qu'est-ce que ce jeu menace, qu'il doive ainsi faire l'objet d'opprobre?

19- L'expression est empruntée à Bourdieu (1979), qui distingue le capital économique, le capital symbolique, et le capital culturel et social. On retrouve dans la définition du capital symbolique ("crédit et autorité que confèrent à un agent la reconnaissance et la possession des trois autres formes de capital" -Bonnwitz, 1997, p.43), une forte ressemblance avec la définition de Ho du concept de la face chinois:

"Face is the respectability and/or deference which a person can claim for himself from others, by virtue of the relative position he occupies in his social network and the degree to which he is judged to have functioned adequately in that position as well as the acceptably in his general conduct" (Ho, 1976, p.883).

20- A Shanghai, on trouve un jeu de majiang pour deux foyers (Pang, 1994, p.236).

On aura pu observer que, si le weiqi est un "jeu", sa pratique semble relever un peu de cette éthique du travail mentionnée plus haut. Dans le discours sur le weiqi, l'accent est mis sur la formation laborieuse, sur la lente ascension à laquelle seul un sujet méritant et travailleur peut prétendre, sur l'essentielle assimilation des classiques des prédécesseurs. Le weiqi cadre avec l'image que l'on a de la Chine, avec l'image que la Chine aime à donner d'elle, où le temps, l'effort et l'abnégation conjugués forment, sur le modèle confucéen, l'homme de bien²¹.

C'est justement cette idée de bien que vient remettre en question le jeu de majiang et ce, pour diverses raisons: ses origines sinueuses, son lien avec l'argent, sa négation des statuts sociaux, son caractère changeant. Nous reviendrons sur ces quatre particularités du majiang après une brève description du jeu.

5-B-2 Portrait du majiang: origines, statut, représentation symbolique

Ma Guojun est d'avis que, bien que ce jeu sous sa forme actuelle ne remonte pas à tellement loin, il est en fait la synthèse d'à peu près tous les jeux de pari ayant existé dans ce dernier millénaire (Ma, 1990, p.223). Le majiang possède en effet des caractéristiques communes à plusieurs jeux.

21- Selon le précepte de Confucius; "读万卷书,行万里路" (Parcourez les dix mille livres, parcourez les dix mille li).

Initialement composé de papier, il est constitué de 144 tuiles de plastique ou d'ivoire, d'où sa filiation avec les dominos. Il fait aussi appel aux dés. Utilisons d'abord la description de "l'esprit du jeu" proposée par Laurent:

"Le but du jeu est de faire "Mah-jongg"²², c'est-à-dire, par échanges successifs des pièces distribuées au début, d'arriver à réunir certaines combinaisons de pièces. Le premier parvenant à ce résultat arrête la partie ou plus exactement le coup. La partie, en effet, se joue en plusieurs manches. Celui qui a fait mah-jongg n'est pas nécessairement celui qui marque le plus de points. Les tuiles ayant des valeurs différentes l'on doit, en effet, s'efforcer d'obtenir le total le plus élevé possible.

En dehors des *grands jeux*²³, combinaisons extraordinaires dont certaines peuvent être retenues ou non, il y a mah-jongg lorsque les quatorze tuiles qu'on possède forment quatre *groupes* et une *paire*. La paire est composée de deux pièces identiques. Les groupes peuvent être de trois sortes; la *séquence* (Chow) soit trois pièces se suivant dans une même série, le *brelan* (Pung) soit trois pièces identiques, le *carré* (Kong) soit quatre pièces identiques. Bien que comportant quatre tuiles, le carré n'est compté que pour trois tuiles, comme on le verra.

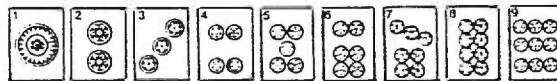
Les pièces sont obtenues soit en piochant à la réserve (mur) soit en prenant la tuile dont vient de se séparer le dernier joueur en échange de celle qu'il a prise" (Laurent, 1975, p.9).

22- "Mah-jongg" est une des translitérations variées (avec un "g", sans "h", sans trait d'union, etc.) qu'aura connues le jeu de majiang depuis son expansion en Occident au début du siècle. L'utilisation de l'orthographe "majiang" est conforme au système chinois officiel, dit "pinyin".

23- Les italiques sont de l'auteur.

Le jeu relève donc des principes de certains jeux de cartes connus (poker et rami, entre autres) puisqu'il s'agit encore de faire des séquences, des brelans, des carrés à partir des tuiles du "mur" distribuées au départ, ainsi qu'à l'aide des tuiles rejetées par les trois autres joueurs. C'est à l'aide du jet de dés que l'on décidera qui occupera la position du "vent d'est" ou 庄 zhuang (banquier ou juge), celui-ci joue le premier et sera suivi par son voisin de droite. Le rôle de banquier change après une manche (quatre tours).

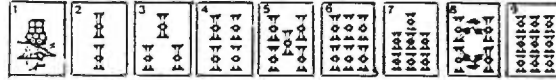
Les symboles sur les tuiles, qui sont au nombre de 144, sont de graphie simple mais leur sens est passible de plusieurs interprétations: en premier lieu, une série de 4×9 tuiles ornées de un à neuf cercles, qui représenteraient des sapèques:



Le nom original en chinois (dans les jeux antérieurs de 马掉牌 *madiapai* et de 斗龙 *doulong*, entre autres) était donc 文钱 *wenqian*. La simplification de la graphie a donné naissance à de nouvelles appellations de ce symbole, soit 筒 *tong* (tube), ou plus communément 饼 *bing* (galette), dans lesquelles seule la forme inscrite inspire le nom employé. On dit aussi que le "tube" était autrefois calligraphié 铜 *tong* (cuivre ou bronze) car les sapèques représentées étaient justement en cuivre ou en bronze. Les sapèques, au centre carré, donc très peu pareilles au dessin dorénavant inscrit sur la tuile, n'ont

plus cours en Chine, mais tous les joueurs connaissent encore la signification ou "valeur" initiale des "galettes"...

En second lieu, la représentation de bambous que l'on nomme 条 *tiao* (bâton) ou encore 索 *suo* (corde), répartis aussi en quatre séries de un à neuf:



Il s'agirait initialement de ligatures de sapèques (les sapèques en grand nombre étaient retenues par leur centre avec une corde). Un des ancêtres du majiang nommé 数钱叶子 *shuqianyezi* ou 文钱叶子 *wenqianyezi*, que l'on peut traduire par "jeu (de cartes) des sapèques" ou "jeu de l'argent", comportait en effet ce symbole des ligatures qui aurait été remplacé par des bambous.

En troisième lieu, les caractères "dix mille" (万字), également traduits par "myriades", encore une fois échelonnés en quatre séries de 1 à 9:



Il s'agirait toujours de la représentation de l'argent où, plutôt que d'illustrer la pièce de monnaie elle-même, on illustre la somme qu'elle vaut. Ceci remonte également au jeu de cartes "des sapèques", dont les symboles

"ont été vraisemblablement imités des billets de banque chinois (du XVII^e siècle) dont elles (les cartes monétaires) ont emprunté les symboles picturaux indiquant leur valeur" (Berger et Etienne, 1994, p.12).

Le jeu est complété par la série des Vents:



soit quatre tuiles respectivement pour les vents du nord (北风), du sud (南风), de l'est (东风) et de l'ouest (西风), qui représentent les quatre directions terrestres (风 vent est homonyme de 方 terre). La série des trois Flèches (三箭) comprend 4 tuiles rouges (红中 ou "centre rouge"), 4 tuiles vertes (绿发 ou "发财-faire fortune"), 4 tuiles blanches (白板 ou "tableau blanc"):



Enfin, le jeu comprend encore quatre fleurs (orchidée 兰, chrysanthème 菊, prunier 梅 et bambou 竹) et les quatre saisons (春夏秋冬), ce qui donne les 144 tuiles du total:



Notons que, dans les parties que nous avons observées à Beijing, on ne se sert jamais de ce que Berger et Etienne nomment les "honneurs suprêmes", soit les fleurs et les saisons, et l'on ne compte pas les points avec la stricte hiérarchie qu'ils décrivent dans leur ouvrage; il semblerait que les occidentaux soient allés plus loin dans leur souci de rigueur ou d'uniformisation que les Chinois. En Chine, le décompte des points comme les règles du jeu sont très arbitraires et comptent à peu près autant de versions qu'il se tient de tables de jeu.

Mais revenons aux origines du jeu. L'ancêtre du majiang date de la dynastie Tang (618-907), il s'agit du 叶子酒牌

yezijiupai. Avant cette époque, des jeux de dés ou sur échiquier, et un jeu ressemblant fort à ce que nous appelons jacquet ou backgammon, le 双陆 *shuanglu* ou 双六 *shuangliu*, avaient cours. Selon l'écrivain et historien Ouyang Xiu, le *yezi* serait apparu comme ceci; les livres étaient à cette époque sous forme de rouleaux et donc fort peu pratiques à consulter. On installa donc sur chacun d'eux une languette de papier comprenant le nom de l'oeuvre, celui de l'auteur ainsi qu'un court résumé. Ouyang Xiu prétend que c'est ainsi qu'on pensa à transcrire les dés sur de mêmes languettes, créant ainsi un jeu. C'est à la cour que l'on commença à s'en servir comme accessoires pour des 酒令 *jiuling* (jeux à boire), lors de banquets (Ma, 1990, p.166). Ce jeu donnera naissance à différentes versions, le 列仙酒牌 *lieshanjiupai* (列仙 signifiant "les immortels"), le 水浒传叶子 *shuihuyezi*²⁴, le 博古叶子 *boguyezi*, jeux qui, toujours sur un même support, vont puiser leurs symboles dans la littérature et les croyances populaires. Ces différents jeux, très populaires sous les Song, seront suivis du 数钱叶子 *shuqianyezi*, dont il a été question plus haut. On parie allègrement sur un amusement qui ne cache plus ses enjeux: les pièces d'argent sont dessinées sur les cartes. Le *shuqianyezi* se transforme au début des Ming de jeu à boire en jeu de cartes tout court, dont on retient les différentes

24- Les personnages qui ornent les cartes sont ceux qui inspireront le roman *Au bord de l'eau*, écrit par Shi Naian et Luo Guanzhong vers la fin des Yuan, début des Ming (XIV^{ème} siècle). Ce dernier livre n'est que la compilation romanesque la plus connue des légendes, opéras et récits populaires relatant la rébellion de 108 hors-la-loi sous la direction du héros Song Jiang, qui est, quant à lui, un personnage historique des Song du Nord.

versions sous le nom générique de 叶子戏 *yezixi*. Celui-ci ira ultérieurement chercher, lui aussi, les personnages qui ornent ses cartes dans la littérature populaire avec le 红楼叶戏 *honglouyexi* (jeu du Rêve du pavillon rouge), tiré du célèbre roman 红楼梦²⁵, avec le 斗虎 *douhu* (lutte au tigre) qui fait référence à la lutte de Wu Song avec le gigantesque tigre du roman *Au bord de l'eau*, et avec le 马掉 *madio* qui réfère également à ce dernier roman. A ce stade de son évolution, le jeu de *madio* est composé de 40 cartes, soit dix "caractères", dix "dix mille", dix "cordes", et dix sapèques. Toutes ces cartes portent l'image d'un héros du roman *Au bord de l'eau*, la valeur croissante des cartes étant liée à la valeur héroïque respective croissante des personnages (Yang, 1990, p.90). L'origine du nom "马掉", qui signifie "cheval tombé", fait référence au proverbe "谓马四足失一, 则不可行" ("Au cheval qui perd une de ses quatre pattes, impossible d'avancer". Cette théorie est de Pang Zhi'an, dans son traité des jeux de cartes 叶子谱 datant des Ming). On dit aussi 马掉脚 (le cheval perd la patte) et plus fréquemment 马吊. C'est que le jeu de *majiang* "s'appuie" sur quatre partenaires, et comme le cheval auquel il manque une patte, la partie à laquelle manque un participant est impossible. Selon une autre version, le "掉 *diao*" serait en fait une prononciation régionale du "que" du

25- Le rêve du pavillon rouge est l'un des "cinq romans chinois classiques" (avec entre autres "Au bord de l'eau" cité plus haut). Ecrit par Cao Xueqin au XVIIIème siècle, il est "le miroir de la société chinoise du XVIIIème siècle, avec sa douceur de vivre et ses misères, son opulence apparente et ses tares secrètes" (Li & Alézais, Gallimard, 1981).

jeu de "麻雀 *maque*", celui-ci devant son nom au fait que la carte de "un bambou" est représentée par l'image d'un oiseau. Or, "麻雀 *maque*" signifie moineau.

Quoi qu'il en soit, sous les Qing, le 马掉 se joue, à peu de choses près, selon les mêmes principes que le majiang actuel, et ceci bien que les cartes soient moins nombreuses. On en compte 40, qui se divisent en quatre séries de dix: les sapèques, les ligatures, les "dix mille" et les dizaines. Selon Ma (1990, p.224), c'est de ce jeu que relève plus directement le majiang, dont les cartes (1.5cm × 3.5cm.) seront remplacées par des dominos d'ivoire ou d'os pour des raisons pratiques et esthétiques. On semble insinuer ici que la tricherie est monnaie courante, puisque certains joueurs marquent délibérément les cartes:

"纸牌容易破损,易带记号,玩儿的时候一手执牌一手打牌,双手空,抽烟喝茶都不方便" "Les cartes de papier s'abiment aisément, sont faciles à marquer d'un signe. Une main occupée à tenir les cartes, l'autre à les abattre, il est fort peu commode de boire du thé et de fumer les mains pleines" (Chen, 1993, p.13).

Dans Yang (1990, p.96 et ss.), on trouve une interprétation de l'évolution proposée par Du Yaquan 杜亚泉 sous les Qing dans son ouvrage *Boshi* 博史 (*Histoire du pari*): le majiang serait plus directement le descendant du jeu de cartes appelé 默和牌 *mohepai*, très populaire sous les Qing, et qui est lui-même la suite logique des jeux de 宣和牌 *xuanhepai* et 碰和牌 *penghepai*. De quarante, les cartes sont passées à

soixante, elles mesurent un centimètre sur deux. Il est entièrement contredit par son contemporain Jin Xueshi 金学诗 qui avance dans son *Muzhuxianhua* 牡猪闲话 (*Bavardages d'un éleveur de cochons*) que le *penghepai* est la forme la plus semblable au *majiang* et qu'il succède donc au *xuanhepai* et au *mohepai*, dont il a doublé le nombre de cartes. Il ne s'agit pas ici d'histoire très ancienne puisqu'il s'agit de la fin de la dynastie Qing. Pourquoi tant de confusion?

Et il existe d'autres théories. Le *majiang* aurait été inventé par les soldats en charge de la garde des greniers à grains de l'empereur, dans "des temps éloignés" (古时), au Jiangsu et au Zhejiang. Ces soldats n'avaient pour toute compagnie que les moineaux, qui venaient picorer les grains, et qu'il devaient chasser pour protéger les grains entreposés. Ils auraient utilisé des cartes pour comptabiliser leurs succès de chasse. Ainsi, les 条 *tiao* représenteraient les oiseaux tués à la chasse (nous avons d'ailleurs vu que le "un" représente l'image d'un moineau). Les 筒 *tong* représenteraient les coups de feu tirés, les 白板 *baiban* les coups manqués, les 紅中 *hongzhong* les cibles parfaites. Le 胡 *hu*, cri de victoire lancé par le gagnant, ne serait que l'homonyme du nom de l'oiseau-chasseur des livres antiques 鶻. Le "peng" sonore que l'on émet lorsque l'on a réussi un brelan viendrait de la reproduction du son du coup de feu, etc (*Beijing Ribao*, 16-12-94, p.11). Tout ceci est assez poétique à défaut d'être entièrement crédible puisque, nous l'avons vu,

le majiang n'est pas une "invention", mais le résultat d'un long processus de mutation, ainsi que l'illustre joliment cette constatation: "Estimates of the age of this game vary from the time of Confucius, twenty-five centuries ago, to about one hundred and fifty years" (Bell & Cornelius, 1988, p.153).

Des origines confuses donc, qui n'ont pas la noblesse et la rectitude relative de celles du weiqi. Cette confusion s'explique en partie comme ceci: le majiang, de même que les jeux de cartes qui l'ont précédé, aurait toujours été un outil de pari. Or, le jeu pour l'argent a toujours été hautement stigmatisé en Chine et les décrets interdisant tel ou tel jeu se sont inlassablement succédés. Ainsi, Yang nous dit:

"默和牌為青時紙牌之一, 實由馬弔牌轉變而來, 蓋馬弔牌青初雖猶盛行, 但後似遭禁絕, 於是製牌家仿其體製, 改頭換面, 另製此牌"
 "Le mohepai était le plus populaire des jeux de cartes sous les Qing, mais il n'était en fait qu'une modification du jeu de madio. Car si le jeu de madio était encore populaire sous les Qing, ayant souffert d'une interdiction, les fabricants de cartes en reproduisirent le système, sauvant l'apparence pour donner le change, et fabriquant autrement la même carte" (Yang, 1938, p.98).

On peut penser que ce stratagème a eu cours plusieurs fois, en regard de la récurrence des décrets impériaux tout au long de l'histoire:

"所以中国古代各个王朝都对赌博制定了种种禁令和惩治措施, 并取得了程度不等的效果" "En conséquence, toutes les

dynasties ont adopté des mesures visant à interdire et punir les activités de pari, obtenant des succès inégaux" (Luo, 1994, p. 260).

Sous les Qing, où l'on voit nos jeux de cartes se multiplier et se transformer pour donner naissance à ce qui sera le jeu de majiang actuel, les règlements interdisant le pari se feront plus sévères encore que sous les dynasties passées. Ainsi, les fabricants d'"accessoires de pari", et les particuliers qui accepteraient ceux-ci en cadeau, sont passibles d'expulsion ou de cent coups de bâton (Luo, 1994, p.268). Les lois se devaient donc de nommer ces jeux et l'on peut penser que la simple modification de l'appellation et de l'apparence d'un jeu permettait de contourner la loi.

Le lien de ce jeu avec l'argent tient donc à l'idée répréhensible d'enjeu monétaire, mais aussi au simple fait que la lecture symbolique la plus élémentaire permet de constater les références visuelles constantes des cartes et des tuiles avec le "pécuniaire". Selon Luo:

"马吊牌的形制, 反映宋代以下商品经济繁荣, 金钱和商品对社会文化的巨大影响. 宋以下风靡于世的话本小说就有许多反应商人市民生活, 宣扬发财致富的主题内容. 而赌博文化之中出现这种与前代迥然不同的, 赤裸裸地用整套货币形象来表现的博戏, 也正表现了这种社会心理和趋向" "La constitution du jeu de madio reflète la prospérité de l'économie de commodités à partir de la dynastie Song, l'immense impact de l'argent et des biens sur la culture sociale. Les histoires et romans de cette époque mettent en scène la vie des citadins et commerçants, l'enrichissement. Or, dans le domaine des jeux de pari, on assiste à ce phénomène entièrement nouveau

qui consiste à se servir sans déguisement des séries de pièces de monnaie pour illustrer le jeu d'argent, exprimant précisément cette nouvelle psychologie sociale, cette nouvelle tendance" (Luo, 1994, p.88).

La classe marchande mentionnée plus haut a toujours été victime d'un ostracisme certain de la part de la classe lettrée et dirigeante (Balazs, 1968, p.301). C'est vraisemblablement ces mêmes commerçants qui favoriseront d'ailleurs grandement la circulation des jeux à travers le pays sous les Ming, vu leur plus grande mobilité et leur accès aux centres urbains de plus en plus denses. Selon Luo, certains historiens sont allés jusqu'à affirmer que la chute des Qing ne doit rien à la rébellion de Li Zicheng ou à l'impuissance de Wu Sankui, mais que c'est bien la fièvre du jeu qui a hypnotisé et anéanti le peuple et ses dirigeants!

On dit aussi que sous les Qing, les soldats contribuèrent grandement à l'expansion du jeu de majiang du sud (plusieurs ouvrages citent le Zhejiang et le Jiangsu comme berceaux du majiang) vers le nord. Les soldats des Taïping (1850-1864) auraient joué un rôle prépondérant dans sa diffusion (Luo, 1994, p.95). Ceci ne peut manquer d'ajouter une contradiction supplémentaire aux mythes entourant le majiang puisque Bianco nous dit que:

(Les Taïping prônent) ...des tendances sociales résolument modernes: égalité entre les sexes, interdiction du concubinage, des mariages arrangés et de la pratique des pieds bandés; prohibition de

l'opium et des jeux de hasard, etc." (Bianco, 1967, p.30).

Beaucoup d'ambiguïtés et rien de très honorable dans l'association permanente du majiang avec cette transgression incarnée par le pari, les exclus, et les rebelles (pensons aux héros de *Au bord de l'eau*, qui non seulement possèdent des pouvoirs magiques et bravent le pouvoir, mais jouent et parient encore allègrement tout au long de leur épopée).

Par ailleurs, passible d'autant de règles de jeux qu'il existe de familles en Chine, le jeu se donne indistinctement aux citadins et aux paysans, aux femmes et aux hommes, aux jeunes et aux vieux. Il abolit les hiérarchies puisque c'est un coup de dés qui décide qui tiendra la place du "banquier" et entamera la partie. Il donne libre cours à l'improvisation dans l'adoption des règles, le choix des partenaires, l'enjeu, et ceci dans une société jusque-là extrêmement codifiée. De surcroît le majiang, contrairement au weiqi, n'est régi par aucune association officielle, ne donne lieu à aucune compétition officielle. Il se joue sous le signe de la convivialité, selon une dynamique d'affinités des plus libres. Or, en Chine, l'informel est suspect.. Le majiang est donc un jeu de dérogation, car rien en lui n'est définitif, ni la forme, ni les règles...

Ce caractère mouvant et multiforme du majiang, conjugué à son lien avec l'argent, en fait un jeu que les représentants de la culture orthodoxe souhaiteraient secondaire. En

contraste avec le weiqi, la non-uniformité des façons de jouer dans le temps et l'espace, d'une part, ainsi que l'absence de "Classiques" et de "glose", d'autre part, font qu'il n'est pas permis de le penser comme un jeu raffiné ou intellectuel, qui se serait construit autour d'un savoir ou d'une philosophie. Il est donc le miroir de cette Chine que l'on exclut volontiers des livres d'histoire; il est la Chine frivole et débridée.

5-B-3 Les enjeux matériels et spirituels du pari

Selon Ma, le majiang souffre "d'une destinée hasardeuse dans son propre pays, l'opprobe des bien-pensants réduisant ce jeu, fondamentalement profitable à l'intelligence, à un synonyme du mot pari":

"麻将在本国却命蹇时乖, 正经人耻挂口, 弄着这种良好的益智牌戏成了赌博的同一语" (Ma, 1990, p.224).

Certains auteurs contestent avec légitimité cette association systématique avec le mal, cette stigmatisation, prétextant du fait que n'importe quel jeu est passible d'enjeu monétaire au même titre que le majiang, même si ce dernier est communément appelé en Chine 国赌 (le pari national). Selon eux, le majiang n'est pas fautif en soi, ainsi que l'illustre Peng:

"正如菜刀, 在家庭主妇手中是切菜的工具, 在杀人犯手中则为作案的凶器" "Prenez un couteau, dans la main de la maîtresse de la maison, il est un outil à couper les légumes; dans la main d'un assassin, il devient une arme meurtrière" (Peng, 1993, p.88).

On dit les Chinois joueurs et lorsqu'on le dit, ce que l'on entend souvent, c'est que les Chinois sont parieurs. Il est vrai que les Chinois aiment à parier sur une multitude de choses, et ils sont les premiers à nous en faire la nomenclature:

"处以往的牌九, 股子, 麻将, 有涂了打康乐球, 掷硬币, 摸彩, 玩扑克牌, 下残局, 比点子和猜单双等" "Hormis les cartes, les dés, le majiang, il y a encore le billard, le tir à pile ou face, la loterie, le poker, les échecs, le jeu de pair-impair, etc." (Peng, 1993, p.92).

Cette multitude de lieux et d'occasions de pari est en somme très intrigante, mais ce qui saute aux yeux lors de l'observation et dans les commentaires des joueurs, c'est cet investissement passionné, ce plaisir pris dans l'acte de mesurer les chances, les augures. Car force est de constater que dans la plupart des cas, ce n'est pas, malgré le symbolisme criant des tuiles de majiang, l'argent en soi qui est le moteur du pari: dans la majorité des foyers chinois où l'on joue au majiang "pour le plaisir", la mise va de un mao à

dix yuans²⁶: "玩儿麻将主要以"小来来", "小刺激"为主" (Huang, 1991, p.22).

Huang confirme ici que la majorité des Chinois jouent pour un "小来来", expression signifiant "un petit rien du tout". Et, d'ajouter Shao Hong, "不赌钱没有刺激" ("sans enjeu monétaire, pas d'excitation")²⁷.

Il existe évidemment des joueurs compulsifs qui ruinent en une nuit l'épargne d'une ou plusieurs générations, et les journaux chinois sont pleins de ces récits d'horreur dans lesquels le père de famille vend sa cadette et la mère de famille se prostitue pour alimenter sa passion du jeu²⁸. Ce sont ces cas extrêmes que l'imagination retient, que les spécialistes analysent, que les autorités publicisent. Il est vrai que la sympathie spontanée du Chinois pour le majiang donne lieu à de brillantes escroqueries. Il existe des réseaux informels et mouvants de 流氓 (voyous) qui opèrent spécialement dans les trains, les bateaux et les avions; ils organisent des 26- On appelle, dans la littérature, "卫生麻将" ("majiang hygiénique") cet hypothétique majiang d'où serait exclu tout enjeu monétaire (Chen, 1993, p.21).

27- Lors d'une entrevue semi-dirigée menée le 26 mars 1994 à l'Université Normale de Beijing. Shao Hong, l'un de nos deux informateurs principaux, est travailleur manuel dans une entreprise de pièces d'autos. Il joue au majiang avec ses amis- le plus souvent ses collègues de travail- au moins trois fois par semaine. Les enjeux dépassent rarement dix yuans par partie. La sagesse consiste à savoir s'arrêter et à ne pas jouer "两天两夜" (deux jours et deux nuits), ainsi que nous disait aimer le faire un chauffeur de taxi auquel nous demandions s'il pratiquait le majiang. Cette dernière expression est largement employée par les adeptes de majiang.

28- Pour d'autres "histoires vécues", voir: Niu Xuguang 牛旭光, *Na shengming zuo duzhu de ren- Dubo fanzui jishi* 拿生命做赌注的人- 赌博犯罪纪实 (La vie comme enjeu -Chronique criminelle du pari), Beijing, Zhongguo zhigong chubanshe 中国致公出版社, 1994, et Zhang Shanshan 张山山, *Ran Zuoting* 染作亭 *Fengkuang majiang cheng: duhai chuanqi* 疯狂麻将城, 赌海传奇 (La frénésie du majiang: légendes d'un vaste tripot), Beijing, Tuanjie chubanshe 团结出版社, 1993.

parties entre complices et voyageurs et font monter les mises (Li, 1994, p.9; Ding, 1991, p.19). Le voyageur se voit le plus souvent acculé à payer de très fortes sommes. Ce procédé n'est pas nouveau, il est courant sur les trottoirs de voir des gens qui procèdent ainsi avec les cartes²⁹. La subtilité réside dans le caractère perpétuellement mouvant de la mise en scène qui rend difficiles la localisation et l'identification des coupables par la police. Par ailleurs, chacun sait que les voyageurs aux poches pleines sont des cibles de choix.

Les journaux ont aussi amplement fait état récemment de ce nouveau type d'escroquerie lié au majiang, qui procède d'une logique assez loufoque: il s'agit du 业务麻将 (majiang professionnel). Le majiang professionnel consiste à obtenir une faveur d'ordre professionnel ou commercial, un contrat par exemple, en échange d'une somme d'argent que le requérant ira volontairement perdre au jeu au profit de celui dont il attend une faveur. Ainsi, tel directeur d'une usine de production de béton a rempli son quota mensuel de wagons, quota alloué au transport de sa marchandise, et il ne pourra livrer dans les délais prescrits la quantité excédentaire de mille tonnes de béton. Il donne à un employé "de confiance" la somme de 8000 yuans et lui demande d'aller la "perdre au majiang" au profit d'une relation lointaine, cadre au bureau local des chemins de

29- On joue aussi à deviner les chiffres sous des bols retournés. Une très jolie micro-fiction (一分钟小说) est parue à ce sujet dans le *Beijing Wanbao* (Wang Zifu 王梓夫, "玩玩儿" (S'amuser), in *北京晚报 Beijing Soir*, 13-1-97.) Elle relate l'histoire de ce couple qui étonne le "croupier" d'un jeu et ses complices, sur le bord d'un trottoir, en jouant l'un contre l'autre, "pour le plaisir", plutôt que contre le croupier.

fer (*Beijing qingnian bao*, 29-8-94, voir aussi *Renmin ribao*, 4-11-94). Ce procédé consistant à remplacer le banal pot-de-vin, théoriquement interdit en Chine, par un autre procédé tout aussi interdit et dont personne n'est dupe, est assez étonnant. Mais il paraîtrait que la surveillance est moins aisée et moins sévère; les amendes en cas de corruption ou de pots-de-vin sont codifiées, la législation est solidement établie, ce qui n'est pas encore le cas pour le majiang professionnel, pur produit de "la réforme et de l'ouverture". Et, ainsi que le souligne notre journaliste, la personne qui reçoit l'argent peut avoir la conscience tranquille, elle, est forte de son droit ("赢钱的人赢得心安理得, 理直气壮"). Le doux machiavélisme de ce procédé dans lequel on utilise le majiang afin d'obliger un éventuel partenaire, tout en lui "sauvant la face" et en évitant de le compromettre, est d'une extrême élégance. Ce procédé est aussi le symptôme d'une insolence de plus en plus répandue envers l'autorité, et illustre bien les liens qu'entretient la culture du majiang³⁰ avec la dérogation, sinon la dérision.

Les 大款 (nouveaux riches), que la dernière décennie a vu se multiplier, sont les grands manitous de cette culture du

30- L'expression "culture du majiang" est utilisée par Zhou Yimin 周一民, linguiste à l'Université Normale de Beijing, lorsque il parle de l'expression populaire "傍家儿" (la personne aimée, personne avec laquelle on est en très bons termes ou intime, celle qui partagera le jeu). Cette expression aurait pris, selon lui, naissance dans le milieu du majiang. Réunissant dans son ouvrage un nombre important de termes ayant trait au jeu, il n'hésite pas à parler d'une "culture du majiang" comme d'un milieu produisant ses propres codes et termes. Voir *Beijing xiandai liuxing yu* 北京现代流行语 (*La langue populaire contemporaine de Beijing*), Beijing Yanshan chubanshe 北京燕山出版社, 1992.

majiang. Ils jouent beaucoup et pour beaucoup d'argent, perdant effrontément des sommes qui feraient pâlir d'envie n'importe quel paysan. Parmi eux, ces chauffeurs de taxi dont il est fait état plus haut et qui se sont enrichis très rapidement dans les grandes villes de Chine. Mais, aussi, tous les entrepreneurs privés qui ont laissé leur unité de travail ou leur entreprise d'Etat pour 下海 (se lancer à la mer)³¹. Plus d'argent et plus de temps de loisir, on cherche comment dépenser ces acquis inespérés, et le jeu constitue une des avenues possibles.

Il est possible d'argumenter longtemps sur la gravité du pari, sur la proportionnalité de l'enjeu et du danger pour le peuple chinois. Mais il a été comptabilisé que:

"Les Canadiens engloutissent entre 20 et 27 milliards par année dans les jeux de hasard et paris légaux et le nombre de joueurs compulsifs et pathologiques pourrait atteindre 1,2 million... Les recettes nettes provenant des loteries, casinos et appareils de loterie vidéo seulement représentent pour le gouvernement du Québec une entrée de fonds de 175 \$ par habitant..." (*Le Devoir*, 17-12-96).

La présente étude n'est pas une étude comparative et

31- Dans un des deux groupes de majiang dont il nous a été donné de suivre régulièrement les activités lors de la recherche sur le terrain, se trouvait un de ces 个体户. Propriétaire d'un petit restaurant, il y est arrivé un soir avec son épouse alors que le groupe de jeu était déjà attablé. La mine basse, sa femme a avoué que le couple avait perdu en jouant toute la fin de semaine (两天两夜) la somme de 30000 yuans (environ 6000 \$). L'époux, cible de maintes taquineries, n'a confirmé que du bout des lèvres les dires de sa femme, tolérant très mal cet aveu public. Vraisemblablement, là où la femme n'avait perdu que de l'argent, il avait aussi perdu la face.

aucune statistique équivalente n'est disponible pour la Chine, mais on peut se permettre, en regard de cette dernière information, de douter qu'il y ait une menace plus spécifique pour l'épargne des familles chinoises que pour celle des familles québécoises. Il a par ailleurs été démontré que les individus parient rarement avec l'intention première de s'enrichir, que la proportion de gens qui y perdent tout est marginale (Brenner et Brenner, 1990).

Ceci dit, ce n'est pas tant l'aspect pécuniaire du pari qui nous semble l'élément original de la relation du joueur chinois au pari, mais sa relation avec le facteur chance. En chinois, le mot pari se dit 赌博, "赌 du" signifiant littéralement "jouer de l'argent", "parier", "gager" et en second lieu "concourir". Ce caractère est composé des éléments "贝 bei", ou "coquillage- cauris, monnaie d'échange dans l'antiquité- objet précieux", et "者 zhe" -l'actant-, signifiant donc, selon Pang et Gao, "se servir d'un bien matériel en guise d'enjeu de la victoire":

"赌字的会意也简单明了, 左"贝"有"者", 引申即为"用财物作注比赢也"
(Pang & Gao, 1994, p.154).

Qu'est-ce qui rend donc, en Chine, le recours au pari répréhensible? Est-ce le fait que l'on "cut across the traditional channels of economic distribution" (Price, 1972, p.165), ou le fait que l'on transgresse l'autorité décrétée

par le système (autorité politique, religieuse)? Brenner et Brenner offrent une partie de la réponse en écrivant que:

"Notre étude révèle qu'à certaines époques l'interdiction du jeu a caché une forme de résistance à l'idée que le hasard, et non la volonté divine ou le talent, pouvait avoir un effet significatif sur la répartition et la redistribution de la richesse" (Brenner & Brenner, 1993, p.8).

Cette remarque permet de mieux comprendre la nature de l'interdiction du pari; celui-ci consiste à tenter la chance, à spéculer sur les aboutissants fastes ou néfastes d'un acte qui prend en général le jeu pour véhicule. Or, de tout temps en Chine, la destinée n'est pas chose négociable; remettre sa destinée en question, c'est remettre le pouvoir en question.

La deuxième partie du mot pari en chinois, soit 博(博, bo), telle qu'utilisée dans les Analectes et par Mencius, est la contraction du mot désignant liubo 六博, un jeu de dés dont on pense qu'il fut à l'origine un instrument de divination. Granet nous dit que 博 bo était à l'origine synonyme exact de 棋 qi et désignait la tablette qui "servait à prier les cent Dieux". Sous les Han, le jeu d'échecs servait encore à des "opérations magiques" (Granet, 1959, p.541). Bo est utilisé ultérieurement en chinois moderne pour exprimer ce qui est vaste, et en second lieu comme terme générique pour le pari. Il est possible de faire un parallèle avec le terme de "chance", en latin "alea", qui est aussi le nom latin du jeu de dés. C'est donc théoriquement avec raison que Ricci donne

priorité à "jeu de hasard" sur "jeu d'argent" dans sa définition du terme "bo".

Caillois a affirmé que:

"Tous les instruments du hasard, cauris, osselets, dés, monnaies, cartes, ont servi à la divination et à la magie..." (Caillois, 1967, p.211)

Le mot "bo" se serait donc écarté, avec l'usage, de son sens initial, qui était vraisemblablement plus près du sens de "alea". La quête suprême dans l'acte de parier, l'essence du pari serait donc plutôt la négociation de l'individu avec ce que l'on appelle la chance, et non la quête d'un gain monétaire par le biais du jeu³². Voyons donc comment le majiang est en relation avec le domaine du hasard et des croyances.

Nous l'avons dit, il n'y a ni "Classiques", ni glose qui permettent de relier le jeu de majiang à une sphère culturelle noble, au même titre que le go. Il existe bien une pléthore de livres sur le jeu de majiang, mais il ne s'agit en général que de modes d'emploi élémentaires où l'on explique, entre autres, comment emprunter la 旁门左道 (la porte de côté et la voie de gauche) ou, plus clairement, comment tricher.

Dans le même ordre d'idées, un de ces ouvrages tisse, en son premier chapitre intitulé "Chance au jeu", quatre liens essentiels avec le monde des croyances chinoises. On y

32- Il existe d'ailleurs beaucoup de jeux "de pari" au terme desquels ne se trouve aucune rétribution pour le gagnant, mais plutôt un gage pour le perdant.

explique comment la connaissance des liens entre les 五行 (cinq éléments: eau, feu, bois, métal, terre), les 八卦 (les huit trigrammes du Livre des mutations), le 风水 (la géomancie), et le 手相 (la chiromancie) peut permettre de ranger toutes les chances de victoire de son côté et de choisir quel jour jouer ou ne pas jouer, à quel endroit le faire, avec qui, quel siège sera le plus bénéfique, etc. (Zhou, 1993, pp.1-37). On pourrait s'interroger avec légitimité sur le rapport entre les lignes de la main et le jeu en général... Selon Needham:

"La superstition fleurit en Chine aussi vigoureusement que dans n'importe quelle autre culture ancienne. Prédire l'avenir par l'astrologie, la géomancie, la physiognomonie, le choix des jours fastes et néfastes, la connaissance des esprits et des démons, voilà qui constitua une partie de l'arrière-plan intellectuel de la Chine ancienne et médiévale" (Needham, 1995, p.219).

Si l'on en croit le livre de Zhou sus-mentionné, cet arrière-plan intellectuel n'appartient pas entièrement au passé. Sous les Qing, on décrivait quatre vices (prostitution, vol, révolte populaire et pari) comme étant répréhensibles. Depuis l'avènement du parti communiste, les vices sont passés au nombre de six dans les campagnes d'éradication³³ des "lianxi" 恋习 (habitudes néfastes): la prostitution, le commerce des filles, la consommation de drogue, la production et le

33- Dont la dernière observée par l'auteure date de 1994.

trafic de matériel pornographique, le pari et, pour finir, les superstitions féodales.

Selon les critères communistes, les quatre croyances décrites par Zhou relèvent directement des dites superstitions populaires féodales, et leur association avec le jeu de majiang achève d'épaissir cette aura sulfureuse dont le pari l'avait entouré.

Le recours à ces méthodes "superstitieuses", pour prédire si les aboutissants d'un jeu seront fastes et néfastes ou pour créer les conditions idéales au jeu, n'est pas systématique³⁴. Dans la plupart des cas, la référence à ces choses relève aussi du jeu. Mais ne pas en tenir compte, l'existence, ce serait négliger que

"...même ce jeune entrepreneur moderne d'à peine trente-sept ans a payé 40 000 francs un maître de fungshui pour l'aménagement de son nouveau bureau à Sanpokong: «C'est indispensable, le personnel y tient»" (Le Corre, 1997, p.159).

Ce serait oublier aussi que les loteries dans lesquelles les joueurs choisissent leurs numéros (loteries "actives") étaient interdites jusqu'à tout récemment en Chine, en regard de la trop grande importance accordée au pouvoir des chiffres. Le 八 (huit) est réputé porter chance et prospérité, tandis que le quatre 四 (quatre), homonyme du mot 死 (mort), est fui

34- Nous avons entendu des allusions, dans des situations de jeu, mais pas observé de recours à ces pratiques.

comme la peste. Dans cet ordre d'idées, un joueur qui veut miser gros évitera de le faire un quatre avril. La revue 社会 (Société) publiait un article sur la "superstition des chiffres" dont voici un extrait:

"例如, 有些人对"八"非常感兴趣, 那里, 年轻人结婚, 总喜欢把大喜的日子安排在八日, 十八日, 二十八日, 这带"八"的几天. 原来, 在粤语中, "八"与"发"谐音, 而"发"有可以引伸"发财", "发迹"的意思... 我们相信这种现象在社会注意精神文明的建设过程中是定能消除" "Par exemple, quelques personnes manifestent beaucoup d'intérêt pour le chiffre "huit", là-bas³⁵, lorsque les jeunes planifient leur mariage, on préfère choisir la date du grand jour un 8, un 18 ou un 28, bref la date qui comporte un huit. A l'origine dans le Guangdong, le "八" (ba) se prononçait "发" (fa:devenir), et le sens élargi de "fa" est "devenir riche" ou "réussir dans la vie"... Nous pensons que ce genre de phénomène, dans le contexte de la construction de la civilisation spirituelle socialiste, est à bannir" (Chen, 1983, p.60).

Ce serait oublier aussi la grande mode des photos de Mao Zedong accrochées aux rétroviseurs à l'avant des voitures chinoises, devant protéger le conducteur des accidents³⁶. C'est dans de tels détails de la vie quotidienne que l'on vérifie la prégnance de ces croyances. Selon Daniel Kane, par ailleurs, il existerait des données démontrant que, malgré les tentatives d'éradication répétées des pratiques et croyances

35- L'auteur fait ici référence à la partie sud du pays, le Guangdong en particulier, dont il semble dire que la superstition est encore plus présente dans la vie quotidienne. Il donne par ailleurs d'autres exemples de pratiques superstitieuses de Hong Kong. Il faut bien admettre que la suppression des pratiques superstitieuses est plus accentuée dans la capitale et sa périphérie.

36- A ce sujet, voir l'article de David Holley: "The New Wave Captures a Nation", réimprimé dans *The Sunday Age*, 29 mars 1992, publié à l'origine dans le *Los Angeles Time*.

irrationnelles traditionnelles, elle seraient encore persistantes même chez les élites, dont certains grands dirigeants (Kane, 1993, p.156-157). Le *China news analysis* va dans le même sens en écrivant que:

"The practice of "gambling" is not limited to private affairs; it has ostensibly been resorted to by serious political or business leaders involving the fate of much larger entities, even affairs of State. Some of the behavior of a Lin Biao, a Jiang Qing or even a Mao Zedong during the Cultural Revolution seems to have resulted from such fateful decision making (*China news analysis*, No.1337, Juin 1987, p.6).

Martignoni-Hutin explique ce phénomène de persistance qui déjoue les politiques et le temps;

"Il est fallacieux de vouloir prétendre séparer les croyances modernes (en particulier celles des joueurs) des croyances ancestrales. Un grand nombre proviennent d'événements géophysiques, épidémiologiques, cycliques, qui sont transhistoriques et transculturels. Il serait illusoire de croire que la *modernité* (notion subjective et relative par excellence) annihile les croyances; elle les transforme en produits de nouvelles (*in* Bélanger, 1996, p.198).

L'existence en Chine d'une certaine conception fataliste de la vie, incarnée par ce que Needham nomme superstitions, semble donc s'exprimer dans des croyances et motiver subtilement certaines pratiques, plutôt que d'être aujourd'hui

vécue dans des cultes actifs. L'impact réel de ces croyances (géomancie, principes du Yijing, chiromancie, physiognomonie ou astrologie) est moins incarné et avoué dans les tactiques individuelles instrumentales proposées par Zhou que dans cette disposition philosophique acquise des Chinois à l'égard de l'idée de chance. Ainsi, les Chinois ont intériorisé depuis des siècles ce qui s'est toujours présenté comme une évidence autant cosmologique que sociale que la destinée de l'individu est tributaire de la naissance, ce que nous appelons fatalisme (astrologie, numérologie et généalogie assignent un destin), du nom (glyphomancie, le sens du nom détermine l'être), de la physiognomonie (les traits, la carnation, la constitution contiennent le devenir), etc. La naissance et les éléments ont donc en dehors de toute volonté décidé de la destinée de l'individu, et les structures hiérarchiques du régime impérial comme les étiquettes de classe du régime communiste privent l'individu de toute prétention à une mutation volontaire de son statut, de cette quête humaine et vitale du mieux.

Dans ces circonstances, le pari, aussi trivial apparaisse-t-il, s'est toujours imposé comme une soupape qui permet de remédier temporairement à ce fatalisme. Il permet en premier lieu, si l'on retient la définition issue du glissement sémantique qui fait du mot pari un synonyme de quête de gain, à l'homme condamné à une situation économique misérable et inéluctable, de rêver à un enrichissement du style de vie que son seul labeur ne saurait lui promettre.

Caillois l'avait fort bien appréhendé lorsqu'il écrit:

"En attendant, dès qu'il est en âge de réflexion, chacun comprend aisément que pour lui il est trop tard et que les jeux sont faits. Il est enfermé dans sa condition. Son mérite lui permet peut-être de l'améliorer, mais non pas d'en sortir. Il ne lui fait pas changer radicalement de niveau de vie. D'où naît la nostalgie de chemins de traverse, de solutions immédiates qui offrent la perspective d'une réussite soudaine, même relative. Il faut bien la demander au sort, puisque le labeur et la qualification sont impuissants à la procurer (Caillois, 1968, p.223).

Le pari remédie aussi à ce fatalisme en permettant, en second lieu, à cet homme condamné de par sa naissance à un statut social défini et par conséquent non créatif, de renégocier le temps et l'espace d'un jeu ce statut: nous l'avons vu, au majiang, ni préséance hiérarchique ni règle immuable ne prévalent. Le valet peut devenir empereur et la "culture du majiang", avec son jargon, sa dynamique égalitariste, ses vertiges sonores et gestuels, son partage autour du thé, de l'alcool, et des cigarettes, abolit les déterminismes et les rapports de pouvoir. Le joueur devient créateur de sa propre vie,

"Face au pessimisme pascalien, obnubilé par un déterminisme intolérable et un hasard imprévisible, s'ouvre la brèche; en prenant des risques (dans sa vie, dans ses jeux), le sujet conquiert une responsabilité qui autorise la dignité égocentrique" (Martignoni-Hutin, *in* Bélanger, 1996, p.207).

Nous rejoignons ici les théories du jeu qui définissent celui-ci comme "moment extérieur à l'activité pratique" et un aspect de la définition du rituel par Turner (1990), qui parle de liminalité. Il s'agit de cette phase (du rituel) pendant laquelle sont abolies les règles établies de positionnement de l'individu dans sa société. Les états liminaux définis par Turner restent cependant structurés par des règles, paradoxalement déstructurantes mais temporaires. Le majiang ne mène pas à une agrégation, à l'accession officielle à un état autre, et ici s'arrête la comparaison. Il est gratifiant et libérateur parce qu'il installe temporairement le règne du non-utilitaire, de l'improvisation, et permet au joueur de sentir qu'il déséquilibre le sort³⁷.

En troisième lieu, de la même façon que les bâtons d'achillée et les dés servaient en des temps anciens à lire les augures et prendre des décisions, le joueur aura tendance à interpréter ses résultats au jeu. Celui-ci terminé, on extrapole à partir du succès ou de l'échec, on prête à la chance des intentions fastes ou néfastes sur l'ensemble de la destinée, en présumant une correspondance entre les

37- Selon Roger Caillois, nous l'avons vu, l'activité ludique est une activité 1) libre; 2) séparée; 3) incertaine; 4) improductive; 5) réglée; 6) fictive. "Réglée" signifie pour Caillois "soumise à des conventions qui suspendent les lois ordinaires, et qui instaurent momentanément une législation nouvelle, qui seule compte". "Fictive" signifie "accompagnée d'une conscience spécifique de réalité seconde ou de franche irréalité par rapport à la vie courante (Caillois, 1958, p.43). Si au majiang la "nouvelle règle" que l'on instaure est de surcroît variable, ce sentiment de suspension de la vie courante doit être particulièrement marqué.

dispositions cosmiques observées dans le dénouement du jeu et la tournure éventuelle des événements de la vie quotidienne. C'est ainsi que, comme l'exprime Marcel Neveu,

"Le joueur, en tant que parieur, est l'homme de la Providence et, en tant que Devin, l'homme de la préscience. Le jeu se trouve ainsi constitué originellement par une synthèse ambiguë de prévision et de prière..." (in Caillois, 1967, p.459).

La quête du bonheur semble être la motivation première des joueurs. Bonheur, selon l'étymologie, signifie bon/heur (heur signifiant chance). Le Larousse définit "heureux" comme "étant favorisé par le sort". En chinois, le mot "幸福" (heureux) rassemble les caractères d'abondance et de bonne fortune³⁸, et selon Brenner et Brenner (1993, p.214), cette relation linguistique entre heureux et chanceux est présente dans plusieurs langues. Ainsi, la relation de l'homme à la chance, qu'elle s'incarne dans le questionnement des horoscopes, la lecture des feuilles de thé, le déchiffrement des promesses contenues dans les caractères qui forment le nom, l'interprétation de la relation entre, par exemple, l'élément fer et le signe buffle, ou l'extrapolation d'une victoire au jeu, tout est interrogation en vue de conforter l'espoir de voir son sort amélioré.

38- Selon Hélène Lesage, le caractère 福 comme composante d'un patronyme reflète la préoccupation des paysans qui l'adoptent, le bonheur étant "communément associé dans le folklore à l'argent, l'abondance de nourriture, bref le bien-être matériel" (Lesage, 1996, p.202).

Le majiang est un jeu populaire anarchiquement imbibé de tous ces éléments culturels fondamentaux et ancestraux de la culture chinoise. Ces liens, informellement entretenus avec le domaine que l'on imagine plutôt compassé des pratiques superstitieuses, sont cependant loin de conférer un caractère sectaire ou bigot à la culture du majiang. L'humour et la dérision qui la colorent aujourd'hui voilent ses sympathies avec la superstition, s'acoquent avec elles, en font un jeu de la "pop-culture" qui se rit de plus en plus de l'opprobe.

5-B-4 L'omniprésence de la dérision dans les mots

C'est d'un linguiste que nous vient l'expression "culture du majiang" et c'est en effet la langue qui se fait l'expression la plus visible ou accessible de ce qui constitue cette culture. L'imaginaire et les valeurs qui nourrissent le ludisme, tel qu'incarné dans le majiang, le côté dionysiaque de ce jeu, s'expriment tous dans les expressions plus ou moins anciennes et répandues qui seront commentées ici. Ces expressions³⁹ concernent soit la forme du jeu, soit sa dynamique, ou encore constituent un commentaire sur l'interdiction et l'opprobe auxquelles est confronté le majiang. Il est possible de paraphraser les propos de Marie-Claire Huot qui nous dit que:

39- Elles connaissent probablement autant de variations locales qu'en connaissent les règlements du jeu. Shanghai, Guangzhou et Beijing possèdent leur propre "argot", et il ne sera ici question que de termes ayant été entendus à Beijing, dont on ne peut présumer qu'ils sont nécessairement employés à la grandeur du pays.

"J'ai également pu apprécier l'existence d'un langage particulier, principalement celui des jeunes, autre phénomène récent en Chine. L'émergence d'idiotismes nouveaux permet de discerner les préoccupations repérables dans toute la production culturelle de la Chine actuelle; l'argent, les amitiés masculines, la bouffe et le jeu, le sexe et la politique, à peu près dans cet ordre d'importance" (Huot, 1994, p.11).

Ces préoccupations sont en effet repérables dans les productions culturelles chinoises, mais elles sont aussi toutes largement présentes dans le monde du majiang. L'utilisation de ces expressions est symbole d'appartenance à l'univers ludique du majiang, et le ton que l'on appelle 调侃 (tiaokan ou "déblatérer pour s'amuser"⁴⁰) en est aussi indissociable.

Zhu Dake "déblatèrera" avec verve dans un article dont le titre se traduit "La classe de loisir et ses sublimes façons de combattre l'ennui" (Zhu, 1991, p.137). Entre autres façons de combattre l'ennui, s'impose le majiang, dont Zhu nous dit que le symbolisme a de quoi stupéfier l'observateur. Ainsi, selon son interprétation, les cercles représenteraient la mère ou l'appareil génital féminin (阴器), les bambous assumant le rôle du père ou de l'appareil génital masculin... Les "dix mille" serviraient à comptabiliser la "prolifération

40- "Ce mode s'appelle tiaokan, "déblatérer pour s'amuser". L'idée du jeu (*wan*) en est centrale. On s'amuse à manger, à jouer aux cartes, avec les femmes, à tricher, etc. On reprend telles quelles les expressions maoïstes qui, de très sérieuses, deviennent drôles; on dit qu'untel est "réac" (*fandong*); que ses "racines sont bonnes" (*genr zheng*). ...Il s'agit bien d'une désacralisation ludique.(...) Lorsque l'on veut jurer de sa bonne foi, on dit aujourd'hui: <<Je te le jure sur la tête du Président Mao>>. Cela fait rire" (Huot, 1994, pp.37-38).

à grande échelle des bonheurs" ("统计福乐的大规模增值"). Le tableau blanc quant à lui appelle à l'amitié des combattants (comme un drapeau blanc en temps de guerre), tandis que les quatre vents et les saisons symbolisent le passage du temps du jeu et l'immortalité des joueurs ("用四季和四方之风暗示游戏时间的循环和戏者的长生"). Voilà une interprétation métaphorique qui choque les conventions, une atteinte à la pudeur nationale, surtout lorsque l'on sait que l'on dit plus souvent 搓麻将 ("cuo" qui signifie littéralement froter ou tâter) que 打麻将 ("da" qui signifie jouer, autant pour les jeux de cartes que les jeux de ballon). Sachant que ce même auteur dit du majiang qu'il a aboli la nuit et son obscurité, qu'il est comme une étoile qui ne s'éteint jamais, son texte est doublement osé, qui implique que les Chinois passent leurs nuits à "tâter" de l'interdit. Le lien du majiang avec le monde tabou du sexe⁴¹ ne s'arrête pas là puisque, nous le verrons plus tard, le majiang "électronique" (vidéo-majiang), propose au joueur qui aura réussi une main suffisamment payante le strip-tease cathodique et progressif d'une jolie demoiselle japonaise⁴². La forme des tuiles, leur alignement et juxtaposition en forme de mur a donné lieu à une autre métaphore célèbre, l'identification à la grande Muraille de

41- Par ailleurs, Eberhard nous dit dans son *Dictionnaire des symboles chinois* (1984) que le moineau (麻雀, ancien nom du majiang) est le symbole reconnu du sexe mâle. Nous n'avons cependant pas trouvé de sources chinoises fournissant des fondements à cette affirmation.

42- La plupart des jeux électroniques proviennent du Japon dans leur version originale, ou sont presque intégralement piratés en leur version chinoise.

Chine! Ainsi, l'expression familière la plus répandue pour dire "jouer au majiang" est 修长城 (réparer-ou construire- la Grande Muraille). On en trouve maints exemples dans la littérature:

"«哎, 上你家说去». «不成, 一伙人在那儿修长城, 眼杂»", Jia Lusheng, *Argot* (贾鲁生:黑话), (cité in Zhou, 1989, p.109).

Ceci se traduit par: "Eh, allons chez toi discuter". "Impossible, il y a du monde en train de *réparer la Grande Muraille*. Pas assez discret". Jouer ainsi avec ce symbole intemporel de la Chine est plutôt irrévérencieux.

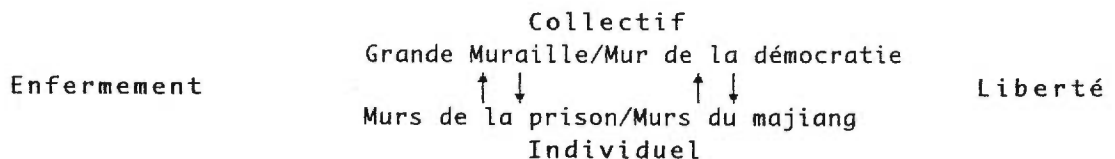
On disait déjà à Shanghai, au début du siècle, 砌墙头 (maçonner un mur), les tuiles de majiang étant les 砖 (briques). Dans les années 80, le gouvernement chinois lançait une campagne de financement auprès des citoyens chinois et des Chinois d'outremer. Les fonds ramassés devaient servir à la restauration de la Grande Muraille, en très piètre état par endroits. Le slogan fut: "爱我中华, 修我长城" ("J'aime ma Chine, je répare ma Grande Muraille"). Il est fort probable que l'expression iconoclaste "réparer la Grande Muraille" date de cette époque. La Grande Muraille, en tant que symbole de la Chine, en prend d'ailleurs pour son rhume à cette période dans la série documentaire "L'élégie du fleuve", puisqu'elle y devient synonyme d'enfermement et d'immobilisme plutôt que de protection et de sagesse. Chen opère aussi cette même

association négative lorsqu'il critique et la Grande Muraille⁴³, et le majiang:

"昔日秦始皇筑的长城是一副假牙横亘在山山岭岭上, 外夷戎族一见它便不敢近前, 怕它要将谁咬一口. 长城成了封建帝王家的一堵院墙. 秦始皇的后代在牌桌上住"长城", 同样是要筑起一堵院墙. 秦始皇的长城锁住的是土地, 后人们筑的"长城"锁住的是心灵" "La muraille que construisit jadis Qinshihuang est une paire de fausses dents accrochée à flanc de montagne, dont les peuples Yi et Rong de l'Ouest n'osaient s'approcher de peur que celles-ci ne les mordent. La Grande Muraille est devenue le mur d'enceinte de la demeure impériale féodale. Les descendants de Qinshihuang qui, sur la table de jeu, construisent une "Grande Muraille", érigent à leur tour un mur d'enceinte. Ce que l'empereur cadenassait, c'était le territoire; ce que ses descendants emprisonnent dans leur "Grande Muraille", c'est leur âme", (Chen, 1993, p.279).

Ce qui n'empêche pas les 泥水匠 et les 建筑师 (maçons et architectes, *in* Pan, 1995, p.97-98), de continuer à s'activer

43- Il serait sans doute pertinent, par ailleurs, de consacrer un ouvrage entier au symbolisme du mur dans la culture chinoise. A commencer par la Grande muraille, antique symbole de fierté devant protéger, à un niveau collectif, l'intérieur de l'extérieur (connotant désormais l'enfermement et qui ne résiste que difficilement à l'esprit critique des plus audacieux des sociologues et observateurs chinois). Avec celle-ci, on peut mettre en parallèle le goulag ou les murs de la prison, qui ont pour fonction contraire l'isolement de l'individu de l'intérieur pour protéger celui de l'extérieur. Dans un autre ordre d'idées, que nous dirions opposé au premier couple, il existe aussi le symbole politique des murs de la démocratie, acteur récurrent dans l'histoire chinoise, où s'incarnent les velléités de liberté d'expression (et de liberté tout court) de la collectivité. Et finalement, les murs du jeu de majiang, où l'individu chinois échappe aussi momentanément au "politiquement correct" pour pénétrer dans un monde entièrement ludique et libre.



sans retenue à leur ouvrage préféré.

Une autre expression plutôt malicieuse prend pour cible la bureaucratie. Il s'agit de "学144号文件" (étudier le document No.144), que l'on retrouve cité dans l'ouvrage mentionné plus haut *L'argot chinois* (*Ibid*, p.83). On comprendra que le chiffre 144 réfère au nombre de tuiles du jeu de majiang et que, lié au mot "document", il suggère de façon ironique l'univers infini des paperasses du monde bureaucratique chinois. Pour qui a vécu en Chine, il est aussi possible de penser que l'on fait référence dans cette expression au fait que les fonctionnaires passaient, jusqu'à tout récemment, une partie de leur journée à lire leurs journaux, boire du thé et jouer au majiang:

"reading a newspaper for half of a day with a cup of tea and a cigarette in hand, or playing poker and mahjong during work hours in government offices, are accurate descriptions of what frequently goes on during such situations" (Wang, 1992b, p.70).

L'expression "学144号文件" est aussi employée dans la littérature par l'auteur Jia Pingwa (qui change pour une raison inconnue le chiffre 144 pour 164):

"茶泡好了, 烟也叼上, 哗啦, 哗啦, 哗啦啦; 当兵的双手能打枪, 咱十个指头一齐动, 各摆九磊, 砰地一合, 随手叉手去一磊, 这动作多风流潇洒, 若要幽默, 咱就称这是义务修长城吧, 豁着叫做学习164号文件吧"
"Le thé est infusé, les cigarettes allumées, clac, clac, clac; les mains des soldats savent manier le

fusil, nos dix doigts bougent de concert, chacun saisit neuf tuiles, d'une main à l'autre les tuiles s'entrechoquent, quel mouvement distingué et admirable; histoire de rire, disons que nous rénovons la Grande Muraille bénévolement ou encore, que nous étudions le dossier No.164" (Jia, 1994, p.184).

C'est en fait toute une description de la mise en place du jeu que Jia Pingwa nous décrit. Tout en soulignant en un trait la transe vécue en une nuit de majiang: "这是人玩了牌还是牌玩人了" ("Sont-ce les joueurs qui ont joué aux cartes ou les cartes qui se sont joué des joueurs", Jia, 1994, p.32), l'auteur rend assez bien le côté effervescent du jeu et l'importance du bruit dans l'ambiance générale⁴⁴. Mary Lee nous explique pourquoi la table de majiang automatique, "a table complete with a push-button automatic tiles <<washer and setter>>" n'est pas populaire:

"...Hong Kong invention has not proved popular, presumably because of the cost (US\$175) and the fact that the noise of tiles being shuffled being eliminated. "It's no fun without the noise", stated a mahjong player when asked for his opinion on the press-button table" (Lee, 1982, p.34).

44- Voyons comment Philippe Le Corre souligne aussi l'aspect sonore et festif du jeu: "A longueur de soirées, on peut entendre des immeubles entiers y jouer avec délectation. Ce qui peut être éprouvant pour les oreilles. Car il semble en effet impossible de jouer au mah-jong sans bruit. Les pions s'entrechoquent dans un rythme frénétique et les billets de dix dollars- on parie presque à chaque fois de petites sommes- s'entassent du côté des gagnants" (Le Corre, 1997, p.143). Soulignons que Le Corre parle ici de Hong Kong, mais sa description reste pertinente par rapport à ce que nous avons observé à Beijing. Le jeu de majiang est sonore où qu'il soit joué...

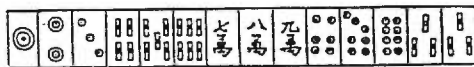
Cet aspect dynamique et bruyant du jeu trouve un reflet dans les appellations données aux différentes "mains" possibles ou aux "diminutifs" affectueux accolés aux différentes tuiles. Expressions poétiques, loufoques ou mystérieuses, on les lance dans le feu de l'action. Leur origine est obscure dans certains cas, alors que dans d'autres cas, on saisit assez bien la relation entre le jargon et le jeu signifié.

Les séries de cartes portent aussi des noms imagés dont voici quelques exemples (tirés de Zhou et Pei, 1993).

一条龙 (le dragon), toute suite d'une même couleur porte le nom de dragon:



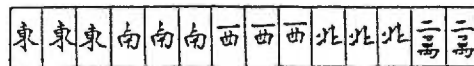
混龙 (le dragon confus), ce dragon est en effet pour le moins confus puisque son "corps" est composé de cercles, de bambous,, de dix-milles et encore de cercles:



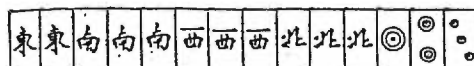
老少配 (le couple jeune-vieux), doit comprendre les 1,2,3,7,8,9 d'une même série plus deux suites et une paire :



大四喜 (les quatre grands bonheurs), quatre brelans de vents et une paire:



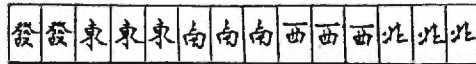
小四喜 (les quatre petits bonheurs),trois brelans de vents, une paire de vents et une suite de trois:



凤凰下蛋 (le phoenix pond un oeuf), main devant comporter au moins un brelan de bambous de 1 à 3 et une paire de 1 cercle plus une composition non fixe de brelans ou suites:



恭喜发财 (bonheur et prospérité), quatre brelans de vents et une paire de "发":



Lorsque l'on fait majiang en pigeant la dernière tuile disponible du mur, cela s'appelle "pêcher la lune au fond de la mer" (Berger & Etienne, 1994, p.46). Il faut admettre que ces expressions sont très peu employées, ces jeux d'un degré de difficulté hors du commun n'étant que rarement réussis.

La série des tuiles nommées 筒 tong ou 饼 bing, dont la représentation est le cercle, a donné lieu à des appellations très farfelues et d'usage beaucoup plus courant. La tuile avec un cercle est appelée "烧饼" (crêpe); deux cercles="眼镜" (lunettes); trois cercles="邪货" (fausse monnaie); quatre cercles="汽车" (auto); cinq cercles="乌龟" (tortue⁴⁵ ou, au figuré, cocu); six cercles="贼破" (marâtre); sept cercles="烟筒" (cheminée); huit cercles="老猪" (vieux cochon); neuf

45- Selon Chou, l'expression vient du fait que "les Chinois attribuent aux tortues femelles la capacité de s'accoupler avec n'importe quel mâle" (Chou, 1974, p.253). Nous croyons plus crédible l'explication de Van Gulick. A l'origine, la tortue est une métaphore pour désigner l'organe masculin:

"Cette appellation provient évidemment d'une analogie physique avec le long cou et la tête pointue de cet animal (...) Puis Tchao (1727-1814) nous apprend que de son temps le mot koei était tabou parce qu'il servait à désigner un homme complaisant aux fornications de son épouse. (...) Parler d'une tortue qui rentre la tête, c'est dire qu'elle se retire en elle-même par crainte de regarder les choses en face" (Van Gulik, 1971, pp.285-286).

cercles="大麻子" (marijuana), (Chen, 193, p.34)⁴⁶.

C'est en général lorsque l'on rejette la tuile surnuméraire que l'on lance ainsi son nom, mais comme dans le cas des règles, on a pu observer dans les groupes de jeu une grande diversité dans la façon d'annoncer les tuiles rejetées⁴⁷. Bien qu'il ne s'agisse pas dans ce travail de décrire les variations régionales du majiang, il faut quand même souligner que dans le sud de la Chine, il est même des villages où l'on annonce tous ces coups en chantant, où l'on commente le jeu sur le mode de la moquerie (挖苦) envers le joueur trop lent où celui qui a laissé échapper la mauvaise tuile (Liu, 1991, p.363-364).

Le mode 调侃 tiaokan, les paroles en l'air, accompagnent le jeu en lui insufflant une certaine légèreté; il existe aussi une panoplie d'anecdotes ou de farces courantes prenant le majiang pour prétexte, et qui relèvent de la même attitude moqueuse face à la vie. Alors que la parole est totalement absente du rituel du weiqi, elle ajoute inévitablement un souffle ludique aux interactions entourant le majiang, lui retire tout aspect cérémonieux.

L'argument central de ces moqueries est souvent

46- Alors que comme dans le cas de l'"auto" ou de la "crêpe", les relations entre le surnom et le dessin de la tuile sont assez évidents, nous n'avons pas réussi à savoir ce qui justifie l'assimilation des tuiles à une "marâtre" ou à de la "marijuana", par exemple... Nous pensons qu'il peut s'agir de liens de forme, mais aussi d'homophonies.

47- L'ouvrage *Zhonghua yinyu daquan* 中华隐语大全 (Pan, 1995) fait état, dans son chapitre trois "Langage du pari", de quelque 80 expressions propres au jeu de majiang (appellations pour les tuiles, les jeux, le fait de parier au majiang...), très spécifiques à des régions et des époques particulières.

cercles="大麻子" (marijuana), (Chen, 193, p.34)⁴⁶.

C'est en général lorsque l'on rejette la tuile surnuméraire que l'on lance ainsi son nom, mais comme dans le cas des règles, on a pu observer dans les groupes de jeu une grande diversité dans la façon d'annoncer les tuiles rejetées⁴⁷. Bien qu'il ne s'agisse pas dans ce travail de décrire les variations régionales du majiang, il faut quand même souligner que dans le sud de la Chine, il est même des villages où l'on annonce tous ces coups en chantant, où l'on commente le jeu sur le mode de la moquerie (挖苦) envers le joueur trop lent ou celui qui a laissé échapper la mauvaise tuile (Liu, 1991, p.363-364).

Le mode 调侃 tiaokan, les paroles en l'air, accompagnent le jeu en lui insufflant une certaine légèreté; il existe aussi une panoplie d'anecdotes ou de farces courantes prenant le majiang pour prétexte, et qui relèvent de la même attitude moqueuse face à la vie. Alors que la parole est totalement absente du rituel du weiqi, elle ajoute inévitablement un souffle ludique aux interactions entourant le majiang, lui retire tout aspect cérémonieux.

L'argument central de ces moqueries est souvent

46- Alors que comme dans le cas de l'"auto" ou de la "crêpe", les relations entre le surnom et le dessin de la tuile sont assez évidents, nous n'avons pas réussi à savoir ce qui justifie l'assimilation des tuiles à une "marâtre" ou à de la "marijuana", par exemple... Nous pensons qu'il peut s'agir de liens de forme, mais aussi d'homophonies.

47- L'ouvrage *Zhonghua yinyu daquan* 中华隐语大全 (Pan, 1995) fait état, dans son chapitre trois "Langage du pari", de quelque 80 expressions propres au jeu de majiang (appellations pour les tuiles, les jeux, le fait de parier au majiang...), très spécifiques à des régions et des époques particulières.

l'illustration de la popularité incroyable du jeu de majiang, et on écorche au passage des choses traditionnellement sérieuses: l'éducation, le Parti Communiste chinois, la réunification Taïwan-Chine, etc. Une de ces anecdotes est rapportée dans une revue de sociologie:

"有一位刚入学的孩子, 当老师在黑板上刚写个"口"字, 他便叫喊起来;
"这个字 我认识, 白板" "C'est l'histoire d'un enfant qui commence tout juste l'école. Le professeur écrit le mot bouche 口 au tableau et l'enfant s'écrit: "je le connais ce caractère, c'est le "tableau blanc!" (Ding, 1991, p.20).

Le tableau blanc (appelé aussi 电视 -téléviseur- par quelques adeptes!) étant une des tuiles du jeu de majiang, on s'amuse ici du fait que n'importe quel enfant en bas âge apprendra à reconnaître les signes du majiang (ou à jouer) avant d'apprendre à lire.

Une des farces les plus irrévérencieuses prend pour cible le Parti Communiste et ses 50 millions de membres. Il faut savoir qu'une campagne nationale de répression du majiang (et du pari- nous l'avons vu, on a tendance en Chine à confondre les deux) a eu lieu en 1991, offrant matière à rédaction à différents journalistes et sociologues. On constatait au préalable la lente déliquescence des moeurs de *quelques* fonctionnaires, membres du PCC et autres directeurs d'usine, qui "ajoutaient de l'huile sur le feu" dévastateur

induit par la fièvre du majiang en pratiquant eux aussi ce jeu. Ainsi on jouerait dorénavant impunément, "sans plus se cacher", les "fenêtres grandes ouvertes":

"少数党员干部参与打麻将,起了推波助澜的作用. "麻将风"之所以屡禁不绝原因之一在于一些党员干部,包括一些厂长,经理,离推干部和公安这执法人员带头搓麻将乃至赌博,使一些群众"胖养". 所以,过去居民悄悄地打麻将,现在不少人是当而皇之地打开门窗公开搓" (Huang, 1991, p.23).

L'idée révolutionnaire pour combattre ce fléau consistait donc à vouloir interdire la pratique du majiang à tous les membres du Parti Communiste chinois. La revue "社会" (Société, revue habituellement d'avant-garde, dont on pourrait à la rigueur croire qu'elle dénonce ici le zèle ludique des cadres du PCC de façon bien détournée) expose la marche à suivre pour éradiquer la pratique du majiang:

"党员干部要做禁止麻将风的带头人. 要使禁赌工作坚决有效的开展,党员干部必须以身作则带好头,坚决做到自己不搓麻将,同时教育和以督促周围的群众和亲属也不搓麻将,以自己的模范行动来感染群众,带动群众" "Les cadres et membres du PCC doivent prendre la tête du mouvement de prohibition du majiang. Afin que se développe de façon efficace un travail ferme d'interdiction du pari, ceux-ci doivent prêcher par l'exemple et éviter résolument de jouer au majiang. Ils doivent, parallèlement, éduquer et faire en sorte que leur entourage et leur parenté s'abstiennent aussi de jouer au majiang, suscitant par leur exemple une influence sur les masses, un effet d'entraînement" (Ding, 1991, p.19).

Ces propositions, rapportées par les journaux et le bouche à oreille, sont devenues le sujet de maintes moqueries (et rarement d'inquiétude); nous avons personnellement entendu un joueur demander à un "麻友" (comparse de majiang) qui s'asseyait à la table de jeu s'il avait pensé à rendre sa carte de membre à l'entrée... Un autre esprit caustique a diagnostiqué, sous le couvert de l'anonymat: "Le Grand bond en avant et la Révolution culturelle n'avaient pas réussi à décourager les Chinois du communisme, mais avec une telle loi, c'est la déchéance assurée du Parti communiste en Chine". Son compagnon de répondre, sur le ton de "Monsieur Météo": "Nous prévoyons cet hiver une baisse dramatique des températures et... des effectifs du PCC".

Autre mot à saveur politique, sous forme de devinette: "Pourquoi l'unification de Taïwan et de la Chine Pop est-elle impossible? Parce qu'on ne réussira jamais à unifier les règles de majiang!".

Le jeu de mots est un jeu, l'expression le dit. Il n'est pas rare que les échanges verbaux pendant les activités ludiques se fassent sur ce mode du badinage, de la rigolade, de l'humour. Mais ceci est particulièrement vrai du majiang, qui conjugue cet humour à un code linguistique argotique et loufoque. Un informateur nous répond même ceci, à la question "Quelles autres activités accompagnent le jeu de majiang?": "吃饭, 喝酒, 吵架" (manger, boire de l'alcool, se quereller)! On associe aussi la bravade ou la vantardise au majiang dans

l'expression à quatre caractères "侃山搓麻", "侃" signifiant "parler librement et en toute franchise, tandis que "侃山" a le sens plus péjoratif de se vanter. Ce dernier s'approche du sens de "吹牛" (se vanter, exagérer).

Ce mode d'énonciation que nous avons observé dans toutes les situations de jeu de majiang relève d'une disposition railleuse, de même qu'il sous-tend la capacité de décodage chez le récepteur, un ethos commun informel, une connivence des humeurs. Et comme le dit Hutcheon: "L'ironie est toujours aux dépens de quelqu'un ou de quelque chose" (Hutcheon, 1981, p.144). Hsia nous dit, à propos du sens de l'humour des Chinois, que ces derniers

"still retain a childish delight in taking notice of any physical and moral deviation from the norm... Thus the blind, the deaf, the hunchback, the bald and the pock-faced are laughed at openly. This sense of ridicule is also directed against persons who claim to possess special knowledge or power or who live abnormal existence: the doctor, the teacher, the magistrate, the monk. (...) The Chinese on the mainland find momentary relief in exchanging witty remarks and cynical observations at the expenses of the dead-serious Communist cadres. The weapon of humour is far from immediately lethal, but at least it provokes a chuckle or smile and for a moment enables the victim of tyranny to view the Communist activities in the nature of a terrible farce" (Hsu, 1978, p.31, 36).

C'est peut-être cette fonction exutoire, ce "potentiel

révolutionnaire de la satire"⁴⁸, satire comme procédé familier au cercle du majiang, qui autant que le lien du jeu et de l'argent, ont fait frémir les autorités de la Chine communiste⁴⁹. La parole au majiang, comme tout l'acte de jouer, dissocie l'utilitaire et l'homme, engage celui-ci plus avant dans la bousculade des conventions, le plonge dans la dionysiaque et sonore irrévérence.

5-B-5 L'élément dionysiaque: impulsion, chaos, insolence

Lorsque Ruth Benedict employa, pour décrire les traits de ses "échantillons de civilisations" (Benedict, 1938), les expressions "dionysiaque" et "apollinien", elle ne pouvait se douter qu'elle inspirerait trouvailles et critiques à une foule d'anthropologues. Elle écrivait en 1938:

"Le contraste fondamental entre les Pueblos et les autres civilisations du Nord-Amérique, c'est le contraste indiqué et décrit par Nietzsche dans ses études sur la tragédie grecque. Il examine les deux façons opposées d'envisager l'existence. Le dionysien cherche à trouver les valeurs de l'existence par "l'annihilation des devoirs et des limitations de l'existence", il s'efforce de trouver dans les

48- Voir à ce sujet le texte paru dans *Poétique* sur l'ironie, la satire et la parodie (Hutcheon, 1981, pp.141-154). Hsia nous dit d'ailleurs de l'humour chinois qu'il "trouve son inspiration dans l'idiosyncratie, la pompe et l'hypocrisie" (Hsia, 1978, p.30-36).

49- Ces mêmes autorités connaissent bien la charge critique de l'humour. On nous dit que Deng Xiaoping adorait jouer au bridge avec Wan Li, Hu Yaobang ou Yang Shangkun: "Les parties durent parfois jusqu'à une ou deux heures du matin. Elles sont l'occasion d'échanges de vues informels et de plaisanteries osées sur les aspects les plus absurdes du régime. "Il faut bien aussi se dévouer corps et âme quand on joue au bridge", dit Deng en se moquant d'un nouveau slogan lancé par Mao ("se dévouer corps et âme, viser au plus haut, construire le socialisme")" (Sabatier, 1990, p.141).

meilleurs moments une diversion aux nécessités qui lui sont imposées par ses cinq sens et de découvrir une autre sorte d'expérience. Le désir du dionysien, dans l'expérience personnelle comme dans l'expérience rituelle, est d'atteindre le but grâce à un certain état psychologique, en arrivant au summum de l'exagération... L'apollinien méprise cette manière de voir et n'a souvent qu'une faible idée de la nature de telles expériences. Il trouve moyen de les bannir de sa vie consciente. Il "ne connaît qu'une règle; la mesure au sens hellénique" (Benedict, 1950 (1 ère éd. 1934), p.109).

On taxa le travail de Benedict, entre autres, d'oeuvre de simplification des idées exprimées par Nietzsche dans *La naissance de la Tragédie*. Le concept prit néanmoins assez d'importance pour que Smith aille jusqu'à faire "the history of this mentifact of the anthropological culture" (Smith, 1964, pp.251-265), soulignant comment le dionysiaque se para à travers cette histoire de sens nombreux et parfois contradictoires. Il s'agit d'un trait qui définit tantôt l'individu, tantôt la collectivité, qui signifie parfois extroversion, parfois introversion, d'une expérience qui exacerbe ou annihile la perception sensorielle.... Mais globalement, avant sa "résurrection" au XIXème siècle, il fut "for centuries a minor symbol of luxurious ease and hedonistic frivolity" (McGinty, 1978, p.1).

Comme le résume Smith, toutes ces interprétations théoriques sont en soi des innovations, et les théories suivent l'inéluctable processus de diffusion et de

réappropriation propre, justement, aux traits culturels⁵⁰. C'est encore l'essence des idées de Nietzsche lui-même qui semble faire de la distinction apollinien-dionysiaque un outil théorique pertinent dans le contexte de l'étude des jeux en Chine. Il importe de retenir deux choses: ce concept a eu et continue d'avoir un caractère plutôt "illustratif" qu'"analytique" (pour employer le constat de McGinty, *op.cit.* p.3); deuxièmement, le couple apollinien-dionysiaque ne constitue pas une typologie principalement binaire de la société chinoise, où l'un s'opposerait point par point à l'autre. Il permet simplement d'illustrer efficacement deux tendances culturelles concurremment présentes dans cette société mosaïque.

Ainsi Nietzsche a dépeint Dionysos comme

"the most effective symbol for man's creative hunger for change and becoming, as opposed to Christianity's meek self surrender and wheedling for security. Dionysian hunger leads the man who has mastered himself to deal joyously with the world, even though it may cause him anguish and even though he can expect no eternal peace as a recompense" (McGinty, *op. cit.* p.1).

C'est ainsi qu'ultérieurement Dionysos est aussi apparu comme le symbole d'une libération de toute aliénation idéologique, culturelle, politique, etc. C'est précisément

50- Et à titre d'exemple, on peut mentionner que si Nietzsche a emprunté Dionysos à la mythologie grecque, les Grecs l'avaient eux-mêmes emprunté: "This was not a native Hellenic god, but an interloper from Thrace whom the Greeks had adopted and Hellenized" (Smith, 1964, p.253).

l'une des fonctions ou l'un des attributs que tous les théoriciens du jeu, de Caillois aux anthropologues américains, ont attribué aux jeux de compétition et surtout de chance. Cet appétit de bruit, de dynamisme, de défi est aussi précisément très typique du jeu de majiang tel que nous l'avons observé dans la partie précédente de ce travail. La dépense, le bruit, la camaraderie, la spontanéité et un excès certain, le fait qu'une partie de majiang se doit d'être aussi sonore, coûteuse, goûteuse qu'une cérémonie de mariage ou de funérailles, tout cela est dionysiaque, comme l'est le vertige infligé par les montagnes russes des gains et pertes du parieur. L'infinité de variations possibles, la "part dominante des incertitudes sur les certitudes" (Ly, 1923, p.7), nourrissent la "creative hunger for change" que Nietzsche attribue au type dionysiaque.

Chen exprime en une phrase ce qui fait la spécificité et l'ambiguïté du majiang, ce qu'il y a de commun entre l'homme de la "culture du majiang" et le type dionysiaque de Nietzsche:

"麻将较之象棋围棋更易被人接受的大原因就是它比后者更象人生，人生的竞争中总是有运气这个幽灵在神秘的游荡着，世上所有的人无不向往美好的运气。人和人之间毕竟是有差别，实力也是不同的，但是在麻局中运气可能使弱者生强者，也可能给强者锦上添花。牌桌上不短地制造着惋惜和遗憾，拥抱好运气或是被命运嘲弄，使每一局都回味无穷；前途是未知，就象是奥秘无穷的人生，向前走下去，看谁笑在最后，这就是不可抗拒诱惑。有人说麻将爱好者永远不会对生活失望" "La raison pour laquelle le majiang est plus populaire que le xiangqi ou le weiqi est qu'il ressemble plus à la vie que ces deux derniers. Le spectre de la chance

hante mystérieusement cette lutte qu'est la vie, et il n'est personne qui n'aspire à une bonne fortune. Tous les hommes ne sont pas égaux, leur puissance objective varie, mais au sein d'une partie de majiang, le faible gagnera sur le fort ou le fort verra sa force décuplée. Autour de la table se créent sans cesse des regrets et des déceptions, la chance sourit au joueur... ou la destinée le ridiculise, ce qui donne à chaque partie un arrière-goût durable et profond: l'avenir n'est pas prévisible, et comme dans le mystère infini de la vie, il faut aller de l'avant et voir qui rira le dernier: c'est une tentation que l'on ne peut refuser. Certaines personnes disent qu'il est impossible à un joueur de majiang de perdre espoir en la vie" (Chen, 1993, p.276).

Le jeu de majiang est donc, en son dynamisme, semblable à la vie de l'homme dionysiaque et à la vie telle que proposée par la société chinoise des années 80 et 90 (société de la réforme et de l'ouverture et non pas société de l'utopie égalitariste que Mao fit miroiter): une part de talent et une part de chance. La chance (le hasard ou l'impondérable), qui reste l'élément fondamental de ce jeu, est par ailleurs, toujours selon Nietzsche, l'élément magique du monde. Ce nihiliste éclairé d'un autre siècle reste étonnamment pertinent pour décrire le nouvel état d'esprit joueur qui anime un certain style de vie chinois, typique du majiang. Il écrivait dans *Le gai savoir*:

"En effet, de ci, de là, quelqu'un se joue de nous-
le cher hasard: à l'occasion, il nous conduit la
main et la providence la plus sage ne saurait

imaginer de musique plus belle que celle qui réussit alors sous notre folle main" (Nietzsche, 1985 (1^{ère} éd. 1887), p.276).

Cette jouissance consciente du hasard, sa célébration, sont vues comme éléments positifs de l'univers dionysiaque, incarné en tout ce qui est impromptu dans le jeu de majiang. Le majiang est imprégné de ce que Shao Hong appelait 刺激. Ce mot *ciji* est passible de deux lectures: 1) stimulation, choc; 2) troubler, bouleverser, choquer, exciter. L'effervescence du jeu de majiang est stimulante en sa pratique, certes, mais elle implique aussi, dans le contexte chinois, une provocation de l'ordre établi du monde (celle-ci s'opère, nous l'avons vu, sur le mode ironique. Elle est aussi induite du fait du caractère informel et improvisé des rencontres de majiang⁵¹).

Chen nous trace le portrait de l'humeur chinoise collective, qui tranche avec cette image traditionnelle d'austérité, avec l'ordre établi :

"中国大概喜欢兴风作浪，老是要给清淡的生活来点刺激，一会儿兴起什么热，一会儿又掀动什么潮，一股浪潮癫狂不了几天，马上便被另一股浪潮所取代。气功热，交谊舞热，木兰杈热，集邮热，出国热，官倒热，四菜一汤热，民主自由热，琼瑶热，汪国真热，王朔热，张艺谋热.....各领风骚三五天，热乎一陈便凉下去，已成不变的规律。唯有一个宠物被人们热变之后，竟然会生死难舍，久久地爱不释手，人们对它倾注了

51- Une anecdote pour illustrer ce côté "improvisation"; Zhu Qinxiao, le second de nos informateurs chinois et adepte de majiang, fait partie du milieu du cinéma, milieu "branché" s'il en est. Il possède donc lui aussi son télé-avertisseur (ou "Beeper", en bon pékinois) où s'inscrit d'habitude le numéro de téléphone de la personne qui essaie de le joindre. Mais lorsque le code "1, 2, 3...." apparaît à son écran, cela signifie que ses camarades d'appartement sont réunis pour jouer mais sont en déficit d'un partenaire. Ils enjoignent les récepteurs du message (car le message est envoyé à plusieurs comparses) à aller les retrouver pour faire le numéro "4". Le premier arrivé aura la chance de jouer.

满腔的热情, 痴痴的不改初衷, 正所谓, 天不变, 道亦不变, 天变, 道亦然不变. 这个幽灵, 这个宠物, 它的名字叫麻将." "Les Chinois aiment à semer le désordre, aiment à ajouter du piquant à une vie terne; tantôt ils s'entichent d'une mode, tantôt soulèvent une nouvelle vogue, et chaque vague ne se déchaîne que quelques jours pour faire ensuite place à la prochaine. Fièvre du qigong, fièvre de la danse sociale, fièvre des droits de Mulan⁵², fièvre de la philatélie, fièvre de l'émigration, fièvre de la bourse, fièvre de renverser les fonctionnaires, fièvre de "une soupe-quatre plats", fièvre de la liberté démocratique, fièvre de Qiong Yao, fièvre de Wang Guozhen, de Wang Shuo, de Zhang Yimou⁵³... Chacun de ces courants ne s'agite que quelques jours, et la fièvre retombe selon une règle immuable. Il n'existe qu'un favori qui, après l'engouement général, inexplicablement ne meurt pas. Tous y vouent un enthousiasme intarissable, s'en tiennent fanatiquement à leurs premiers sentiments, selon l'adage "le ciel ne change pas, la voie non plus; le ciel change, la voie en revanche ne change pas". Ce revenant, ce favori, son nom est le majiang" (Chen, 1993, p.2).

Cette pérennité du majiang ne vaut pas celle du weiqi, en termes d'années, mais pour la popularité, le majiang l'emporte. Ce qui est surtout intéressant, dans ce court texte, c'est la description de ce qui deviendra le leitmotiv des années 90, que nous pourrions synthétiser par le mot

52- Plus précisément, fièvre des droits de la femme, Mulan木兰 étant une héroïne proto-féministe des temps anciens, qui se fit passer pour un homme pour aller combattre les envahisseurs.

53- Qiong Yao est une romancière "à l'eau de rose" taïwanaise, qui comme les personnages suivants, connut une vague de popularité sans précédent dans les années 80. Wang Guozhen est un poète tandis que Wang Shuo est ce romancier, scénariste, chanteur et provocateur dont nous avons déjà évoqué le nom au chapitre quatre, et dont l'oeuvre exploite abondamment, entre autres, le thème du plaisir. Zhang Yimou, cinéaste de la cinquième génération, a donné à la Chine ses plus beaux films, dont "Le sorgho rouge", "Judou", et le mémorable "Epouses et concubines".

"appétit"; consommation du neuf, consommation du plaisir, de ce qui s'affiche, de ce qui distingue et enfièvre, bref, description de l'apparition d'une culture populaire de masse.

Ci (1994) démontre avec agilité la transition qui s'est opérée durant ce dernier quart de siècle en Chine, de l'utopisme maoïste (la promesse d'un avenir meilleur qui impliquait un ascétisme radical au présent; "in theory, pleasure has been moralized and postponed, and in practice pleasure has been denied", p.165), à l'hédonisme "Dengiste" qui inclut justement la résurrection de l'idée de chance et de plaisir:

"Deng's reform, in particular, with his relaxation of moral and economic austerity, was an acknowledgment of a growing impatience that dragged hedonism from heaven to earth, from future to present... No longer held back by idealism nor troubled any longer by impoverishment of the spirit, an ideal-weary people found in their "human motor", much more robust now than it had been four decades earlier, a massive renewal of energy for the new pursuit of wealth and pleasure, each one for himself, for here and now... (Ci, 1994, p.166, 169).

A travers ce processus, on croit déceler une reprise de l'homme sur sa destinée. Elle rend inappropriées ces critiques que nous avons vues aux chapitres deux et quatre, qui s'inquiétaient de ce que les nouveaux loisirs coûtent à l'homme, autant spirituellement que matériellement? Nous en traiterons dans la conclusion qui suit.

"Le jeu est une lutte pour quelque chose, ou une représentation de quelque chose"
(Huizinga, 1951, p.34)

Conclusion

Au long de la présente thèse, nous avons observé la place ou, devrions-nous dire, les places que le jeu a occupées et occupe maintenant dans la société chinoise. Nous avons aussi tenté de débusquer le sens de certaines pratiques, de savoir, pour emprunter l'expression de Huizinga, quelles étaient les "valeurs symboliques et matérielles"¹ accordées à ces jeux. Le weiqi a été successivement symbole d'une intelligence hédoniste et marginale, pour devenir l'emblème des lettrés, puis de la bourgeoisie. C'est cette dernière association qui devait lui valoir une condamnation d'élitisme pendant la période communiste tandis qu'il redevient, ces vingt dernières années, le symbole de la grandeur chinoise et

1- Huizinga explique ce qu'il entend par "valeurs symboliques et matérielles" à l'aide d'exemples un peu désuets, de son époque! La démonstration n'en est pas moins efficace: "D'ordinaire, pourtant, dès le moment de la délimitation du jeu, apparaît un facteur plus intimement associé à l'idée de gagner que le seul honneur. Le jeu suppose un enjeu. Celui-ci peut avoir une valeur symbolique ou matérielle, ou encore purement abstraite. L'enjeu est une coupe d'or, un joyau, une fille de roi, ou un quart de florin, la vie d'un joueur ou la prospérité de la tribu. il peut être un gage ou un prix" (Huizinga, 1951, p.91).

des aspirations symboliques d'une nouvelle classe ascendante. Le majiang, quant à lui, fort de tous les héros populaires qu'il a portés comme symboles, a toujours été et reste le stratagème insolent pour continuer à s'amuser malgré les décrets, à s'amuser des décrets. Le majiang est la récompense que l'homme s'accorde à lui-même quand on ne lui en offre pas.

En dehors des jeux proprement dits, la présente thèse a aussi mis en relief l'existence d'un esprit ludique dans les domaines économique, politique, dans la création et au travail; un don d'ubiquité aurait été nécessaire à l'approfondissement de toutes ces incarnations du ludisme. Nous avons préféré nous en tenir à l'étude de deux jeux spécifiques pour démontrer ce que leur vitalité, la pérennité de leur pratique peuvent vouloir dire dans le contexte socioculturel précis des deux dernières décennies.

Par conséquent, l'expérience individuelle du joueur et l'évaluation qu'il fait lui-même de sa propre pratique n'ont pas été étudiées ici. L'étude approfondie des motivations individuelles et des valeurs associées à la pratique du majiang et du weiqi, de concert avec la psychologie sociale, devrait logiquement constituer la suite de cette recherche. Une foule d'autres pistes de recherche apparaissent possibles: l'étude des pratiques de jeu différenciées selon les classes sociales et les sexes; des variations historiques du statut légal du jeu; de la "résistance ludique" pendant la Révolution culturelle, du rapport entre le jeu et la bourse, de l'impact

des influences exogènes au développement du loisir en Chine.

Ce dernier sujet nous semble important. La Révolution culturelle avait privé les Chinois, d'une part, de tout contact avec le monde et, d'autre part, de toutes leurs traditions culturelles (par l'éradication des "quatre vieilleries", évoquée au chapitre quatre). L'appétit est grand aujourd'hui pour ces deux types de nourriture. Les thèses manichéennes de pollution spirituelle venue d'Occident qui menacerait une pureté chinoise n'impressionnent plus grand monde; les potentats communistes ont déjà trop crié au loup pendant leur règne. La tendance est aujourd'hui -et la vitalité du majiang et du weiqi en témoigne- à ce qu'Appadurai appelle une "économie culturelle globale", dans laquelle les cultures locales tirent très bien leur épingle du jeu, malgré l'attrait du neuf et de l'exogène:

"(...) if a global cultural system is emerging, it is filled with ironies and resistances, sometimes camouflaged as passivity and a bottomless appetite in the Asian world for things western" (Appadurai, 1990, p.3).

Les deux jeux que nous venons d'étudier, chacun à leur façon, constituent une célébration de l'intelligence et de l'ingéniosité de l'homme chinois à se dépêtrer des prescriptions statuaires, à défier ses contraintes économiques, à "s'inventer un quotidien"². Les Chinois

2- Par le biais des "arts de faire" du quotidien, d'après Michel de Certeau, l'homme ordinaire devient créateur, vagabond, sinon braconnier, en pratiquant "l'écart" dans l'usage de produits et de services supposément consommés de façon passive (De Certeau, 1990).

parviennent, grâce à la persistance de pratiques telles que le jeu de majiang et le weiqi, à se construire une attitude ludique personnelle qui meuble le vide laissé par la perte des grandes utopies, qui défie aussi la récupération technologique et marchande. Le weiqi n'a pas encore trouvé de partenaire électronique qui joue au niveau de l'homme et les joueurs ont refusé de jouer sur la table de majiang mécanique... Ce sont là, en effet, des formes d'ironie et de résistance...

Face à "l'invasion" des jeux, donc des idées et des technologies étrangères, face à l'incontournable idée de "globalisation" ou même de "MacDonaldisation" (Appadurai, 1990), peu de Chinois ont manifesté d'inquiétude. Au contraire, le flot des échanges est multilatéral: "Ne joue-t-on pas au majiang partout dans le monde depuis plus de cent ans?", m'a répondu un informateur enthousiaste! Comme le disait le professeur Zhong en entrevue

"L'évolution d'une culture nationale est faite de ces emprunts à d'autres pays. Certaines formes artistiques qui sont devenues typiquement chinoises sont le fruit d'emprunt à d'autres cultures; aki, pipa, échecs... Sous les Tang, on a emprunté beaucoup de choses à l'Inde, dont la danse. Aujourd'hui, il y a beaucoup de nouveaux éléments, et cela suit les règles de l'évolution sociale. Cela n'exclut pas non plus que l'on ne doive pas faire attention à ces nouveaux éléments culturels qui peuvent être nuisibles, par exemple la coutume des parents qui s'occupent des mariages des enfants est vue comme tradition nuisible. Comme avec le yin et le yang, il faut arriver à un équilibre, ne pas

sortir de certaines limites" (Voir Annexe 2).

L'avenir nous dira si cet équilibre saura se maintenir.

Mais bouclons la boucle et revenons sur cette idée du "Chinois joueur", à la lumière des constats que nous avons faits en cours de recherche. Nous questionnions en introduction l'assertion voulant que tous les Chinois soient joueurs. Cette recherche parmi les textes chinois aura permis de constater que si les étrangers semblaient à l'origine de cette image, la plupart des Chinois interrogés formellement ou non reconnaissent aussi volontiers des fondements à cette observation. La longue nomenclature de Lin Yutang que nous venons de lire donne une idée de la richesse de ce que l'homme chinois a inventé pour se divertir. Afin de répondre en entrevue à la question "Les Chinois sont-ils joueurs", Ma Guojun, spécialiste du jeu, s'esclaffe: "他们太爱玩儿, 太会玩儿! Ils aiment trop jouer, savent tant jouer!".

Sans vouloir faire une étude comparatiste qui postulerait que les Chinois sont "plus" joueurs que d'autres peuples, on peut se poser la question suivante: existe-t-il réellement des conditions objectives ayant permis de renforcer les dispositions de la population chinoise au jeu? Nous pensons pouvoir répondre par l'affirmative pour les raisons qui suivent.

Premièrement, il existe, au niveau de la structure sociale, deux constantes dans l'histoire de la Chine; ce sont les distinctions marquées entre dirigeants et dirigés, et celles entre travailleurs manuels et intellectuels. La persistance de systèmes classificatoires à travers les âges, systèmes qui s'érigaient en cosmologie et en philosophie, mais qui s'insinuaient aussi dans l'articulation du social, a permis d'arriver à dicter des normes de comportements pour chacune de ces catégories sociales tout au long de l'histoire impériale. Comme dans le jeu de cartes, en allant du "un" jusqu'au "roi", les règles de la suprématie dictent toutes les rencontres et les interactions. Lucien Pye explique comment, ultérieurement, en plaçant chaque individu dans un groupe (小组) et en lui attribuant une étiquette de classe, le régime maoïste a réussi à rendre acceptable et normale l'idée que chacun doive appartenir à un groupe et relever d'une classification "which reflected moral goodness and badness" (Pye, 1991, p.456). Sun Longji pousse loin la description de l'impact de cette stratification décisive:

"The whole social network of social relationships serves as a womb (family, social group, collective, state). And so man, in the sense of a man with a strong ego, has never been born in China... The Chinese self is permanently disorganised. It has been defined by leaders and collective" (Sun, in Barne, 1989, p.34).

Nous pensons que dans un contexte où l'homme n'a la

liberté ni de s'élever, ni de se libérer de l'assujettissement aux codes sociaux, l'évasion et la dérogation offertes par le jeu ont certainement représenté au fil du temps une puissante incitation à jouer. N'avions-nous pas d'ailleurs relevé, dans le chapitre *Problématique du jeu en Chine*, à l'étude des connotations du mot 游戏, que la valeur d'évasion semblait déterminante du sens de ce mot? Nous pensons aussi qu'une tradition de gouvernement totalitaire, au sens de Balazs³, renforce les dispositions d'une population à trouver une forme d'expression libératrice, de transgression, dans le jeu. Le peuple chinois n'a pas le monopole de cette forme de subversion ludique, mais peu de peuples ont connu dans leur histoire autant de bonnes raisons d'y recourir.

Le Roi

Les politiques de modernisation et de croissance économique des années 80, ont depuis lors permis d'estomper les stratifications, de mettre la "lutte des classes" au rancart. La croissance économique commande une certaine privatisation, un libre entrepreneurship, l'ouverture à des investissements étrangers. Ceux-ci ont eu comme corollaires l'érosion de ces différents marqueurs traditionnels de classe, un affaiblissement rapide de l'unité de travail comme

3- "En effet, si l'on comprend par totalitaire l'emprise totale de l'Etat et de ses organes exécutifs, les fonctionnaires, sur toutes les activités de la vie sociale sans exception, la société chinoise était à un haut degré totalitaire" (Balasz, 1968, p.22).

structure de gestion et d'identification, et l'émergence d'une nouvelle classe moyenne urbaine adepte de nouvelles valeurs. Un phénomène prévisible résulte de cette réforme et de cette ouverture, soit un rapide accroissement des inégalités sociales⁴.

Si la lutte des classes "à la Mao Zedong" n'est plus à l'ordre du jour, une autre forme de lutte n'en a pas moins lieu dans les frontières floues des relations sociales; il s'agit de la lutte pour l'obtention d'un capital symbolique et matériel tout nouveau sur le marché chinois. Cette lutte s'incarne dans la jungle des milieux d'affaires et de travail mais aussi à la périphérie des activités productives, dans le terrain vague du jeu et du loisir qui deviennent alors symboles de réussite (Sue, 1991, p.284).

La diminution de la semaine de travail d'une demi-journée, le 1er mars 1994, puis d'une autre demi-journée le 1er mai 1995, a provoqué une augmentation du temps libre, une mini-révolution des habitudes de loisirs. La diversification, l'occidentalisation, l'informatisation des activités offertes aux Chinois depuis les années 80 ont véritablement initié le

4- Selon Kraus, la nouvelle classe moyenne urbaine est composée des "capitalistes" et entrepreneurs privés, des intellectuels et finalement des cadres dirigeants du Parti: "The "urban middle class" is not a class, but a status group, sharing the symbols of culture. Using the concept of an urban "middle class" permits a more nuanced treatment of all three groups; it directs attention to areas of agreement, or at least disputation over shared symbols, instead of focusing solely on an open conflict between intellectuals and the Communist Party. "Urban middle class" is thus a composite social identity, embracing distinct and often antagonistic social groups"(Kraus, 1989, p.25). Il va de soi que l'expression "émergence" d'une nouvelle classe moyenne réfère d'une part au fait que sa composition fait plus de place qu'auparavant à la catégorie des "capitalistes et entrepreneurs", et d'autre part qu'elle est éminemment hétérogène et perméable.

"marché du loisir", permettant à l'individu de se récréer "à la carte", mais aussi de faire de son activité de loisir un "symbole de réussite" et une "marque statutaire" (pour employer encore les expressions de Sue). C'est là une autre des fonctions du jeu, fondamentale dans l'importance accordée au jeu dans la Chine urbaine actuelle, comme en témoignaient les professeurs Zhong et Wang en entrevue.

Les activités ludiques sont porteuses de sens. Mais nombre d'entre elles, à cause de leur nouveauté dans le paysage culturel, sont difficilement passibles de classification dans l'échelle du "capital symbolique" (billard, jeux électroniques, monopoly, golf, etc.). Bourdieu nous explique, avec l'exemple de la photographie, comment l'appropriation d'une pratique culturelle par plusieurs classes distinctes est aussi possible, en fonction des différents sens que leur confèrent les acteurs de ces pratiques (Bourdieu, 1965). Dans le contexte chinois, la clientèle des différents jeux étant elle-même actuellement en processus de redéfinition statutaire, dans une société où les échelles sociales et les hiérarchies sont floues, nombre de jeux et de nouveaux loisirs sont en processus d'attribution d'un statut, sinon d'une légitimité.

La connotation du jeu de weiqi est, quant à elle, claire; il est ancré dans l'histoire, il est synonyme de beauté, de dignité, d'intelligence, d'harmonie, de sinité. Sa pratique fait contrepoids à l'agitation du monde et, dans son

sillon, adhèrent les gens en quête de sagesse ou de noblesse. Mais ils ne sont plus les seuls adeptes, et ce jeu devient le véhicule de deux types d'expériences: il y a le plaisir intérieur de celui qui s'y consacre, qui reste évidemment le facteur premier de la pérennité de ce jeu, mais aussi l'utilisation du jeu comme expression des aspirations symboliques des nouveaux adeptes.

Nous avons observé et filmé, dans l'annexe réservée aux non-professionnels, à l'Institut National de weiqi, l'activité intense des joueurs de niveau amateur qui ont le privilège d'accéder tout de même à ce temple du weiqi. Leur admission en ces lieux est due, selon Liang Weitang, à une part de talent pour trois parts de 关系 (relations). L'existence de ce local témoigne cependant d'une "démocratisation" du weiqi, de même que les cours télévisés qui se donnent aujourd'hui permettent de penser qu'il gagne un caractère plus populaire. Le weiqi reste un jeu "d'intellectuels", mais les écoliers des zones urbaines s'y voient de plus en plus souvent initiés dans des cours particuliers et sous la pression des parents⁵. Nous avons par ailleurs observé un nombre saisissant d'entrepreneurs privés jouer au weiqi devant leurs étals à Beijing, entre deux transactions, malgré le fait que ce jeu requière une attention soutenue. La classe marchande est

5- Phénomène des années 90, les parents d'enfants uniques disposant de quelques moyens s'entichent de l'espoir de voir leur rejeton devenir un prodige dans quelque domaine artistique, linguistique, sportif, ou autre. L'industrie des cours privés de musique, de gymnastique, de weiqi ou d'anglais connaît un essor sans précédent en Chine. L'expression "王子成龙" ("que le prince se change en dragon") image fort bien cette nouvelle préoccupation parentale.

encore un peu victime d'ostracisme en Chine, comme elle le fut toujours au long de l'histoire (Balazs, 1968, p.301); le weiqi restant l'expression de la possession du "capital culturel"⁶, comme le golf sera l'expression de la possession d'un fort "capital économique", il attire donc aussi cette classe moyenne ascendante en mal de respectabilité. Kraus ne nous disait-il pas, à propos du luth, cet autre symbole de la Chine noble:

"Many wealthy Chinese who could not play the "qin" would hang one on the wall as a badge of status, not unlike later bourgeois displays of elegant but unplayed pianos" (Kraus, 1989, p.20).

Ne nous soucions pas trop, comme ces messieurs Song, Sha et Li, auxquels nous faisons référence au chapitre cinq, de ce que les loisirs s'appauvrissent, que la tradition se perde, et que les plaisirs se monnayent. Le weiqi, pour de nobles et moins nobles raisons, nous apparaît pouvoir occuper le trône encore longtemps...

Le Joker

Pendant que le joueur de go communie avec une emblématique culture chinoise et tente de sublimer le monde, l'adepte du majiang, lui, tente de le reconstruire en jouant

6- Voir la définition de "capital culturel" au chapitre 5B.

avec ses éléments, en leur assignant une nouvelle signification. Sans prétention, il se rit des règles du jeu et du sens des mots. Cazeneuve nous décrit le jeu de mots, indissociable de la culture du majiang, et explique comment le rire qui découle de ce jeu est "résistance":

"En définitive, qu'il s'agisse de détraquer, de contourner, de ridiculiser, de distendre ou de faire éclater les systèmes trop contraignants de la nature ou de la culture, la signification profonde du rire est toujours la même... C'est, sous mille facettes, la réalité trop bien programmée qu'on affuble d'un double sens, qu'on rend imprévisible, inattendue. C'est la liberté, la vie, qu'on fait semblant de plaquer sur le déterminisme" (Cazeneuve, 1996, p.229).

Dans cette "sous-culture" du majiang, nous avons relevé des références constantes à la culture légitime, et principalement à la politique, puisqu'il s'agit ici pour les joueurs d'en faire le commentaire avec désinvolture, sur le mode de l'humour, comme une forme de résistance douce, pour exprimer, souvent, sa propre dépolitisation (Ci, 1994, Rocca, 1991). Le jeu rejoint ici l'art comme forme de protestation, car de par ses modalités infinies, il nie l'ordre existant et immuable. D'aucuns ont aussi comparé le jeu au rituel, et nous avons montré comment cette association formelle est pertinente avec l'univers du weiqi. Mais dans le cas du majiang, c'est ce que Turner appelle "recombinaison ludique des éléments du monde" qui justifie cette association. En effet, le caractère

liminal du jeu permet la "dissolution des structures sociales normatives, avec ses agencements de rôles, ses statuts, ses droits et ses devoirs", ce que Brian Sutton-Smith a appelé "anti-structure".

L'activité de majiang, insufflant une qualité d'improvisation, d'électivité et de fluidité au moment qui la contient, aux gens qui la partagent, possède un grand potentiel d'expression du non-dit, de l'onirique, du subversif. Avec ses références constantes, sous forme de dérision, à la culture légitime, avec ses commentaires acérés sur la société en général, la "culture du majiang" vient corroborer l'idée de Yonnet que les individus, dans leur adhésion à des pratiques apparemment anodines, livrent de façon détournée un suffrage, une opinion, et ceci prend du sens lorsque l'on sait que le domaine politico-légal est un des derniers à n'avoir pas été réformé. Gageons que le majiang, depuis que les utopies libertaires et les passions politiques de 1989 ont été anéanties, est le lieu où s'exprime tout le scepticisme et l'ironie nés de 1989. Le jeu dans lequel on ironise sur les ruines de la Grande muraille ou sur le régime actuel agit comme une soupape, et la transgression ludique permet que l'on ne passe pas à la transgression délinquante⁷, c'est-à-dire vraiment déstabilisatrice pour l'ordre social. Comme le dit encore Jeffrey:

7- Ceci mériterait une étude plus approfondie, nous en convenons. Jean-Louis Rocca a abordé de façon détaillée le phénomène de la délinquance en Chine dans *L'empire et son milieu*, et de façon plus succincte, la place du jeu chez les délinquants (Rocca, 1991).

"En ce sens, la transgression n'est pas la négation des interdits, elle <<lève l'interdit sans le supprimer>>, elle le <<maintient pour en jouir>>. Par le jeu, une personne ne s'affranchit pas des interdits, par le jeu sont entretenus les interdits. (...) Une société sans jeu, sans transgression, enchaînée à des principes limités par la violence du pouvoir ou de la morale se dégraderait progressivement" (*Ibid*, p.28).

Le régime actuel s'est peut-être aperçu, à l'instar des Romains et de façon plus ou moins volontaire, que le principe d'offrir "du pain et des jeux" constitue un moyen efficace d'assurer la stabilité sociale.

Bibliographie

- Anonyme, *Fleur en fiole d'or* (金瓶梅词话), traduit et présenté par André Lévy, Paris, Gallimard, 1985.
- A Cheng, Le roi des échecs, in *Les trois rois*, Aix, Alinea, 1988. (1ère éd. chinoise: *Qi wang* 棋王, in *Shanghai wenxue* 上海文学, 1984).
- ADAMS, George, *Games Hong Kong People Play- A social Psychology of the Hong Kong Chinese*, Hong kong, TAAHK Publications, 1992.
- ADJUTOR, Philippe, *Panorama des idées contemporaines*, Bruxelles, Marabout, 1996.
- ADORNO, Theodor: Voir Horkheimer, Max.
- ALLISON, Robert (Ed.), *Understanding the Chinese Mind; The Philosophical Roots*, Oxford, Oxford University Press, 1989.
- ANDRE, Jean-Marie, *Les loisirs en Grèce et à Rome*, Paris, Presse Universitaires de France (Coll. Que sais-je), 1984.
- APPADURAI, Arjun, "Disjuncture and Difference in the Global Cultural Economy", in *Public Culture*, Vol.2, No.2, 1990, pp.1-24.
- AVEDON, Elliot M., SUTTON-SMITH, Brian, *The Study of Games*, New York, John Wiley and Sons, 1971.
- AYCOCK, Alan, "Finite PLAY: A Construction of Desperate Play", in *Play and Culture*, Vol.5, No.2, 1992, pp.182-208.

- BAI Xiaolang 白晓朗, *Fandian kanglebu de yunxing yu guanli* 饭店康乐部的运行与管理 (Le fonctionnement et l'administration des centres récréatifs hôteliers), Beijing, Lüyou jiaoyu chubanshe 旅游教育出版社, 1992.
- BALAZS, Etienne, *La bureaucratie céleste- recherches sur l'économie et la société de la Chine traditionnelle*, Paris, Gallimard, 1968.
- BARME, Geremie, MINFORD, John (Dir.), *Seeds of Fire-Chinese Voices of Conscience*, New York, Noonday Press, 1989.
- BATESON, Gregory, *Steps to an Ecology of Mind*, New York, Aronson, 1987 (1ère éd. 1972).
- BAUDRILLARD, Jean, *Pour une critique de l'économie politique du signe*, Paris, Gallimard, 1972.
- BAUDRILLARD, Jean, *La société de consommation*, Paris, Denoël, 1970.
- BAUDRY, Pierre, "Les ateliers Varan", in *Cinémaction*, Vol.64, Paris, 1992, pp.129-134.
- BEI Wei 贝魏, "游戏出圈儿" (Les jeux hors-jeu), in *Beijing wanbao* 北京晚报, 1-11-93 .
- BEJA, Jean-Pierre, voir GENTELLE.
- BELANGER, Rodrigue (Dir.), *Le jeu et ses enjeux éthiques*, Cahiers de recherche éthique, No.19, Montréal, Fides, 1996.
- BELL, Robbie, CORNELIUS, Michael, *Board Games Around the World*, Cambridge, Cambridge University Press, 1988.

- BENEDICT, Ruth, *Echantillons de civilisations*, Paris, Gallimard, 1972 (1ère éd. 1934).
- BENEDICT, Ruth, *Le chrysanthème et le sabre*, Arles, Philippe Picquier, 1987 (1ère éd. 1946).
- BERGER, Pascal, ETIENNE, Jean-Marc, *Traité du jeu de mah-jong*, Paris, Chiron, 1994.
- BERNE, Eric, *Games People Play*, New York, Grove Press, 1964.
- BEURDELEY, Michel et al., *Jeux des nuages et de la pluie - L'art d'aimer en Chine*, Fribourg, Office du livre, 1979.
- BIANCO, Lucien, *Les origines de la révolution chinoise, 1915-1949*, Paris, Gallimard, 1967.
- BLAIR, Karin, "Leisure in China: Problems of Defining the Invisible", in *Loisir et Société*, Vol.14, No.2, 1991, pp.343-355.
- BLANCHARD, Kendall, CHESKA, Alice, *The Anthropology of Sports*, Boston, Bergin et Garvey Publishers, 1985.
- BO Yang 柏杨, Voir BARME (Extraits traduits de *Choulou de Zhongguoren* 丑陋的中国人 (Les affreux Chinois), Guangzhou, Huacheng chubanshe 华城出版社, 1989.)
- BONNEWITZ, Patrice, *La sociologie de Pierre Bourdieu*, Paris, Presses Universitaires de France, 1997.
- BOORMAN, Scott A, *Go et Mao; pour une étude de la stratégie maoïste en termes de jeu de go*, Paris, Seuil, 1972.

BOTTERY, Françoise, "Sémantique et classification dans l'écriture chinoise. Les systèmes de classement par clés du Shuowen Jiezi au Kangxi Cidian", in *Mémoires de l'Institut des hautes études chinoises*, Vol. XXXVII, Paris, Ed. du Collège de France, 1996.

BOURDIEU, Pierre, *Le sens pratique*, Paris, Editions de minuit, 1980.

-----, *La distinction*, Paris, Editions de minuit, 1979.

-----, "Espace social et genèse des classes", in *Actes de la recherche en sciences sociales*, No. 52-53, juin 1984, pp.3-12.

-----, *Un art moyen*, Paris, Editions de minuit, 1965.

BRENNER, Reuven, BRENNER, Susan, *Spéculation et jeux de hasard, une histoire de l'homme par le jeu*, Paris, Presses Universitaires de France, 1993 (1ère éd. 1990).

BROWNELL, Susan, *Training the Body for China- Sports in the Moral Order of the People's Republic*, Chicago, The University of Chicago Press, 1995.

BUGARD, Pierre, *Essai de psychologie chinoise*, Paris, L'Harmattan, 1992.

CAILLOIS, Roger, "Structure et classification des jeux", in *Diogène*, No.12, Octobre 1955, pp.72-88.

CAILLOIS, Roger, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1967 (1ère éd. 1958).

CAILLOIS, Roger (Dir.), *Jeux et sports, La Pléiade*, Paris, Gallimard, 1967.

- CALVET, Jean-Louis, *Les jeux de la société*, Paris, Payot, 1978.
- CAO Jing 曹静, "Shehuixue zhong de xianxia shijian fanchou 社会学中的闲暇时间范畴" (Le champ du temps libre dans la sociologie), in *Shehuixue yu xiandaihua 社会学与现代化*, 1985, no.2, pp.3-6.
- CAO Xiaoguang 曹晓光, "Xianxia shijian buxian; qiantan liyi jiaowang 闲暇时间不闲; 浅谈利益交往" (Des temps libres peu libres; à propos des relations utilitaires), in *Shehui 社会*, 1989, No.3, pp.4-6).
- CARLISLE DUNCAN, Margaret (et al.), *The Journal of Play Research & Theory*, Vol.1, No.1, Illinois, Sagamore Publishing Inc., 1993.
- CAVIGLIONI, François, "Quand la Chine flambe", in *Le Nouvel observateur*, No. 1535, 7-13 Avril 1994, pp.50-52.
- CAZENEUVE, Jean, *Du calembour au mot d'esprit*, Monaco, Editions Du Rocher, 1996.
- CAZENEUVE, Jean, *L'ethnologie*, Paris, Larousse, 1967.
- CHANG Jun, *Les cygnes sauvages*, Paris, Plon, 1992.
- CHASE, David R, "Video Game Play and the Flow Model", in *The many faces of play- The anthropological Association for the Study of PLAY Vol.9*, Kendall Blanchard Editor, Etats-Unis, Human Kinetics Publisher, 1983, pp.208-217.
- CHEN Haiping 陈海萍, *Tuibudao de Changcheng 推不到的长城* (L'indestructible grande muraille; Regard et réflexion sur la fièvre chinoise du majiang), Wuhan, Changjiang Wenyi chubanshe 长江文艺出版社, 1993.

- CHEN Huabin 陈华斌, "Shichang jingji tiaojian xia jiazhiguan wenti de sikao 市场经济条件下价值观问题的思考" (Réflexion sur les problèmes de valeurs sous un régime d'économie de marché), in *Renmin ribao* 人民日报, 22-7-94.
- CHEN Zude, 陈祖德, *1994 Zhongguo weiqi nianjian* 中国围棋年鉴 (Annuaire chinois du Go- 1994), Chengdu, Shurong qiyi chubanshe 蜀蓉棋艺出版社, 1994.
- CHEN Yiyi, 陈怡一, "Shuzi de mixin 数字的迷信" (La superstition et les nombres), in *Shehui* 社会 (Société), No.4, 1983, p.60.
- CHENG, Anne, *Les entretiens de Confucius*, Paris, Editions du Seuil, 1981.
- CHENG Qi 盛琦, DING, Zhiming 丁志明 (Dir.), *Zhongguo tiyu fengsu* 中国体育风俗 (Coutumes sportives chinoises), Tianjin, Tianjin renmin chubanshe 天津人民出版社, 1992.
- CHENG Xiao 程晓, "Zhongguo caipiao; ai de shizhe 中国彩票:爱的使者" (Les loteries chinoises: émissaires de l'amour), in *Shehui* 社会, No.7, 1991, pp.41-42.
- CHENG Wingfun, COLLET, Hervé(Trad.), *Tu Fu, Dieux et diables pleurent*, Millemont, Moundarren, 1987.
- CHESKA, Alice, "The Study of Play From Five Anthropological Perspectives", in *Play, Anthropological Perspectives*, New York, Leisure Press, 1978, pp.17-35.
- CHICK, Garry, "On the Categorization of Games", in *Play and Culture*, Vol.4, No.2, 1989, pp.283-292.
- China News Analysis*, Hong Kong, No. 1337, 15 Juin 1987.

- CHU, Godwin C., JU, Yanan, *The Great Wall in Ruins- Communication and Cultural Change in China*, Albany, New York State University Press, 1993.
- CI Jiwei, *Dialectic of the Chinese Revolution- From Utopianism to Hedonism*, Stanford, Stanford University Press, 1994.
- COLLEY, Ann, "Sex Roles and Explanations of Leisure Behavior", in *Leisure Studies*, Vol.3, Sept. 1984, pp.335-343.
- COMMEAUX, Charles, *La vie quotidienne en Chine sous les Mandchous*, Paris, Hachette, 1970.
- CONDOMINAS, Christine (Dir.), *Les loisirs au Japon*, Paris, L'Harmattan, 1993.
- CORBIN, Alain, *L'avènement des loisirs 1850/1960*, Paris, Aubier, 1995.
- COTTA, Alain, *L'ivresse et la paresse*, Paris, Fayard, 1998.
- , *La société ludique*, Paris, Grasset, 1980.
- COUVREUR, R.P. Séraphin (Trad.), *Les quatre livres de Confucius -qui représentent son héritage spirituel et se nomment: La Grande étude; L'Invariable milieu; Les Entretiens; le Meng Tzeu*, Paris, Jean de Bonnot, 1981.
- , *Dictionnaire classique de la langue chinoise*, Taipei, Kuangchi Press, 1966.

- CSIKSZENTMIHALYI, Mihalyi, "Some Paradoxes in the Definition of Play", in *Play as context, the 1997 Proceedings of the Anthropological Association for the Study of Play (AASP)*, New York, Leisure Press, 1981.
- , *Beyond Boredom and Anxiety*, San Francisco, Jossey-Bass, 1975.
- CUI Lequan 崔乐泉, "Qin Han shiqi de boju wentongjing 秦汉时期的博具纹铜镜" (Miroirs-échiquiers en bronze des dynasties Qin et Han), in *Tiyu Wenshi* 体育文史, 1990, No.2, pp.69-72.
- CULIN, Stewart, *Games of the Orient, Korea, China, Japan, Japon*, Charles E. Tuttle Company, 1958 (1ère éd. 1895).
- CUNNIGHAM, Hugh, *Leisure in the Industrial Revolution*, New York, St-Martin Press, 1980.
- DANIELS, Douglas F., "Can North-American Sociology be Applied to China?", in *Monthly Review* Vol.34, No.7, Déc. 1982, pp.19-30.
- DAVIS, Deborah S.(Ed), *Urban Spaces in Contemporary China- The Potential for Autonomy and Community in Post-Mao China*, Cambridge, Cambridge University Press, 1995.
- DAY, Hy J., "Why People play", in *Loisir et Société*, Vol.2, No.1, 1979, pp.129-151.
- DE CERTEAU, Michel, *L'invention du quotidien, 1- Les arts de faire*, Paris, Gallimard, 1990.
- DERON, Francis, "Chine: l'agonie du dernier empire", in *Le Débat*, No.67, Nov-déc. 1991, pp.129-143.

- DING Huiyi 丁惠义, "Nongcun majiang feng tanmi 农村麻将风探秘" (Investigation sur la fièvre du majiang en milieu rural), in *Shehui* 社会, No.12, 1991, pp.19-21.
- DING Shuimu 丁水木, "Jindu, haishi zhidu? 禁赌, 还是治赌?" (Interdire le pari, ou le gérer?), *Shehui* 社会, No.5, 1989, pp.18-19.
- , "Dui dubo de fencengci zhili 对赌博的分层次治理" (A propos d'une gestion diversifiée du problème de pari), in *Shehui* 社会, No.4, 1990, pp.9-10.
- DOMENACH, Jean-Luc, *L'Archipel oublié*, Paris, Fayard, 1992.
- DU Junguo 杜君果, DU Weixin 杜维新, *Weiqi chuji duwu* 围棋初级读物 (Lectures élémentaires sur le weiqi), Chengdu, Shurong qiyi chubanshe 蜀蓉棋艺出版社, 1994.
- DUAN Youwen 段友文, "Lun yule youxi minsu de fasheng yu yanbian" 论娱乐游戏民俗的发生与演变 (Discussion sur l'avènement et les transformations du folklore, des jeux et des amusements), in *Beijing shifan daxue xuebao* 北京师范大学学报, 1992, pp.63-69.
- DUFLO, Colas, *Le jeu. De Pascal à Schiller*, Paris, Presses Universitaires de France, 1997.
- DUMAZEDIER, Joffre, *Sociologie empirique du loisir-critique et contre-critique de la civilisation du loisir*, Paris, Editions du Seuil, 1974.
- , *Vers une civilisation du loisir?*, Paris, Editions du Seuil, 1962.
- DUVIGNAUD, Jean, *Fêtes et civilisations*, Arles, Actes Sud, 1991.

-----, *Le jeu du jeu*, Paris, Balland, 1980.

EBERHARD, Wolfram, *Dictionnaire des symboles chinois*, Paris, Seghers, 1984.

ELIAS, Norbert, DUNNING, Eric, *Sport et Civilisation- La violence maîtrisée*, Paris, Fayard, 1994 (1ère éd. 1986).

ETIEMBLE, *L'Europe chinoise*, Tome 1 (De l'empire romain à Leibniz), Paris, Gallimard, 1988.

-----, *L'Europe chinoise*, Tome 2 (De la sinophilie à la sinophobie), Paris, Gallimard, 1989.

FEATHERSTONE, Mike, "Leisure, Symbolic Power, and the Life Course", in *Sociological Review*, New York, Routledge and Kegan Paul Editors, No.33, 1987.

FEI Xiaotong 费孝通, *Earthbound China, A Study of Rural Economy in Yunnan*, London, Routledge and Kegan Paul Editors, 1945.

FEI Ye 非也, "Buke danchun zhuiqiu yule 不可单纯追求娱乐" (Contre la pure quête du plaisir), in *Renmin ribao* 人民日报- sans date.

FINE, Garry, "The Depth of Deep Play- The Rethoric Ressources of Morally Controversial Leisure", in *Play and Culture*, Vol.5, No.3, 1992, pp.246-251.

FINK, Eugen, *Le jeu comme symbole du monde*, Paris, Editions de minuit, 1966.

FOX, Steven J., "Theoretical Implications for the Study of Interrelationships Between Ritual and Play", in *Play and Culture*, New York, Leisure Press, 1980, pp.51-58.

- FRANZ, Uli, *Deng Xiaoping*, Paris, Fixot, 1989.
- FREUD, Sigmund, "Au-delà du principe de plaisir" in *Essais de psychanalyse*, France, Petite bibliothèque Payot, 1995 (1ère éd.1922).
- FRIEDMANN, George, *Problèmes humains du machinisme industriel*, Paris, Gallimard, 1946.
- FU Juyou 傅举有, "Lun Qin Han shiqi de boju, boxi jianji boju wenjing 论秦汉时期的博具, 博戏, 兼及博具纹镜" (Sur les jeux, les articles de jeu et les dessins d'échiquiers sur les miroirs de bronze des dynasties Qin et Han), in *Kaogu Xuebao* 考古学报, 1986, No.1, pp.21-42.
- FU Yannong 傅砚农, "*Wenge zhong nongcun tiyu xingsheng xianxiang de sikao* "文革" 中农村体育"兴盛"现象的思考" (Réflexion sur la prospérité des sports en région rurale durant la Révolution culturelle), in *Tiyu wenshi* 体育文史, 1991, No.4, pp.40-42.
- GAO Geng, 高歌, "Wei shenme faxing caipiao? 为什么发行彩票?" (Pourquoi distribuer des billets de loterie?), in *Renmin ribao*, 17-2-95.
- GARREL, Thierry, "Les enjeux du documentaire", in *Cinémaction*, Vol.64, Paris, 1992, pp.129-134.
- GARRIGOU, Alain, "Socialisme et loisir au XIXème siècle", in *Oisiveté et loisirs dans les sociétés occidentales au XIXème siècle*, France, Université de Picardie, 1983, pp.41-48.
- GE Chunyuan 戈春源, *Dubo shi* 赌博史 (Histoire du pari), Shanghai, 文艺出版社 Shanghai Wenyi chubanshe, 1995.
- GENTELLE, Pierre (Dir.), *L'Etat de la Chine*, Paris, Editions La Découverte, 1989.

- GEERTZ, Clifford, *The Interpretation of Culture*, New York, Basic Book, 1973.
- , "Deep Play: Notes on the Balinese Cockfight" in *Daedalus*, No. 101, pp.1-37, 1972.
- GENG Cui, "The Different Faces of Chinese Consumer", in *The China Business Review*, Vol.24, No.4, Juillet-Août 1997, pp.34-42.
- GERNET, Jacques, "Le changeant et l'immuable- Quelques réflexions à propos de la Chine", in *Actes de la recherche en sciences sociales*, No.100, déc. 1993, pp.27-31.
- , *La vie quotidienne en Chine 1250-1276*, Paris, Hachette, 1978.
- GILES, Herbert A, "Wei-chi, or the chinese game of war", in *Temple Bar*, Angleterre, Vol.49, No.194, 1877, pp.45-57.
- GIRAUD, Roger, *Traité du jeu de Go-T.01: Stratégie*, Paris, Flammarion, 1977.
- GOFFMAN, Erwin, *La mise en scène de la vie quotidienne*, T.01, Paris, Editions de minuit, 1956-1973.
- , *Les rites d'interactions*, Paris, Editions de minuit, 1974 (1ère éd. 1967).
- GRANET, Marcel, *La pensée chinoise*, Paris, Albin Michel, 1988 (1ère éd. 1934).
- , *La civilisation chinoise*, Paris, Albin Michel, 1988 (1ère éd. 1929).

- , *Danses et légendes de la Chine ancienne* (2 tomes), Paris, Presses universitaires de France, 1959 (1ère éd. 1926).
- , *Etudes sociologiques sur la Chine*, Paris, Presses universitaires de France, 1953.
- GRAWITZ, Madeleine, *Méthodes des sciences sociales*, Paris, Dalloz, 1993.
- GRIFFITH, Samuel, *The Art of War*, London, Oxford University Press, 1963.
- GROOS, Karl, *The play of man*, New York, Arno Press, 1976 (1ère éd. 1901).
- GU Mingtang 顾鸣塘, *Youxi yule* 游戏娱乐 (Jeux et divertissements), Shanghai, Sanlian Shudian 三联书店 1989.
- GUILLAUME, Marc, "Economie et loisirs", in *Les loisirs au Japon*, Paris, L'Harmattan, 1993, pp.155-170.
- GULDIN, Gregory E., *The Saga of Anthropology in China; From Malinowski to Moscow to Mao*, New York, M. E. Sharpe Inc, 1994.
- GUO Shuanglin 郭双林, XIAO Meihua 肖梅花, *Zhonghua dubo shi* 中华赌博史 (Histoire du pari en Chine), Beijing, Zhongguo shehui kexue chubanshe 中国社会科学出版社, 1995.
- HAN Weicai 汉维蔡, "Shilun wo guo shehui shenghuo de xiaoxing liyi qunti 试论我国社会生活的小型利益群体" (Essai sur les petits groupes d'intérêt dans la vie sociale chinoise), in *Shanghai shehui kexueyan* 上海社会科学院, Vol.9, 1992, pp.39-41.

HANDELMAN, Don, "Is Naven Ludic? Paradox and the Communication of Identity" in *Social Analysis*, No.1, 1979, pp.177-191.

-----, "Play and Ritual: Complementary Frames of Metacommunication", in *It's a Funny Thing, Humour*, Oxford, Pergamon Press, 1977, pp.185-192.

HARASZTI, Miklos, *L'artiste d'Etat- De la censure en pays socialiste*, Paris, Fayard,1983.

HE Mingsheng 何明升, WANG Yalin 王雅林, *Zhongguo chengzhen de xiaofei shenghuo fangshi* 中国城镇的消费生活方式 (Styles de vie et consommation dans les villes chinoises), Harbin, Heilongjiang jiaoyu chubanshe 黑龙江教育出版社, 1992.

HE Mingsheng 何明升, TANG Kuiwang 唐魁王, *Shehui fenpei de dingxin yu bianyi* 社会分配的鼎新与变异 (Renouveau et changement dans la distribution sociale), Harbin, Heilongjiang renmin chubanshe 黑龙江人民出版社, 1992.

----- *Zhongguo xiaofei zhimi* 中国消费之谜 (Le mystère de la consommation en Chine), Liaoning, Zhongguo funü chubanshe 中国妇女出版社,1989.

HENRIOT, Jacques, *Sous couleur de jouer -La métaphore ludique*, Paris, José Corti, 1989.

HERITIER-AUGE, Françoise, "Où et quand commence une culture?", in *Cinémaction*, Vol. 64, Paris, 1992, pp.11-23.

HO, Yau Fai David, "On the Concept of Face", in *American Journal of Sociology*, Vol.81, No.4, 1976, pp.867-884.

- HORKHEIMER, Max, ADORNO, Theodor, *La dialectique de la raison, fragments philosophiques*, Paris Gallimard, 1974 (1ère éd. 1944).
- HSIA, C.T., "The Chinese Sense of Humour", in *Renditions*, Hong Kong Chinese University, No.9, 1978, pp.30-36.
- HSU, Francis L.K., *Under The Ancestor Shadow- Kinship, Personality and Social Mobility in China*, California, Standford University Press, 1967.
- HU Jun Chen, "Hobbies of Retired People in the People's Republic of China", in *International Journal of Aging and Human Development*, Vol.31, No.1, 1990, pp.21-44.
- HUANG Jun 黄俊, *Yiren zhuan 弈人传* (Histoires de maîtres d'échecs), Changsha, Yuelu shushe 岳麓书社, 1985.
- HUANG Yuemin 黄跃民, "Dui zhengli "majiang feng" de ruogan sikao 对整理麻将风的若干思考" (Quelques réflexions sur la régulation de la fièvre du majiang), in *Shehui 社会*, déc. 1992.
- HUC, Père Evariste, *Souvenirs d'un voyage dans la Tartarie, le Thibet et la Chine*, Paris, Plon, 1928 (1ère éd. 1850).
- HUIZINGA, Johan, *Homo Ludens- essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, 1988 (1ère éd. 1939).
- HUOT, Marie Claire, *La petite révolution culturelle*, Arles, Picquier, 1995.
- HUTCHEON, Linda, "Ironie, satire, parodie, une approche pragmatique de l'ironie", in *Poétique*, Vol.46, Avril 1981, Paris, Seuil, pp.140-156.

- HWANG Kwang Kuo, "Face and Favor: The Chinese Power Game", in *American Journal of Sociology*, Vol.92, No.4, 1987, pp.944-974.
- INSTITUT de recherches historiques de Shanghai, (Trad. Nadine Perront), *Shanghai: opium, jeu, prostitution*, Paris, Ed. Philippe Picquier, 1992 (1990 pour l'édition originale chinoise; 旧上海的烟赌娼).
- JIA Pingwa 贾平凹, *Xian ren- Jia Pingwa zixuanji, liu sanwen juan* 闲人- 贾平凹自选集, 六散文卷 (Les flâneurs -recueil de nouvelles No.6), Beijing, Zuoja chubanshe 作家出版社, 1994.
- JIANG Qinghai 蒋青海, *Zhongguo fengzheng* 中国风筝 (Les cerf-volants chinois), Jiangsu, Jiangsu kexue jishu chubanshe 江苏科学技术出版社, 1991.
- JIANG Tao 姜涛, "Babanian yilai dianying faxing fangying shichang fenxi 八八年以来电影发行放映市场分析" (Analyse du marché de la distribution et de la diffusion cinématographique depuis 1988), in *Zhongguo dianying zhoubao* 中国电影周报, 13-7-1990.
- JIN Shoushen 金受申, *Lao Beijing de shenghuo* 老北京的生活 (La vie dans le vieux Beijing), Beijing, Beijing chubanshe 北京出版社, 1989.
- JIN Zhe 金哲, CHEN Xiejun 陈燮君, "Xianxia bu xian 闲暇不闲" (Loisirs sans repos), in *Shehui* 社会, No.6, 1985, pp.57-58.
- JING Rou 静柔, *Sunzi bingfa yu jingji tiyu moulue* 孙子兵法与竞技体育谋略 (L'art de la guerre de Sunzi et la stratégie en compétition sportive), Beijing, Renmin tiyu chubanshe 人民体育出版社, 1991.

- KANE, Daniel, "Irrational Belief Among the Chinese Elite",
in *Modernization of the Chinese Past*, Sidney, Wild
Peony Publisher, 1993, pp.152-165.
- KAWABATA, Yasunari, *Le maître ou le tournoi de go*, Paris,
Albin Michel, 1975.
- KELLY, John, "Leisure as Compensation for Work
Constraint", in *Leisure and Society*, No.3, 1976,
pp.73-822.
- KILMER, Scott, "Sport as Ritual: A theoretical Approach",
in *The Anthropological Study of Play*, New York,
Leisure Press, 1976, pp.32-37.
- KRAUS, Richard C., *Brushes With Power, Modern Politics and
the Chinese Art of Calligraphy*, Berkeley,
University of California Press, 1991.
- , *Pianos and Politics in China: Middle Class
Ambitions and the Struggle Over Western Music*, New
York, Oxford University Press, 1989.
- , "Bureaucratic Privilege as an Issue in Chinese
Politics", in *World Development*, Vol.11, No.8,
1983, pp.673-682.
- , *Class Conflict in Chinese Socialism*, New York,
Columbia University Press, 1981.
- LAFARGUE, Paul, *Le droit à la paresse*, Paris, Editions
Mille et une nuits, 1994 (1ère éd. 1880).
- LANCY, David F., TINDALL, Allan B. (Eds.), *The Study of
Play: Problems and Prospects*, New York, Leisure
Press, 1977.
- , *The Anthropological Study of Play: Problems and
Prospects*, New York, Leisure Press, 1976.

- LANSELLE, Rainier (Trad.), *Le cheval de jade, quatre contes chinois du XVIIème siècle*, Arles, Picquier, 1987.
- LAURENT, Claude M., *Jeu de Go: règle et pratique*, Paris, Pierre Tournon Ed., 1991.
- LE CORRE, Philippe, *Après Hong Kong- Chinois et cosmopolite: un pays, deux systèmes?*, Paris, Editions Autrement-Monde: Hors Série No.97, Paris, 1997.
- LEE, Mary, "Mahjong- less classy but a lot more <<clacky>>", in *Far Eastern economic review*, 22-28 janvier 1982, p.34.
- LEGGÉ, James, *The Chinese Classics, vol.5, The Ch'un Ts'ew with The Tso Chuen*, Taipei, Wenshizhe chubanshe, 1961.
- LENAIN, Thierry, *Pour une critique de la raison ludique, Essai sur la problématique nietzschéenne*, Paris, Vrin, 1993.
- LEVI-STRAUS, Claude, *La pensée sauvage*, Paris, Plon, 1962.
- LEVY, Joseph, *Play Behavior*, Etats-Unis, John Wiley and Sons, 1978.
- LEYS, Simon, *La forêt en feu*, Paris, Hermann, 1983.
- , *L'humeur, l'honneur, l'horreur*, Paris, Robert Laffont, 1991.
- LHOTE, Jean-Marie, *Le symbolisme des jeux*, Paris, Berg International, 1976.

- LI Guohua 李国华 , *Zhongguo gudai tiyu gushi xuanze* 中国古代体育故事选择 (Sélection d'histoires sportives de la Chine ancienne), Beijing, Renmin tiyu chubanshe 人民体育出版社, 1988.
- LI Jiarui 李家瑞 (Dir.), *Beiping fengsu leizheng* 北平风俗类征 (Répertoire des coutumes de Beiping), Shanghai, Guoli Zhongyang yanjiuyuan lishi yuyan yanjiusuo zhuanke 国立中央研究院历史语言研究所专刊, 1937.
- LI Yingsheng, "Xianxia shijian yu ren de quanmian fazhan 闲暇时间于人的全面发展" (Les loisirs et le développement intégral de la personne), in *Shehuixue yanjiu* 社会学研究, No.3, 1991, pp.98-103.
- LI Zishui, *La vie privée du président Mao*, Paris, Plon, 1994.
- LIANG Rongxun 梁荣迅 (Dir.), *Yinghan shehui kexue cidian* 英汉社会科学词典 (Dictionnaire anglais-chinois des termes des sciences sociales), Jinan, Shandong renmin chubanshe 山东人民出版社, 1992.
- LIN Sitong 林思桐, "Lun Zhongguo weiqi de minzuxing tezheng 论中国围棋的民族性特征" (Propos sur les caractéristiques nationales du weiqi en Chine), in *Tiyu wenshi* 体育文史, No.3, 1991, pp.13-16.
- LIN Tsingsiuan, *Chine-les fêtes*, Paris, Philippe Picquier, 1990.
- LIN Yutang, *Les Chinois*, Paris, Payot, 1997 (1ère éd. 1935).
- LINK, Perry (Dir.), *Unofficial China; Popular Culture in the People's Republic of China*, Boulder, Westview Press, 1989.

- LIU Beiyuan 刘北元, *Haizhou minsu zhi* 海州民俗志 (Annales du folklore du Jiangsu), 江苏文艺出版社 Jiangsu wenyi chubanshe, Jiangsu, 1991.
- LIU Chongshun 刘崇顺, "Dangdai Zhongguo qingnian zhigong de xianxia shenghuo 当代中国青年职工的闲暇生活" (La vie de loisirs des jeunes travailleurs en Chine contemporaine), in *Shehuixue yanjiu* 社会学研究, février 1986, pp.75-80).
- LIU Depei, "Sports and Leisure Life in China", in *Loisirs et Société*, Vol.12, No.2, 1989, pp.325-340.
- LIU Luosheng 刘骆生, "Nie Weiping yu Zhongyang shouzhangmen 聂卫平与中央首长们" (Nie Weiping et les autorités centrales), in *Dadi Yuekan* 大地月刊, No.4, 1995, pp.58-60.
- LO Hsiang Lin (Dir.), *The Etymologies of 3000 Chinese Characters in Common Usage*, Hong Kong, Hong Kong university Press, 1968.
- LONG Liang 龙亮, *Youxi-Zhili-Tipo* 游戏-智力-体魄 (Le jeu-capacité mentale, capacité physique), Beijing, Jiaoyu kexue chubanshe 教育科学出版社, 1993.
- LU Keyu 路柯瑜, "Dufeng haodang yuan hezai 赌风浩荡缘何在" (Où est la source de la vague de pari?), in *Shehuixue he shehuixue diaocha* 社会学于社会调查, No.6, 1994, pp.95-97.
- LUCE, Robert, RAIFFA, Howard, *Games and Decisions*, New York, John Wiley and Sons, 1957.
- LÜSCHEN, Günther (Ed), *The Cross-Cultural Analysis of Sports and Games*, Illinois, Stipes Publishing Company, 1970.

- LUO Xinben 罗新本, XU Rongsheng 许蓉生 (Dir.), *Zhongguo gudai dubo xisu* 中国古代赌博习俗 (Coutumes de pari dans la Chine ancienne), Xian, Shanxi renmin chubanshe 陕西人民出版社, 1994.
- LUO Xinben 罗新本, "Wei Jin Nanbei chao dubo zhifeng shulun 魏晋南北朝赌博之风述论" (Exposé sur la mode du pari sous les dynasties Wei, Jin, et les dynasties du Nord et Sud), in *Zhongguoshi yanjiu* 中国史研究, Vol.2, 1990, pp.146-154.
- MA Guojun 麻国钧, *Zhongguo jiuling daguan* 中国酒令大观 (Panorama des jeux à boire chinois), Beijing, Beijing chubanshe 北京出版社, 1993.
- , *Zhonghua chuantong youxi daquan* 中华传统游戏大全 (Le grand recueil des jeux traditionnels chinois), Beijing, Nongcun duwu chubanshe 农村读物出版社, 1990.
- MA Jun 马骏, "Gudai de qixi: liubo 古代的棋戏:六博" (Jeux d'échecs antiques: le liubo), in *Tiyu Wenshi* 体育文史, No.2, 1986, pp.36-37.
- MA Xiaochun, *The Thirty-six Stratagems Applied to Go*, Californie, Yutopian Entreprises, 1996.
- MA Zheng 马铮, "Tang Song liangdai de qidaizhao 唐宋两代的棋待诏", in *weiqi* 围棋, No.3, 1986, p.31-32.
- MACARTNEY, Lord (Présentation de Claude et Gilles Manceron), *Relation de voyage de lord Macartney à la Chine dans les années 1792-1793-1794*, Paris, Aubier, 1978.
- MALINOWSKI, Bronislaw, *Une théorie scientifique de la culture*, Paris, Maspero, 1968 (1ère éd. 1944).

MARCUSE, Herbert, *Culture et société*, Paris, Editions de minuit, 1970 (1ère. éd. 1965).

MAUGER, Georges E., "Quelques considérations sur les jeux en Chine et leur développement synchronique avec celui de l'empire Chinois", in *Bulletin et mémoires de la Société d'anthropologie de Paris*, Tome sixième, VIème série, Paris, Société d'anthropologie, 1915, pp.239-281.

MCGINTY, Park, *Interpretation and Dionysos, Method in the Study of a God*, New York, Mouton Publishers, 1978.

MEAD, Georges, "Play, the Game, and the Generalized Other", in *Mind, Self and Society*, Chicago, University of Chicago Press, 1934, pp.158-159.

MEAD, Margaret, *Moeurs et sexualité en Océanie*, Paris, Plon, 1963 (1ère éd. 1928).

MENG Fanbin 孟凡彬, *Youxiji gongguan mijue xijie* 游戏机攻关秘诀细节 (Précis de stratégie offensive aux jeux électroniques), Beijing, Renmin tiyu chubanshe 人民体育出版社, 1994.

MING Ruan, *Deng Xiaoping*, Arles, Philippe Picquier, 1992.

MITCHELL, W.E., "The Defeat of Hierarchy: Gambling as Exchange in a Sepik Society", in *American Ethnologist*, Vol.15, No.4, 1988, pp.638-657.

MORIN, Edgar, *L'esprit du temps -Névrose*, Paris, Grasset, 1962.

NEEDHAM, Joseph, *Science et civilisation en Chine, une introduction*, Arles, Philippe Picquier, 1995 (1ère éd. 1978).

NIETZSCHE, Friedrich, *La naissance de la tragédie*, Paris, Gallimard, 1977 (1ère éd.1872).

-----, *Le gai savoir*, Paris, Gallimard, 1985 (1ère éd. 1887).

NIU Xuguang 牛旭光, *Na shengming zuo duzhu de ren- Dubo fanzui jishi* 拿生命做赌注的人- 赌博犯罪纪实 (La vie comme enjeu-Chronique criminelle du pari), Beijing, Zhongguo zhigong chubanshe 中国致公出版社, 1994.

NORBECK, Edward (Dir.), *The anthropological Study of Human Play*, Etats Unis, Rice University Studies, Vol.60, no.3, 1974.

ORE, Oystein, *Cardano, The Gambling Scholar* (With a Translation From the Latin of Cardano's Book on Games of Chance, By Sydney Henry Gould), New York, Dover Publications, 1953.

PAN Qinqyun 潘庆云, *Zhonghua yinyu daquan* 中华隐语大全 (Grand recueil de l'argot chinois), Shanghai, Xueshu Chubanshe 学术出版社, 1995.

PAN Yunkang 潘允康, *Dangdai Zhongguo jiating da biandong* 当代中国家庭大变动 (Les grands changements dans la famille chinoise contemporaine), Guangzhou, Guangdong renmin chubanshe 广东人民出版社, 1994.

PANG Hai 庞海, GAO Ming 高明 (Dirs.), *Zhongwai hei shehui daguan* 中外社会大观 (Panorama des sociétés secrètes chinoises et étrangères), Zhengzhou, Zhongzhou guji chubanshe 中州古籍出版社, 1994.

PENG Ziqiang 彭子强, *Dubo xianggua heimo* 赌博相卦黑幕 (Les combinaisons louches du pari et de la divination), Beijing, Huawen chubanshe 华文出版社, 1993.

PEYREFITTE, Alain, *L'empire immobile ou le choc des mondes*, Paris, Fayard, 1989.

PIAGET, Jean, *La formation du symbolisme chez l'enfant: imitation, jeu et rêve, images et représentations*, Suisse, Delachaux et Niestlé, 1945.

-----, *Etudes sociologiques*, Genève, Droz, 1965.

PIMPANEAU, Jacques, *Chine, culture et traditions*, Paris, Philippe Picquier, 1988.

PRICE, John A, "Gambling in Traditional Asia", in *Anthropologica*, Vol.14, No.2, 1972, pp.157-180.

PRONOVOST, Gilles (Dir.), *Temps libre et modernité- Mélanges en l'honneur de Joffre Dumazedier*, Québec, Presses de l'Université du Québec-L'Harmattan, 1993.

-----, "Les significations sociales du loisir", in *Loisir et Société*, Vol.8, No.2, 1986, pp.573-603.

PYE, Lucien, "The State and the Individual; An Overview Interpretation", in *The China Quarterly*, No.127, 1991, pp.443-466.

-----, *The Mandarin and the Cadre: China's Political Culture*, Ann Arbor, University of Michigan Press, 1988.

QING Lianbin 青连斌, "Da chengshi zhigong shenghuo shijian fenpei he liyong wenti de chubu yanjiu 大城市职工生活时间分配和利用问题的初步研究" (Enquête préliminaire sur le problème de la répartition et de l'utilisation du temps dans la vie des travailleurs des grandes zones urbaines), in *Shehuixue yanjiu* 社会学研究, janvier 1990, pp.92-102.

- REN Jiyu 任继愈, *Zhongguo gudai tiyu* 中国古代体育 (Sports antiques de la Chine, Beijing, Shangwu yinshuguan 商务印书馆, 1991.
- REYSSET, Pascal, *Le Go aux sources de l'avenir*, Paris, Chiron, 1992.
- RICCI, *Dictionnaire français de la langue chinoise*, Taipei, Institut Ricci, 1986.
- RICH, Georges W., "Games and Values in Iceland", in *Play: Anthropological Perspectives*, New York, Leisure Press, 1978, pp.113-126.
- RIESMAN, David, *The Lonely Crowd*, New Haven, Yale University Press, 1950.
- ROBERT, Jean-Noël, *Les plaisirs à Rome*, Paris, Petite Bibliothèque Payot, 1994 (1ère éd.1986).
- ROBERTS, John, ARTH, Malcolm, BUSH, Robert, "Games in Culture", in *American Anthropologist*, Vol.61, 1959, pp.597-605.
- ROCCA, Jean-Louis, *L'Empire et son milieu*, Paris, Plon, 1991.
- ROJEK, Chris, *Capitalism and Leisure Theory*, London, Tavistock Publications, 1985.
- RYCKMANS, Pierre, *Les entretiens de Confucius*, Paris, Gallimard, 1987.
- SABATIER, Patrick, *Le dernier dragon- Deng Xiaoping, un siècle d'histoire de la Chine*, Paris, Lattès, 1990.

SABBAN, Françoise, "Art et culture contre science et technique- les enjeux culturels et identitaires de la gastronomie chinoise face à l'Occident", in *L'Homme*, No.137, Jan-mars 1996, pp.163-193.

SAID, Edward W, *Orientalism*, New York, Vintage Books, 1979.

SALTER, Michael A., "Play in Ritual: An Ethnohistorical Overview of Native North America", in *Play and Culture*, New York, Leisure Press, 1980, pp.83-90.

SHAO Wenliang 绍文良 (Dir.), *Zhongguo gudai tiyu wenwu tuji* 中国古代体育文物图集 (Recueil photographique des reliques culturelles du sport en Chine ancienne), Hong Kong, Xianggang dadao wenhua youxian gongsi 香港大道文化有限公司, 1986.

SCHILLER, Friedrich von, *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme*, Paris, Aubier, 1992 (1ère éd. 1795).

SERVICE d'aide à la famille chinoise du Grand Montréal, *Jeu et jeu problématique chez les adultes de la communauté chinoise du Québec*, Rapport de recherche, Montréal, 1996.

SHA Ying 沙英, "Rang jingshen shenghuo fengfu qilai 让精神生活丰富起来" (Enrichir la vie spirituelle), in *Renmin ribao* 人民日报, 3-4-95.

SHAO Daosheng 邵道生, *Dangdai shehui de bingtai xinli* 当代社会的病态心理 (L'état morbide de la société contemporaine), Beijing, Shehui kexue wenxian chubanshe 社会科学文献出版社, 1990.

- SHAO Wenliang 绍文良, "*Zhongguo gudai tiyu wenwu tuji-Sports in Ancient China*" 中国古代体育文物图集 (Recueil de reliques sportives de l'antiquité chinoise -édition bilingue), Beijing, People's sports publishing house, 1986.
- SHAW, Tamara, "We like to have fun, leisure and discovery of the self in Taiwan's new middle class" in *Modern China*, Vol.20, No.4, 1994, pp.416-445.
- SHI Liangzhao 史良昭, *Boyi youxi rensheng* 博弈游戏人生 (Destinée des jeux d'échec et de pari), Hong Kong, Shangwu yinshuguan 商务印书馆, 1992.
- , *Pingsheng juying- Zhongguo boyi wenhua* 枰声局影- 中国博弈文化 (Son de l'échiquier, reflet d'une partie- la culture des échecs en Chine), Shanghai, Shanghai guji chubanshe 上海古籍出版社, 1991.
- SMITH, Alfred G., "The Dionysian Innovation", in *American Anthropologist*, Vol.66, No.2, 1964, pp.251-265.
- SMITH, Richard J., *China's Cultural Heritage- The Ch'ing Dynasty 1644-1912*, Colorado, Westview Press, 1983.
- SPARIOSU, Mihai, *Dyonisus Reborn- Play and the Aesthetic Dimension in Modern Philosophy and Scientific Discourse*, New York, Cornell University Press, 1989.
- SPINDLER, Pierre-Eric, *Traité du jeu de Xiang-Qi*, Paris, Flammarion, 1977.
- Sports and Games in Ancient China*, (Coll.), Beijing, New World Press, 1986.
- STEENS, Eulalie, *Le livre de la sagesse de Confucius*, Paris, Editions du Rocher, 1996.

- STEVENS, Philippe Jr., "Play and Work, a False Dichotomy", in *Play and Culture*, New York, Leisure Press, 1980, pp.316-324.
- SUE, Roger, "Contribution à une sociologie historique du loisir", in *Cahiers Internationaux de Sociologie*, Vol.XCI, 1991, pp.273-290.
- , "Modes de vie et changement social; contribution à une approche conceptuelle et méthodologique", in *Loisir et Société*, Vol.9, No.2, 1986, pp.239-256.
- SUN Huimin 孙慧民, "Shenghuo zhiliang de pingjia yu shijian zhibiao de yunyong 生活质量的评价与时间指标的运用" (Evaluation de la qualité de vie et critères d'emploi du temps), in *Shanghai shehui kexueyuan xueshu likan* 上海社会科学院学术季刊, No.2, 1989, pp.117-126.
- , "Dubo de wenhua xinli jizhi ji shehui zheli 赌博的文化心理机制及社会治理" (La gestion sociale et les mécanismes psychologiques et culturels du pari), in *Shehui kexue* 社会科学, No.4, 1990, pp.57-60.
- SUN Longji 孙隆基, *Zhongguo wenhua de shenceng jiegou* 中国文化的深层结构 (La structure profonde de la culture chinoise), Taipei, Sanlian Shudian, 1983.
- SUN Tinghua 孙廷华, "Jiaqiang dui xianxia shijian yu xianxia wenhua de yanjiu 加强对闲暇时间与闲暇文化的研究" (Renforçons l'étude du temps et de la culture du loisir), in *Shehuixue yanjiu* 社会学研究, mars 1986, pp.66-70.
- SUN Tzu 孙子, *L'art de la guerre* (孙子兵法, traduit et présenté par Samuel Griffith), Paris, Flammarion, 1972.

- SUSUKI, Peter T., "Le jeu du Shogi, révélateur de la pratique des affaires, de la diplomatie et du caractère national japonais", in *Cahiers de sociologie économique et culturelle*, No.1, Juin 1984, pp.57-81.
- SUTTON-SMITH, Brian, ROBERTS, John, "The Cross-Cultural and Psychological Study of Games", in *International Review of Sport Sociology*, No.6, 1971, pp.79-87.
- SUTTON-SMITH, Brian, "A Structural Grammar of Games and Sports", in *International Review of Sport Sociology*, Vol.11, No.2, 1976, pp.117-137.
- TONG Jia, "Pingping dandan cai shi zhen de 平平谈谈才是真的" (Il n'y a que l'ordinaire de vrai", in *Renmin ribao*, 7-6-95.
- TU Jingming 屠景明 (Dir.), *Zhongguo xiangqi cidian* 中国象棋词典 (Dictionnaire des échecs chinois), Shanghai, Shanghai cishu chubanshe 上海辞书出版社, 1986.
- TURNER, Victor W. *Le phénomène rituel, structure et contre-structure*, Paris, P.U.F, 1990 (1ère éd. 1969).
- , "Liminal to Liminoid, in Play, Flow, and Ritual: An Essay of Comparative Symbolology, in *The Anthropological Study of Human Play*, Rice University Studies, Vol.60, No.3, 1974, pp.53-92.
- , *Drama, Fields and Metaphors*, London, Cornell University Press, 1974.
- , "Variations in the Theme of Liminality", in *Secular Ritual*, Amsterdam, Van Gorcum, 1977, pp.37-53.

- TYLOR, Edward B, *Anthropology- An Introduction to the Study of Man*, 2 Volumes, London, The thinkers's library, 1930.
- , "The History of Games", in *The Study of Games*, John Wiley and Sons, New York, 1971 (1ère éd.1879), pp.63-76.
- , "On American Lot-Games, as Evidence of Asiatic Intercourse Before the Time of Columbus", in *The Study of Games*, John Wiley and Sons, New York, 1971 (1ère éd.1896), pp.77-93.
- VALLEUR, Marc, BUCHER, Christian, *Le jeu pathologique*, Paris, Presses Universitaires de France (Coll. Que sais-je), 1997.
- VAN GENNEP, Arthur, *Les rites de passage*, Paris, Nourry, 1960 (1ère éd. 1909).
- VAN GULIK, Robert, *La vie sexuelle dans la Chine ancienne*, Paris, Gallimard, 1971 (1ère éd. 1961).
- VARENNE, Jean-Michel, BIANU, Zero, *L'esprit des jeux*, Paris, Albin Michel, 1990 (1ère éd. 1980).
- VEBLEN, Thorstein, *Théorie de la classe de loisir*, Paris, Gallimard, 1970 (1ère éd. 1898).
- VOLKWEIN, Karin, "Play as a Path for Liberation: a Marcusean Perspective", in *Play and Culture*, Vol.4, No.4, Nov. 1991, pp.359-370.
- VON NEUMANN, Joseph, et MORGENSTERN, Oskar, *Theory of games and economics behavior*, New York, John Wiley and Sons, 1943.

- WANG Dingzhang 王定璋, *Caiquan-boxi-duiwu* 猜拳-博戏-对舞 (Mourre-Pari-Danse), Chengdu, Sichuan renmin chubanshe 四川人民出版社, 1993.
- WANG Hongqi 王红旗, *Shenqi de bagua wenhua yu youxi* 神崎的八卦文化与游戏 (La miraculeuse culture de la divination et du jeu), Beijing, Zhongguo duiwai fanyi chuban gongsi 中国对外翻译出版公司, 1993.
- WANG Saishi 王赛时, "Gudai de woshuo yu shuanglu 古代的握槊与双陆" (Les jeux de shuanglu et de woshuo des temps anciens), in *Tiyu Wenshi* 体育文史, 1991, No.5, pp.29-32.
- WANG Shaoguang 王绍光, "The politic of private time: changing leisure patterns in urban China", in *Urban Spaces in Contemporary China*, Cambridge, Cambridge University Press, 1995, pp.149-172 (Aussi en chinois in *Chinese Social Sciences Quaterly*, mai 1995, pp.108-125).
- WANG Wei 王炜, *Qian cong wanzhong lai- Zenyang liyong ni de yeyu aihao zhengqian* 钱从玩中来-怎样利用你的业余爱好赚钱 (L'argent né du plaisir- Comment utiliser votre passe-temps favori pour gagner de l'argent), Jinan, Shandong renmin chubanshe 山东人民出版社, 1993.
- WANG Yalin 王雅林, DONG, Hongyang 董鸿扬, *Xianxia shehuixue* 闲暇社会学 (Sociologie du loisir), Harbin, Heilongjiang renmin chubanshe 黑龙江人民出版社, 1992A.
- WANG Yalin 王雅林, "A study of time allocation of city and town residents", in *Social Sciences in China* (Journal of the Chinese Academy of Social Sciences), No.2, 1992B, pp.62-82.

- , "Chengzhen jumin shijian yusuan yanjiu 城镇居民时间预算研究" (Recherche sur la comptabilisation du temps des populations urbaine et rurale), in *Zhongguo shehui kexue* 中国社会科学, No.2, 1991, pp.197-212 (Version originale de l'article ci-haut).
- WANG Yunchuan 王云川, "Lun xianxia shijian jiqi jiazhi 论闲暇时间及其价值" (A propos de loisirs et de valeurs), in *Shehuikexue yanjiu* 社会科学研究, Vol. 1, 1995, pp.41-45.
- WANG Zhen (et al.), "Female Chinese Textile Workers: Their Attitudes Towards an Actual Participation in Physical Activities", in *International Review for the Sociology of Sport*, Vol.23, No.1, 1988, pp.43-52.
- WEARING, Betsy, "Leisure and Woman's Identity: Conformity or Individuality?", in *Loisir et Société*, Vol.14, No.2, 1991, pp.575-586.
- WHYTE, Martin K., *Small Groups and Political Rituals in China*, Berkeley, University of California Press, 1974.
- WORTZEL, Larry, *Class in China- Social Stratification in a Classless Society*, Westport, Greenwood Press, 1987.
- WU Tantan 吴潭谈, HUANG Qiuyun 黄秋耘, JIAN Yeqiu 剑叶秋 (Dir.) *Ciyuan* 辞源 (Dictionnaire étymologique du chinois), Beijing, Shangwu yinshuguan 商务印书馆, 1991 (1ère éd. 1988).
- WU Xiongwu 伍雄武, *Xiandai ren yu tiyu* 现代人与体育 (L'homme moderne et le sport), Beijing, Zhongguo shehui kexue chubanshe 中国社会科学出版社, 1990.

- WU Zilin 吴泽霖 (Dir.), *Zhongguo da baikequanshu-shehuixue* 中国大百科全书-社会学 (Grande encyclopédie chinoise; la sociologie), Beijing, Zhongguo dabaike quanshu chubanshe 中国大百科全书出版社, 1991.
- XIAO Fang 萧放, "Zhongguo minjian youxi yule de tezheng ji gongneng tanlun 中国民间游戏娱乐的特征及功能探论" (Recherches sur les caractéristiques et les fonctions des jeux et amusements populaires chinois), in *Beijing shifan daxue xuebao* 北京师范大学学报, 1992, pp.50-56.
- XIONG Zhichong 熊志冲, *Yule wenhua* 娱乐文化 (La culture du plaisir), Chengdu, Chengdu bashu chushe 成都巴蜀书社, 1990.
- XIONG Zhiqi 熊治祁 (Dir.), *Xiaoxian sipin* 消闲四品 (Les quatre divertissements) Hunan, Hunan chubanshe 湖南出版社, 1993.
- XU Jialiang 徐家亮, *Zhongguo gudai qiyi* 中国古代棋艺 (L'art antique des échecs chinois), Beijing, Shangwu yinshuguan 商务印书馆, 1991.
- YANG Gang 杨钢 (Dir.), *Zhongguo qingnian datoushi- Guanyu yidairen de jiazhi guan yanbian yanjiu* 中国青年大透视-关于一代人的价值观演变研究 (Perspectives sur la jeunesse chinoise- Une recherche sur le changement de valeurs d'une génération), Beijing, Beijing chubanshe (avec Zhongguo Shekeyuan) 北京出版社(和中国社科院), 1993.
- YANG Guoqing 杨国庆, "Lun weiqi yu Zhongguo gudai sixiang wenhua liupai 论围棋与中国古代思想文化流派" (Propos sur le weiqi et les écoles de pensée de la Chine ancienne), in *Tiyu Wenshi* 体育文史, No.6, 1990, p.56-59.

- YANG Yangsheng, "Nouveaux riches, ne pas s'abstenir!", in Jiushi Niandai(HK), rapporté dans *Courrier International*, No.123, 11-3-93, p.22.
- YANG Yinshen 杨荫深, *Zhongguo youyi yanjiu* 中国游艺研究 (Recherches sur les divertissements chinois), Shanghai, Shanghai wenyi chubanshe 上海文艺出版社, 1990 (1ère éd. 1935).
- YONNET, Paul, *Jeux, modes et masses- La société française et le moderne, 1945-1985*, Paris, Gallimard, 1985.
- YOUNG, J. A., "Applied Ethnology in China; Connecting the Past to the Present" in *Practicing Anthropology; Applied Anthropology and Cultural Diversity in China*, Vol.13, No.1, 1991, pp.3-7 .
- ZHA Jianying, *China Pop*, New York, New York university press, 1995.
- ZHANG Dai, *Souvenirs rêvés de Tao'An* (traduit et présenté par Brigitte Teboul-Wang), Paris, Gallimard, 1995.
- ZHANG Hong 张红 (Dir.), *Yingyeshui nashui zhinan* 营业税纳税指南 (Guide de perception des impôts sur l'entreprise), Beijing, Jingji kexue chubanshe 经济科学出版社, 1994.
- ZHANG Shanshan 张山山, RAN Zuoting 染作亭, *Fengkuang majiang cheng; duhai chuanqi* 疯狂麻将城 : 赌海传奇 (La frénésie du majiang; légendes d'un vaste tripot), Beijing, Tuanjie chubanshe 团结出版社, 1993.
- ZHANG Tukui 张土魁, *Jin Ping Mei qutan* 金瓶梅趣谈 (Anecdotes sur le Jin Ping Mei), Beijing, Zhongguo luyou chubanshe 中国旅游出版社, 1994.

- ZHANG Wanli 张宛丽, "Dangdai qingnian zhigong xingwei yu dongji fenxi 当代青年职工行为与动机分析" (Analyse des comportements et motivations des jeunes travailleurs d'aujourd'hui), in *Shehuixue yanjiu* 社会学研究, février 1986, pp.82-87).
- ZHANG Yunqi 张云琪, *Weiqi de faxian* 围棋的发现 (Découverte du weiqi), Beijing, Document interne de l'Institut chinois de weiqi, 1991.
- ZHAO Guixiang 赵晷湘, "Lun xianxia xiaofei wenminghua 论闲暇消费文明化" (Pour des loisirs plus cultivés), in *Xueshu yanjiu* 学术研究, No.5, 1989, pp.33-36.
- ZHAO Shiyu 赵世瑜, "Ming Qing funü de zongjiao shenghuo jiqi xianxia yule shenghuo 明清妇女的宗教生活及其闲暇娱乐生活" (La vie religieuse et la vie de loisir des femmes sous les Ming et les Qing), in *Yuanxue* 原学, document non daté fourni par l'auteur, pp.234-257.
- ZHAO Zhiyun 赵之云, XU Wanyun 许宛云 (Dir.), *Weiqi cidian* 围棋词典 (Dictionnaire du weiqi), Shanghai, Shanghai cishu chubanshe 上海辞书出版社, 1989.
- ZHONG Ruiqiu 钟瑞秋, "Qiantan wushi niandai chengshi minban tiyu changsuode shehuizhuyi gaizao 浅谈五十年代城市民办体育场所的社会主义改造" (Survole de la réforme socialiste des centres sportifs semi-privés et urbains dans les années cinquante), in *Tiyu wenshi* 体育文史, No.4, 1991, pp.43-47.
- ZHOU Qin 周庆, PEI Yinzhen 裴胤臻, *Majiang jiqiao daquan* 麻将技巧大全 (Grand recueil des techniques de majiang), Hubei, Huangshan shushe 黄山书社, 1993.

- ZHOU Yimin 周一民, *Beijing xiandai liuxing yu* 北京现代流行语 (La langue populaire contemporaine de Beijing), Beijing Yanshan chubanshe 北京燕山出版社, 1992.
- ZHU Dake 朱大可, "Youxizu jiqi mie kuxin fa 游戏族灭苦心法" (The leisure class and their sublime way of combatting ennui", in *Ershiyi shiji* 二十一世纪, Université Chinoise de HongKong, No.8, Déc. 1991, pp.134-136.
- ZHU Minzhi, "Les activités sportives des dirigeants chinois", in *La Chine en Construction*, No.1, janvier 1984.
- ZHU Ruiling 朱瑞玲, "Face and Achievement- The Examination of Social Oriented Motives in Chinese Society", in *Chinese Journal of Psychology*, Vol.31, No.2, 1989, pp.79-90.
- ZHU Shi 诸石, LIANG Bing 梁兵 (Dir.), *Xiangqi jiaocheng* 象棋教程 (Cours d'échecs), Beijing, Renmin tiyu chubanshe 人民体育出版, 1989.
- ZUO Dawen 佐达文, "Zhongguo qiyuan qingong Dongyang Zhengquan Bei guanjun 中国棋院庆功东洋证券杯冠军" (L'Institut chinois du weiqi célèbre les vainqueurs de la coupe Dongyang Zhengquan), in *Beijing qingnian bao* 北京青年报, 30-5-96.

Annexe 1

Transcription de l'entrevue (filmée) avec Ma Guojun (马国钧), menée le 24 avril 1995. Ma Guojun est l'auteur des deux ouvrages suivants:

1) *Zhongguo jiuling daquan* 中国酒令大观 (Panorama des jeux à boire chinois), Beijing, Beijing chubanshe 北京出版社, 1993.

2) *Zhonghua chuantong youxi daquan* 中华传统游戏大全 (Le grand recueil des jeux traditionnels chinois), Beijing, Nongcun duwu chubanshe 农村读物出版社, 1990.

Les passages entre parenthèses sont de son épouse et collaboratrice, Ma Shuyun (麻淑云), qui assistait à l'entretien. La réponse qui entame cette entrevue faisait suite à l'explication que nous avons donnée à M. Ma de notre travail de recherche.

Ma: Tu prévois étudier les échecs, le weiqi, le majiang, le billard et les jeux électroniques. Personnellement, je n'étudie pas les jeux électroniques, c'est un jeu venu de l'extérieur. Par contre, j'en comprends ceci. L'origine du jeu qui consiste à aligner des fruits sur trois rangées (machines à sous, ou "bandits manchot") remonte au jeu de Jiu Gong 九宫. On alignait des chiffres sur une ligne, en trois cases et le total de chacune de ces lignes (verticales ou horizontales) devait donner le nombre quinze. Comme les

chiffres ne sont pas attrayants visuellement, on les a changés pour des fruits ou autres symboles dans les jeux électroniques. Le jeu est ainsi simplifié mais le principe reste le même. On peut même faire remonter le jiu gong aux inscriptions sur les carapaces des tortues. Si l'on change les chiffres du Jiu gong pour des fruits, qu'on ajoute la mécanisation, on a le jeu électronique... Mais on a jamais en Chine analysé cette relation, on se contente de dire que c'est un jeu étranger.

E.P: Ne pensez-vous pas qu'avec cette nouvelle fièvre, où même les enfants, malgré les lois, sont pris par le jeu, il faudra se pencher plus sérieusement sur ce sujet?

Ma: En effet, les enfants n'étudient plus, ils préfèrent dépenser leur argent et leur temps dans ces machines, qui sont des jeux d'argent, de pari. On dépense facilement dix yuans, et le niveau de vie des Chinois n'est pas élevé... en un après-midi, ce sera une trentaine de Yuans ou plus. Il y a donc là un problème.

E.P: Vous n'êtes pas sans savoir qu'il existe une loi qui interdit aux enfants d'âge scolaire d'entrer dans ces établissements de jeu...

Ma: Oui, et pourtant la majorité des joueurs sont des jeunes enfants, les adultes sont plus rares. (Mais il y a deux types de salle de jeux. Les arcades de jeu (游戏厅), où les jeunes sont admis. Ils sont interdits dans les salles de pari

(赌博厂), où l'on joue au "patchinko", ou "laohuji" en chinois (老虎机). Par contre, ces jeux sont permis à Hong-Kong, Macau... Ils sont aussi permis dans les grands centres récréatifs des hôtels de Beijing, et j'en ai vu beaucoup dans les rues à Harbin). Au Kanglegong (康乐宫), le patchinko est aussi permis...

E.P: Permettez-moi de vous demander maintenant quand et comment vous avez commencé à vous intéresser à l'étude des jeux?

Ma: D'abord je dois préciser que si ce livre porte nos deux noms, c'est moi seul qui l'ai écrit. Seulement, j'ai pris tellement d'années à écrire ce livre. Ma Shuyun m'a aidé à consulter la documentation, j'ai écrit, et elle m'a encore aidé à corriger. (Je suis metteur en scène et absolument pas spécialiste dans son domaine. C'est Ma Guojun qui a écrit et construit ce livre, je n'ai agi qu'à titre de "nègre"..) Pourtant, il y a quand même une relation entre l'étude du jeu et le théâtre. Laquelle? J'ai commencé, à partir des mentions de jeux et récréation (wenti 文体) dans la littérature théâtrale à étudier les jeux traditionnels chinois. Par exemple sous les Song on mentionne le jeu "dama" (打马), on parle aussi de "shuang liu" (双六), de shiliu (十六)... Mais ces jeux, d'où viennent-ils, comment y joue-t-on? Vous pouvez feuilleter le Cihai, le Ciyuan, les vieux livres, tous mentionnent l'existence de ces jeux, mais sans plus. Rien sur les origines, le développement, les règles... Ca m'a embêté, fait

perdre patience... mais j'ai persisté à vouloir comprendre et faire la lumière. Tout ce que j'ai consulté, je m'en suis rappelé, jusqu'à accumuler assez de documentation pour comprendre les jeux. Par ailleurs, la culture chinoise traditionnelle est un tout. Si tu ne la connais pas dans son ensemble, il n'y a aucune façon de comprendre les jeux en tant que tels. Il faut connaître et comprendre les autres phénomènes culturels et le contexte.

E.P: En effet, nombre d'explorateurs occidentaux des 17 et 18ème siècles sont revenus de Chine en affirmant: "Les Chinois sont joueurs". Est-ce qu'il s'agit d'une affirmation liée au manque de connaissances ou a-t-elle des fondements?

Ma: Oh Oui, les Chinois aiment trop jouer, savent tant jouer! Et mon livre ne contient qu'une petite partie des jeux connus des Chinois. Hormis le xiangqi et le weiqi, il existe une centaine d'autres jeux d'échecs populaires. C'est très intéressant. Ces jeux sont très simples. On dessine un échiquier sur un papier ou au sol et on est prêt à jouer.

E.P: Est-ce qu'il s'agit des mêmes règles que le xiangqi et le weiqi, simplifiées?

Ma: Non. En fait, j'ai trouvé entre 70 et 80 sortes d'échecs. Mais toi-même, trouves-tu que les Chinois aiment jouer?

E.P: J'en ai assurément observé maintes manifestations.

Ma: Moi, ce que je trouve frappant, c'est que les Chinois n'ont pas besoin de conditions, d'un environnement particulier pour jouer. Ils jouent beaucoup sur le bord de la rue, surtout

aux échecs.

Mais si tu penses te concentrer sur l'étude de la région de Beijing, tu devrais aussi étudier les éleveurs d'oiseaux. Il ne s'agit pas d'un jeu en soi, mais l'élevage peut impliquer nombre de jeux, par exemple les combats d'oiseaux, la saisie d'objets au vol, etc... Le chant des oiseaux ne constitue pas un concours. Par contre, certains sont entraînés à saisir chez les spectateurs les billets de banque, en commençant par les plus grosses devises. Ceci est un jeu. D'ailleurs le mot xi (戏), de youxi ou de xiju (théâtre) a pour sens principal en chinois classique le jeu. La simplification des caractères a certainement accéléré la saisie du langage, mais elle a fait subir une perte de sens. Ainsi le mot you (游) s'écrivait auparavant avec la clé du mouvement, ce qui est plus logique qu'avec la clé de l'eau, et qui s'apparente plus sémantiquement avec l'idée du plaisir (乐).

Pour revenir à votre question de départ. Les textes à propos de "wenti" s'avérant très nombreux, j'ai donc décidé d'écrire un livre sur les jeux. Le rapport avec le théâtre est donc le suivant; dans nombre de pièces conservées, on fait référence à des jeux traditionnels dont "dama", ou "jiuling". On jouait sur scène... Comment comprendre et monter une pièce si on ne sait quel est le jeu dont il est question et comment il se joue. Certains jeux sont d'une utilité primordiale, tiennent un rôle clé dans ces pièces de théâtre.

E.P: Le jeu en Chine n'est-il pas beaucoup en relation avec un certain mysticisme ou avec des croyances du style "死生由命, 富贵在天", puisque beaucoup de jeux sont basés sur la chance?

Ma: Un peu de rapport, mais pas trop. La chance n'est pas la même chose que le mysticisme. Je n'y vois pas de rapport avec les croyances si ce n'est que certains jeux proviennent d'anciens rituels, comme le cerf-volant qui servait à envoyer au loin la malchance. Je ne peux pas mettre ce genre de

proverbe en rapport avec la psychologie du parieur... Le but premier du jeu est le plaisir.

E.P: Oui, s'amuser est une fonction du jeu. Pensez-vous que la fonction socialisante du jeu est toujours aussi importante maintenant que les jeux semblent s'orienter (à mes yeux) vers des pratiques plus individualistes?

Ma: En effet. Les jeux antiques se jouaient plus en groupe. Par exemple la souque (拔河) se jouait avec une corde qui avait de nombreuses ramifications et on y jouait en très grand nombre. Puis le jeu s'est simplifié. Je parle aussi dans mon livre du football (蹴鞠). Il en existe un grand nombre, certains où l'on doit compter dans un but, et d'autres dont ce n'est pas le but du jeu. Avant, donc, il s'agissait en majeure partie de récréation, de jeu, pas de compétition.

E.P: Il m'a semblé remarquer que les Chinois, en affaires, ont une attitude ludique même lorsqu'ils négocient les prix au marché, comme si la donne n'était pas tant le profit que la relation à l'adversaire.

Ma: Pas du tout. Négocier un prix n'est pas jouer, et le marchand le fait avant tout pour l'argent. Il s'agit de commerce, pas de jeu.

E.P: Et la bourse comporte-t-elle une part de jeu?

Ma: La bourse a certainement un caractère de pari. Historiquement, la totalité des systèmes régnants en Chine,

des empereurs aux dirigeants du Parti Communiste, ont tous interdit la pratique du pari. Mais nul n'a réussi à enrayer ce phénomène. Pourquoi? C'est à ce sujet que tu devrais t'intéresser, la psychologie de parieur du Chinois.

Elle se résume ainsi; j'ai un livre, je veux celui-ci aussi... et je les veux tous. C'est la nécessité de l'accumulation, de l'abondance. Tu peux pourfendre le pari, l'interdire, arrêter le joueur... il recommencera, pour continuer à accumuler. Cela est sans rapport avec la condition économique. Les paysans démunis, les pauvres, jouent moins, mais jouent quand même. Les riches iront d'une plus grosse mise. La psychologie, la nature du parieur est la même. A la campagne, on va même jusqu'à jouer sa femme et ses enfants.

E.P: Les biens nantis ou nouveaux riches jouent de grosses mises et participent à des activités de jeu "haut de gamme". Est-ce qu'il y a là étalage de leur richesse et de leur prestige?

Ma: En effet, les activités comme le bowling ou le golf ne sont accessibles qu'aux nantis, aux gens d'un certain niveau. Le peuple n'a même pas accès au terrain de golf. Il y a donc aussi des classes dans le jeu.

A l'origine le golf est chinois... dans mes livres on le fait remonter à deux cent ans plus tôt que le golf en Occident...

E.P: En parlant de livres, comment se fait-il que la documentation post-libération soit si difficile à trouver? Est-ce que les activités politiques prenaient trop de place dans la vie des gens?

Ma: Il est difficile de répondre à cette question. Après la libération, les livres sur les jeux étaient peu nombreux. Maintenant les livres sur le majiang sont nombreux, de même que ceux sur le xiangqi et le weiqi (incluant les parties jouées par nos ancêtres et leurs traités sur le jeu, de même que les grandes parties contemporaines et les compétitions sino-japonaises). Mais les livres sur les jeux populaires (民间游戏) sont très rares.

E.P: Et à propos de la Révolution culturelle... Vous avez écrit qu'à cette époque tous les jeux étaient devenus des 四旧, ou quatre vieilleries. L'être humain n'en avait pas moins besoin de jouer. Quelles étaient les activités ludiques des Chinois durant la révolution culturelle?

Ma: Pendant dix ans, il n'y a eu aucun jeu! Vous ne pouviez trouver une paire de dés, les jeux de poker étaient introuvables et les jeux de majiang aussi. Le xiangqi était permis. Mais les gens n'avaient ni le coeur à jouer, ni de jeu en tant que tel. Il est un mot de la dynastie Qing; "习俗上于富足", ou les habitudes et coutumes découlent de l'abondance. Comme quoi, quand les gens nantis ont le coeur à jouer, sont insouciantes, les pauvres qui n'ont pas de quoi manger pensent-ils à s'amuser?

E.P: Dans cet ordre d'idées, la récente élévation du niveau de vie des Chinois devrait favoriser les loisirs et le jeu?

Ma: Pourquoi penses-tu que l'on trouve maintenant tant

d'infrastructures d'amusement au pays, toutes les régions en ont, on a dépensé beaucoup d'argent.

E.P: Mais on me dit que beaucoup sont hors de prix, que le citoyen moyen ne peut se payer un billet...

Ma: Oui, il y a en effet ce genre de circonstances.

E.P: Vous avez évoqué dans votre livre le phénomène du "neuf qui remplace le vieux". Ne craignez-vous pas qu'aujourd'hui, des formes de jeu étrangères et modernes remplacent les formes traditionnelles chinoises d'amusement?

Ma: Je n'ai pas peur, la culture n'est que changement... Il n'y a qu'à regarder le théâtre chinois qui a connu des changements régionaux, dans le temps, qui est un ramassis d'influences, de contributions...

E.P: Oui, mais toutes ces formes de théâtre avaient encore une spécificité chinoise. Ce n'est pas le cas des nouvelles formes de jeu actuelles.

Ma: Bien sûr, il y a quelques éléments de jeu qui viennent de l'extérieur, mais sors marcher dehors en été. Tu verras que les gens jouent encore au xiangqi, à la marelle, élèvent des oiseaux, font des combats de criquets, etc., jeux qui sont tous traditionnels. Ces gens-là n'ont même pas d'argent pour jouer à d'autres jeux. Et cette permanence des traditions est encore plus spécifique à la campagne.

E.P: Vous avez écrit dans votre livre, à propos de l'appréciation que fait Confucius du jeu, que même ce grand sage ne "s'oppose pas au jeu". Yang et Shi ont une autre interprétation, voulant qu'il ait en fait parlé du weiqi de façon peu élogieuse... Que pensez-vous de leur lecture de Confucius?

Ma: L'expression de Yang et Shi "无可无不可" signifie que, qu'il y ait des jeux ou qu'il n'y en ait pas c'est pareil. Confucius ne conteste pas les jeux, pas plus qu'il ne les encourage. Son enseignement prône des activités, dont le tir à l'arc. Aujourd'hui on peut considérer cette activité comme un jeu mais à l'époque elle consistait en un entraînement du corps et de l'esprit pour les aristocrates ou nobles, sans but guerrier ni meurtrier. Les confucianistes en pensaient que le corps devait être droit et stable, et que l'esprit devait le devancer dans cette stabilité. Le tir à l'arc n'est donc pas un jeu mais un exercice pour l'homme. Ils considéraient aussi la musique comme la chose la plus capable de stimuler l'esprit de l'homme, la plus formatrice des activités.

E.P: Et les taoïstes, eux?

Ma: Ils n'ont pas parlé du jeu.

E.P: Qui a créé les échecs? N'est-ce pas Shun, afin de former le caractère et les capacités intellectuelles de son fils?

Ma: Je ne sais pas, on ne peut se fier à ces hypothèses. Ce

jeu a un rapport avec la guerre. Il est un jeu de compétition, surtout après un certain de niveau. Il s'éloigne des définitions du jeu, du concept de plaisir.

E.P: Sur les sens du mot 玩儿 jouer. Ils semblent nombreux et parfois, dans certains contextes, négatifs même.

Ma: Oui, en chinois, le mot 玩儿 a plusieurs significations.

E.P: Pensez-vous que les loteries et tirages soient des "jeux?"

Ma: Ce ne sont pas des jeux. Au niveau psychologique c'est un peu comme le majiang qui fait appel à l'esprit de spéculation des gens. Chacun pense; je dépense deux dollars pour un billet de tirage et je peux gagner un vélo. Sauf qu'en vérité, combien sur cent gagneront quoi que ce soit? La plupart des gens veulent gagner, miser sur la chance. (Certaines personnes vont arguer qu'elles achètent leur billet pour venir en aide aux handicapés ou autres. C'est une façon de parler! La majorité des gens jouent pour tester la chance ou pour obtenir gros avec peu d'argent).

Les Chinois n'achètent définitivement pas pour contribuer aux oeuvres de charité, ça ne fait aucun doute.. Comme le majiang, c'est en relation avec l'attrait pour le pari. Les jeux antiques d'échecs ont tous à voir avec le pari, sauf que l'on ne les appelle pas ainsi. Par exemple le combat d'insectes; je mise beaucoup d'argent sur cet insecte, la

foule est nombreuse, vous misez sur cet autre insecte. L'un empochera la mise de l'autre, selon le résultat. Il s'agit aussi de pari.

E.P: En Chine, on m'affirme que ça devient tout à fait inintéressant de jouer au majiang sans enjeu monétaire. Par ailleurs mon directeur de thèse chinois, Mr. Zhong Jingwen, s'inquiétait que je sois venue étudier les jeux de pari. Le statut du pari m'apparaît en Chine bien controversé...

Ma: J'avais pensé écrire une histoire du pari en Chine. Mais j'ai tâté le terrain, personne ne voulait s'engager à le publier. J'ai répondu que ce serait un ouvrage historique, traitant de la psychologie des joueurs dans le temps, des différents genres de pari. Je suis un chercheur sérieux. Moi-même je ne sais pas jouer au majiang! Enfin, disons plutôt que j'en connais les règles mais que je n'y joue jamais, je n'ai pas le temps de pratiquer et je sais aussi que les Chinois jouent en pariant.

E.P: Avez-vous eu des problèmes à publier votre livre sur les jeux à boire? On aurait pu y voir une vieille habitude "féodale".

Ma: Non. je trouve que les jeux à boire "jiuling" consistent en de vieilles traditions très riches, oubliées des Chinois. Aujourd'hui, boire c'est boire, on devient saoul et on insulte le voisin. Les anciens n'étaient pas comme ça, il n'y a qu'à regarder 红楼梦 (Le rêve du pavillon rouge). Jiao Baoyu et ses

comparses jouent à tous ces jeux. Le peuple joue aussi, plus simplement... Mais ce sont des traditions perdues. Un restaurant a récupéré récemment une de ces traditions; on y joue au Qushiliushang. Ce jeu est beaucoup plus simple que ces jeux où l'on doit reconstituer un poème. On jouait à ces jeux au mois de mars (nouvel an) pour écarter le mauvais sort dans l'année à venir. En parlant de rapports aux croyances... Mais plus personne n'étudie ces jeux.

Selon les anciens, le jeu est un "xiaodao". Il porte sur des connaissances étendues. Si tu ne connais pas la culture chinoise tu ne peux pas comprendre les jeux. Les gens qui font de la recherche sur les classiques 红楼梦 ou 金瓶梅 (Fleur en fiole d'or) viennent me consulter sur les jeux auxquels il est fait référence dans ces ouvrages.

Annexe 2

Transcription de l'entrevue filmée avec Zhong Jingwen (钟敬文), menée le 22 juin 1995. M. Zhong est professeur au Département de littérature populaire de l'Université normale de Beijing (北京师范大学民间文学系) et directeur du Centre de recherche sur la culture populaire (民间文化研究所) de la même université. Les commentaires entre parenthèses sont du professeur d'histoire et assistant de m. Zhong, M. Zhao Shiyu 赵世瑜.

E.P: Les occidentaux eurent aux XVIIIème et XIXème siècles de nombreux échanges avec la Chine. On lit souvent dans leurs rapports de voyage des propos tels "Les Chinois aiment jouer". Trouvez-vous que cette opinion est fondée?

ZHONG: Il est difficile de répondre à cette question. Il existe des différences entre avant et maintenant, entre les jeunes et les vieux. Les intellectuels favoriseront des jeux qui avantagent l'intelligence. On aime jouer aux jeux de ballon, mais je ne pense pas que les Chinois aiment particulièrement jouer. Les paysans jouent peu et voient leur principale source d'amusement dans les foires des temples (庙会), la situation des ouvriers et commerçants étant un peu meilleure. Dans la société, nous avons des jeunes chômeurs, en attente d'emploi, des fainéants, qui ont énormément de temps libre. Leur principale activité sera donc le jeu. Mais on ne peut soutenir "Les Chinois aiment jouer" au niveau de toute la Chine, il n'y a pas à cet égard de différence avec d'autres pays.

E.P: Selon vous, les activités de jeu et de loisir ont quelles fonctions individuelles et sociales? Que pensez-vous de l'assertion suivante: "在社会主义条件下, 人们闲暇时间活动的目的是为了 实现人的全面发展, 最终目的是为社会创造出更多的物质和精神财富, 促进社会的进步" "Dans le contexte socialiste, le but des activités de loisir est la réalisation du développement intégral de la personne, son but ultime est la création supplémentaire de richesses matérielles et spirituelles pour la société, la promotion du progrès social" (李迎生, in 社会学研究, mars 1991).

ZHONG: Dans le domaine des plaisirs et des loisirs, les éléments sont nombreux et variés. Certains auront recours à la force physique, d'autres à l'habileté mentale. Concrètement, lorsque j'étais jeune, j'aimais jouer au ballon, dessiner, jouer aux échecs. J'avais un ami taïwanais issu de famille bourgeoise qui aimait à aller danser; je l'ai accompagné quelques fois mais j'ai trouvé cela particulièrement ennuyeux. Maintenant, à 90 ans passés, j'aime à regarder des paysages ou lieux historiques, comme Hangzhou. Il est sûr que l'on ne peut que travailler et étudier, il faut aussi des loisirs. Dans mon cas, m'intéresser à l'histoire de la Chine pourrait passer pour de l'étude, mais il s'agit de loisir, sans but fixe, comme mes promenades. J'aime aussi beaucoup la littérature. L'idée, c'est de relaxer. Quelqu'un peut aimer faire des mathématiques et y trouver une forme de repos, tandis que moi, c'est la matière dont j'ai le plus peur!

Au niveau de la fonction sociale donc, ces activités ont pour but le délasserment, de se débarrasser de la fatigue, mais elles n'en permettent pas moins d'élever les capacités

intellectuelles de ceux qui les pratiquent et ont en ceci une fonction sociale positive. Cette fonction n'est pas une finalité.

Certaines activités moins sérieuses comme majiang et échecs chinois ont aussi une certaine utilité, en constituant un entraînement mental. Bien que ce soient des jeux, il ont une capacité positive. Dans le cas du majiang, s'il devient un outil de pari, on parlera alors d'effets négatifs.

Au sujet de l'assertion que vous m'avez présentée voulant que le but ultime du loisir soit la création de nouvelles richesses matérielles et spirituelles pour la société, je pense que le jeu vise avant tout à se débarrasser de la fatigue et qu'il est dénué de BUT. Le mot but (目的) est à remplacer par effet ou résultat.

Dans le cas du pari, on assiste à l'effet contraire, l'effet négatif, car l'on peut difficilement penser que le plaisir n'est pas évacué à un certain moment du jeu, quand les pertes sont grandes. Le pari est, dans une certaine mesure, identique au principe de plaisir; les joueurs ont du plaisir, mais l'on doit jouer pour moins... Le profit semble l'enjeu, mais le plaisir l'est tout autant. J'ai souvenir de mon passage à Tokyo pendant mes études. A la sortie de l'université, dans chaque établissement de la rue, on pouvait jouer au majiang. C'était la frénésie, le plaisir...

E.P: Le jeu lié au pari est en général fondé sur la chance. Voyez-vous dans cette propension au jeu de

chance un lien avec le type de croyances voulant que la vie et la mort relèvent du destin et que la prospérité relève du "ciel"?

ZHONG: La Chine est une société rurale et le "ciel" y joue traditionnellement un rôle important, au sens propre, la vie est tributaire du ciel, de la pluie ou de la sécheresse, etc. Par ailleurs le pari ne fait pas intervenir que de la chance, il implique une dose d'habileté et de combativité. Les choses ne sont donc pas unidimensionnelles.

E.P: Pensez-vous que les activités de jeu et de loisir se distinguent aussi par "classe supérieure" et "classe inférieure"?

ZHONG: Dans la société, le niveau culturel des gens a souvent un rapport direct avec leur positionnement social. Le jeu est une manifestation culturelle; il suit donc cette même loi de différenciation, et est donc déterminé par l'âge comme par la condition sociale...

(On voit quand même une forte influence de la classe sur les comportements tels ceux des nouveaux riches qui, forts de leur argent, s'adonnent à des activités telles le karaoké, les discos, repas plantureux et banquets, tandis que des gens d'une certaine classe sociale, comme M.Zhong, opteront pour des activités reliées aux arts et lettres, dont les gens moins cultivés se détourneront. Par exemple, ils trouveront la pratique des échecs fatigante... Le poker et le majiang peuvent leur aller).

Cependant on peut voir des gens de niveau culturel assez élevé, tels des étudiants diplômés, jouer à des jeux comme le majiang. Par ailleurs les classes sociales ne sont pas aussi distinctes qu'auparavant, les séparations sont floues.

E.P: Ne craignez-vous pas que les jeux récemment arrivés en Chine tels billard, karaoké, jeux électroniques, etc., puissent influencer ou modifier la culture spécifiquement chinoise, menacer l'avenir des jeux chinois traditionnels (xiangqi, majiang etc.)?

ZHONG: Ce type de jeu, j'essaierais que je n'en serais pas capable! Mais l'évolution d'une culture nationale est faite de ces emprunts à d'autres pays. Certaines formes artistiques qui sont devenues typiquement chinoises sont le fruit d'emprunts à d'autres cultures; aki, pipa, échecs... Sous les Tang, on a emprunté beaucoup de choses à l'Inde, dont la danse. Aujourd'hui, il y a beaucoup de nouveaux éléments, et cela suit les règles de l'évolution sociale. Cela n'exclut pas non plus que l'on doive faire attention à ces nouveaux éléments culturels qui peuvent être nuisibles. Par exemple la coutume des parents qui s'occupent des mariages des enfants est vue comme tradition nuisible. Comme avec le yin et le yang, il faut arriver à un équilibre, ne pas sortir de certaines limites. Un autre exemple: celui des pétards, maintenant interdits dans les grandes villes. Ils avaient une histoire de plus de mille ans, mais qui oserait en faire éclater depuis

qu'ils ont fait tant de blessés. Tant pis pour l'atmosphère des fêtes et des mariages. Dans certains cas, la tradition n'est plus une chose souhaitable ou adaptée.

E.P: On a parlé de la Fête du printemps. De plus en plus de gens la passent à regarder la télévision. Ne trouvez-vous pas cela symptomatique de la tendance récente à s'adonner à des activités passives?

ZHONG: On peut répondre à cette question en la reliant à la question précédente, qui demande si, avec la réforme et l'ouverture, le plaisir (et le jeu) ne deviennent pas des biens commerciaux, des marchandises. L'économie est fondamentale dans la vie des gens, mais on ne doit pas tout réduire à l'économie. On a dans la vie des besoins fondamentaux, tels se nourrir, se vêtir, et jouer. Stimuler la vie, c'est aussi un besoin fondamental, commun à tous les peuples.

Cependant, en matière de consommation, il doit y avoir des critères. Lorsqu'un livre est publié, l'art devient objet de consommation, marchandise. L'argent ne se transforme pas en talent, alors que le contraire est possible, ce qui est d'ailleurs le problème des "nouveaux riches" dont nous parlions plus haut. Si la culture et le loisir devenaient entièrement dominés par l'économie, il y aurait un problème.

E.P: A quel jeu aimez-vous vous adonner?

ZHONG: Quand j'étais jeune, j'aimais jouer au ballon, au

Xiangqi. J'aime principalement lire des ouvrages théoriques et de littérature, sans but très fixe. J'écris aussi beaucoup. Mes temps libres se passent à relaxer, à "ressentir " la vie.

Les conditions de loisir ont beaucoup changé. Avant, l'entrée à Yiheyuan coûtait un mao, elle est maintenant de dix yuans et il vous faudra repayer pour chaque section du parc. Seuls les nantis peuvent se le permettre. Moi, je me promène, je lis, cela m'indiffère un peu. Il en va d'ailleurs de même avec les fêtes dans les temples... Un match de football coûte 200 yuans, un film 20 yuans... Un aspect très important de mes loisirs est la lecture.

(Il y a une grande différence culturelle entre les Américains, par exemple, et les Chinois. En Chine, tu vas chez ton voisin, tu frappes, tu entres et tu commences à discuter, de tout et de rien, de politique, de la famille, etc... Surtout dans les cours carrées, les ruelles, le voisinage est très important. Les discussions sont très informelles, nul besoin de prendre rendez-vous et d'attendre des semaines avant de voir un ami ou de discuter librement, comme aux USA).

E.P: Comment se fait-il que la documentation post-libération concernant les plaisirs et les loisirs soit si difficile à trouver?

ZHONG: Nous étions tous trop occupés par les mouvements politiques, les activités politiques pour penser aux activités de loisir!

Tout était régi par le traditionnel "hard working spirit", tout était censé contribuer à la politique. Même le loisir a pris un caractère politique, les chansons étaient celles de Mao, les opéras ceux de Mme Mao (样板戏), on dansait "au service de la révolution" .

(Si tu voulais te débarrasser de la fatigue, relaxer, il n'y avait d'autre solution que de dormir ...j'exagère! Il y avait quand même quelques jeux pour les enfants. Je jouais aux billes; avec les bâtons des glaces, nous faisons des jeux).

Annexe 3

Transcription de l'entrevue avec Liang Weitang (梁伟棠), 8ème Dan de weiqi, menée le 13 mars 1995, à l'Institut national de weiqi.

E.P: Parlez-nous de la "culture des jeux":

LIANG: Je ne suis pas à l'aise de parler de weiqi comme d'un jeu. Il est en Chine l'expression élevée de la culture asiatique, une expression artistique et philosophique de cette culture, bien qu'il ait une composante ludique.

E.P: Comment est articulé le système professionnel de weiqi?

LIANG: Il y a une première grande distinction à faire quand on parle du weiqi en Chine: les professionnels et les amateurs. Notre pays se distingue de l'Occident en ceci qu'il y a des professionnels. A l'étranger, tous sont des amateurs. Nous avons toujours eu un système professionnel, sauf pendant la suspension de la révolution culturelle. En général les joueurs commencent très jeunes à l'école d'échecs. Vous savez que le weiqi relève du ministère des sports. Il existe donc des écoles d'échecs, subventionnées par le gouvernement, qui préparent la relève.

J'ai commencé moi-même à l'école primaire. Le professeur enseignait à un petit groupe d'élèves intéressés. Plus tard, j'ai joint une "équipe spécialisée", une équipe régionale, et c'est ainsi que l'on monte un à un les échelons qui mènent au professionnalisme.

La différence fondamentale entre amateurs et professionnels est que les premiers ne recourent pas au jeu pour gagner leur vie, il s'agit d'un passe-temps. Du point de vue du niveau, un 7ème dan amateur (plus haut niveau amateur) est à peu près l'équivalent d'un troisième dan professionnel.

E.P: Comment sont organisés les tournois?

LIANG: Les tournois nationaux sont en général organisés par l'Association Chinoise des Echecs et ses satellites régionaux, et soutenus financièrement par des compagnies privées. Ces commandites sont à court terme, de trois à cinq ans, contrairement aux tournois internationaux où comme dans le cas de la coupe FUJI, la commandite dure depuis maintenant dix ans. Les concours nationaux n'ont pas cette stabilité. Ils sont organisés par la Fédération Internationale de weiqi.

E.P: Nombre de joueurs s'exilent au Japon...qu'en pensez-vous?

LIANG: Certains joueurs s'exilent, majoritairement au Japon, et majoritairement des femmes. Il y a là-bas plus de joueurs, les conditions y sont meilleures. Mais ce monde est

majoritairement masculin au Japon, en Corée et en Chine, et il semblerait que les hommes préfèrent la compétition.

E.P: Le joueur représente-t-il son pays ou lui-même? A qui la victoire appartient-elle?

LIANG: En général, si je joue en Chine, je représente le Guangdong, si je joue à l'étranger, je représente la Chine, mon pays. Il est sûr qu'on évalue la performance individuelle de ceux qui représentent le pays, mais fondamentalement, lors de compétitions internationales, c'est du prestige du pays qu'il s'agit.

E.P: Depuis la réforme et l'ouverture, le niveau de vie des joueurs a-t-il augmenté?

LIANG: Ces dernières années, tout a changé. Avant, seul l'Etat assurait le revenu du joueur professionnel. Maintenant les meilleurs joueurs ont vu une nette augmentation de leur niveau de vie, mais la moyenne reste tout de même basse. Pour les joueurs inférieurs, disons 4ème dan et en-dessous, il n'y a pas eu d'amélioration. L'allocation reçue n'est pas suffisante. Les meilleurs joueurs n'ont pas une vie comme celle des stars, leur condition économique se rapproche plus de celle des ouvriers et du peuple. Par contre, certains grands joueurs ont des privilèges car ils sont délégués à la Conférence consultative politique du Peuple (Nie Weiping, Ma Jiashun) ou représentants du Parti (Xie Jun, Chen Zhude).

Certains ont des autos, mais ils sont rares et il ne s'agira pas de "haut de gamme"...

E.P: Avez-vous l'occasion de beaucoup d'échanges avec les joueurs non-professionnels, amateurs?

LIANG: Oui, les échanges sont très nombreux. Certains sont mes amis. Je ne peux pas parler d'enseignement mais les échanges sont nombreux, pour le plaisir.

E.P: La pratique professionnelle des échecs fait-elle perdre au jeu son caractère ludique, de plaisir et de détente?

LIANG: Il ne reste aucun de ces aspects, la pratique est très laborieuse. Vous pouvez constater, en observant ce tournoi aujourd'hui, la nervosité des joueurs.

E.P: Le joueur qui arrive à un niveau très élevé, que peut-il souhaiter de plus. Existe-t-il quelque chose comme une partie parfaite?

LIANG: Il y a toujours moyen de s'améliorer, surtout avec la multitude de partenaires mondiaux possibles.

E.P: Les joueurs ont-ils une relation d'entraide ou de compétition? Leurs relations sont-elles conflictuelles?

LIANG: Cela dépend au départ du caractère des individus, de leurs affinités. En général, ces choses se retrouvent dans tous les milieux. Dans notre environnement, la compétitivité a une certaine utilité, bien qu'elle ne soit pas très appuyée.

Les relations sont plutôt amicales.

E.P: Les joueurs auraient besoin, selon vous, de quelles qualités ou caractéristiques spéciales pour exceller au weiqi?

LIANG: Je ne pense pas que cela requière des capacités particulières. Tous peuvent jouer pour autant qu'ils ont un environnement, des conditions propices à l'étude, du temps. Pour jouer de façon vraiment supérieure, il faut sans doute un certain talent, mais il est rare. Tous peuvent jouer pour autant qu'ils aient l'opportunité d'étudier. En fait je crois que nous, joueurs de weiqi, sommes de bien petites choses; ce jeu a une histoire de plusieurs milliers d'années, et les Chinois ont accumulé ou reçu beaucoup de connaissances à son sujet. Cependant ce jeu reste extrêmement mystérieux, subtil.

E.P: Quel est le rapport entre classe, sexe, niveau culturel, vie familiale, revenus, etc., et la pratique du weiqi?

LIANG: Les gens qui aiment jouer au weiqi viennent en général d'une couche sociale plus élevée. Dans notre cas, il y a un lien entre les résultats bons ou mauvais et les revenus. La famille est aussi un élément en rapport avec le jeu. Il y a des joueurs et des joueuses, mais les joueurs masculins sont plus nombreux. Ça a peut-être à voir avec les dispositions naturelles; les femmes préfèrent des choses comme la mode etc...

E.P: Le jeu de weiqi est si vieux. Est-il possible qu'il y ait parfois des "redites"? Est-il encore possible de "créer" des jeux?

LIANG: Non, jamais on ne peut rejouer exactement la même partie et, depuis que le weiqi existe, jamais deux parties n'ont été semblables. Bien sûr des parties peuvent l'être, ou tu peux reconstituer une partie à l'aide d'un traité d'échecs, l'imiter.

La "créativité" est un concept difficile à appliquer. En face d'une partie, chaque joueur aura sa propre connaissance, appréhension du jeu. C'est une chose très subtile.

E.P: Existe-t-il une chose telle qu'une "partie parfaite"?

LIANG: Je n'ai jamais expérimenté une telle sensation, on fait toujours des erreurs, même si parfois des parties nous semblent meilleures que d'autres. On peut être plus satisfait et penser que le niveau atteint est bon, mais il n'existe pas de partie parfaite, seulement des sentiments de satisfaction. Il en est de même pour les autres joueurs. Une partie se joue à deux. Si l'adversaire joue bien, tu dois bien jouer. Si l'adversaire joue mal, la partie n'est pas harmonieuse. Si les deux jouent très bien, on peut approcher du sentiment d'harmonie, mais on ne peut pas parler de perfection. Il ne peut y avoir ce sentiment que peut éprouver un artiste, par exemple.

Le weiqi est en même temps un art, une science et un

sport de concours. Contrairement aux *qin* (luth), *shu* (calligraphie), *hua* (dessin), où l'artiste peut s'exprimer individuellement, le *weiqi* se pratique à deux. Il y a une quête d'harmonie avec l'autre joueur, s'il joue bien, tu joueras bien. Le *weiqi* diffère donc des autres arts.

E.P: Pensez-vous que les nouvelles formes de loisir (disco, karaoké, billard, jeux électroniques, etc.) peuvent influencer (nuire à) l'avenir de jeux traditionnels comme le *weiqi*?

LIANG: Il n'y a absolument aucun danger. Les jeux sont extrêmement nombreux ces dernières années, mais aucun n'a les caractéristiques du *weiqi*. Le *weiqi* est un jeu que beaucoup de gens aiment à explorer, étudier. Ces autres jeux dont vous parlez ne sont que des amusements, qui ont un caractère de mode, qui sont éphémères... Le *weiqi* ne cesse de se développer. Je crois que le *weiqi* est au monde ce qui me permet le mieux et le plus librement de m'exprimer, d'exprimer ma créativité, d'explorer l'intelligence, l'imagination.

E.P: Les nouvelles politiques de réforme, l'économie de marché, tout cela a-t-il un impact sur le monde du *weiqi*?

LIANG: A court terme, oui. Elle (la réforme) est présente dans tout le pays et dans le régime, le système. Si le *weiqi* veut évoluer, il doit suivre la tendance sociale, conserver le synchronisme.

E.P: Existe-t-il un rapport entre le weiqi et l'identité chinoise? Celui-ci a-t-il une spécificité chinoise?

LIANG: Nous nous sommes toujours fait dire que le weiqi est une culture, un art, un élément expressif de notre philosophie orientale et chinoise. Le noir et le blanc représentent le yin et le yang, les pions que l'on encercle sur le terrain de l'affrontement, sur le champ de bataille, représentent la victoire. Dans le processus de jeu, on peut ressentir la valeur spirituelle intrinsèque au jeu, et il implique beaucoup de choses qui relèvent d'une culture profonde. Il a aussi des règles, ce qui représente peut-être une contradiction avec le caractère artistique. A moins d'entrer en contact avec le jeu, il est difficile d'en comprendre ces éléments spirituels.

E.P: Jouez-vous aussi aux échecs? Quelle est la différence entre xiangqi et weiqi?

LIANG: Je joue très rarement. Les échecs ne sont pas aussi abstraits, les pièces sont représentatives, les règles immuables, il est une méthode pour jouer, chaque pion a une valeur précise, un but et des déplacements fixes. Le but est important, c'est l'"échec" et tout se fait en fonction de ce but. Le weiqi est plus vague, très abstrait. Sur l'échiquier il n'y a rien, le vide. Comment vas-tu, avec un pion, exprimer tes connaissances, ta compréhension, ton point de vue, ton opinion? C'est plutôt difficile, très flou. Il n'existe rien d'absolu dans le weiqi. Même s'il existe une façon de décider

du gagnant et du perdant d'une partie, extérieurement ce n'est pas apparent. Les règles internes sont difficiles à préciser.

E.P: Vous avez commencé à jouer en deuxième année. Hormis le weiqi, quelle autre formation avez-vous reçue?

LIANG: Je suis en quelque sorte autodidacte. J'aime lire et j'ai lu beaucoup d'ouvrages sur divers sujets. Arrivé à un certain niveau aux échecs, j'ai commencé à lire des livres de philosophie, je m'intéresse à la vie sociale, à la réalité politique. Dans le processus d'apprentissage des échecs, j'ai réalisé que toutes les connaissances se tiennent...

Annexe 4

Transcription de l'entrevue (filmée) avec Wang Yalin (王雅林), menée le 15 juin 1995. M. Wang est professeur au Département de sociologie de l'Institut de technologie de Harbin (哈尔滨工业大学社会学系).

E.P.: Selon vous, les activités de jeu et de loisir ont quelles fonctions individuelles et sociales? Que pensez-vous de l'assertion suivante "在社会主义条件下, 人们闲暇时间活动的目的是为了实现在人的全面发展, 最终目的是为社会创造出更多的物质和精神财富, 促进社会的进步" "Dans le contexte socialiste, le but des activités de loisir est la réalisation du développement intégral de la personne, son but ultime est la création supplémentaire de richesses matérielles et spirituelles pour la société, la promotion du progrès social" (李迎生, in 社会学研究, mars 1991).

WANG: Il n'existe pas de contradiction; selon Marx, le loisir est issu de la société et va profiter à la société. Mais c'est à travers l'élévation de la qualité de l'individu que la société s'élève aussi. Nous considérons que le développement de l'individu et celui de la société sont une seule et même chose.

E.P.: Et pensez-vous que le loisir comme objet de consommation soit en contradiction avec la nature même de l'amusement?

WANG: Il existe une nouvelle donne dans la société chinoise. C'est que maintenant, une fois les besoins matériels premiers

satisfaits, il reste parfois de l'argent qui peut être engagé dans le loisir. Par ailleurs, on a aussi plus de temps libre. Une grande partie était avant investie dans le labeur, dans des fardeaux de travail assez lourds. Il n'y avait pas de temps libre. La modernisation, les électroménagers, la disponibilité d'aliments préparés libère beaucoup de temps. On dit que la semaine de travail est passée à quarante heures. En réalité, on travaille encore moins que ça. Lorsque l'on dit que le Chinois travaille huit heures par jour, on exagère! Le travail effectif, je veux dire efficace, compte pour moins que ça.

Finalement, il y a eu de grands changements dans la répartition du temps mais aussi dans la qualité, le contenu des activités. A cause de l'économie de marché, le loisir est devenu marchandise. Les prix de salles de danse, de karaoké, de billard ont augmenté, surtout ces dernières années.

Récemment je suis allé visiter un petit bourg de 10000 habitants...Il y a un an, il n'y avait que trois salles de danse, ce nombre s'élève aujourd'hui à soixante-dix. L'une à la suite de l'autre sur la même rue! Un élément important de ce développement est l'apparition "d'accompagnatrices" (陪舞) venues de l'extérieur. Elles sont indispensables à la popularité de l'établissement. Il peut en coûter plusieurs centaines de yuans pour une soirée, et ces lieux sont beaucoup fréquentés par des cadres, des hommes d'affaires, des officiels qui dépensent les deniers publics... Mais dans ce

petit bourg, les critères restent assez bas, de vingt à trente yuans pour que les "demoiselles" accompagnent les clients. Les heures de fermeture ont beaucoup changé aussi, on s'amuse beaucoup plus tard.

E.P.: "Pensez-vous, comme Chris Rojek, que le loisir est en voie de "pacification", d'"individualisation", de "domestication"?"

WANG: Il y a une plus grande proportion de loisirs qui se déroulent dans les lieux publics, surtout à cause de l'attrait des clubs de jeux occidentaux pour la clientèle bien nantie. On va plus aussi dans les parcs, à l'extérieur, sur des sites célèbres et avec la fin de semaine de deux jours, les gens ont même le temps de sortir de la ville et de voyager.

E.P.: Pensez-vous que l'attrait grandissant pour les jeux électroniques dont vous venez d'évoquer la pratique mettent en danger l'existence des jeux traditionnels chinois?"

WANG: Cette popularité croissante est réelle. Mais si les jeux venus de l'extérieur sont populaires, la pratique des jeux locaux augmente aussi. Il y a maintenant des conditions propices au jeu en général, plus de temps, d'intérêt, de curiosité, le besoin de jouer, quoi! Les activités de style chinois sont aussi de plus en plus visibles parmi les loisirs en expansion. Il y a résurrection de vieilles activités, comme le cerf-volant...

E.P.: Le jeu en Chine n'est-il pas beaucoup en relation avec un certain mysticisme ou des croyances du style "死生由命, 富贵在天", puisque beaucoup de jeux sont basés sur la chance?

WANG: Au majiang peut-être, puisque c'est un jeu qui est basé sur la chance. Si l'on gagne, on peut se dire soit que l'on a bien joué, soit qu'on a eu de la chance. Mais, rares sont les gens qui jouent pour faire fortune, même si l'on dit n'éprouver aucune excitation lorsque l'on joue sans enjeu monétaire.

E.P.: Pensez-vous, comme certains théoriciens occidentaux, que les loisirs ont une fonction de faire-valoir, que par ses activités de loisirs l'homme affiche son statut ou le statut souhaité?

WANG: Je le crois. Par exemple, autour de 1990, je suis allé dans une disco dont le prix d'entrée était de 30 yuans. A l'intérieur, pour acheter des consommations, il fallait dépenser au minimum 200 yuans. Quelqu'un à mes côtés s'est mis en colère: avec un prix à la porte aussi bas, tout le monde peut entrer, mais comment peut-on imaginer ce qui nous attend à l'intérieur? Le golf aussi est vraiment un jeu qui exprime le statut financier du joueur. Depuis l'avènement de l'économie de marché, un bien acquis ou une pratique sont révélateurs du statut social.

E.P.: Mais dans ce contexte, est-ce que jouer est encore jouer? Y-a-t'il encore spontanéité et détente?

WANG: En Chine, le travail n'a jamais ressemblé au travail,

le jeu n'a jamais ressemblé au jeu. Avant la réforme, on n'avait jamais assez de travail pour une journée de huit heures. On lisait les journaux, discutait, buvait du thé, fumait. C'était très courant. Jouer n'était pas jouer, puisqu'on en avait pas les moyens. Le temps libre était dépensé à la maison. Et puis, pendant la Révolution culturelle, le cinéma ne comptait pas pour un loisir, c'était de l'éducation.

E.P.: Le désœuvrement peut s'emparer des gens qui ne trouvent pas à occuper leurs deux jours de congé. Dans le contexte chinois, où l'on voit souvent les médias exhorter les gens à choisir des loisirs "appropriés, corrects, fructueux, intelligents, constructifs et rationnels" (Wang, 1995, p.150), pensez-vous que l'Etat doit être directif en ce qui a trait aux loisirs?

WANG: On ne peut pas laisser le loisir se développer de façon aveugle, en l'abandonnant à l'industrie privée, au marché. Le gouvernement pourrait superviser. Sans quoi, par exemple, le marché de la pornographie peut se développer. Il faut contrecarrer d'éventuels excès. Actuellement, c'est le marché qui fait la loi, il n'y a pas suffisamment de réglementation, il reste beaucoup de travail à faire. Avant, la qualité des activités de loisir n'était pas élevée, les activités étaient vulgaires, c'était un grand problème.

E.P.: Alors comment expliquez-vous les références constantes que font les Chinois à leurs nobles traditions culturelles vieilles de 5000 ans?

WANG: Je ne trouve pas personnellement que cette culture soit si élevée. Dans le domaine du loisir, en tout cas, je ne trouve pas que la majorité des gens s'adonnent à des activités très élevées. Mais enfin, il y a une différence entre la culture populaire et la culture d'élite.

E.P.: Les occidentaux eurent aux XVIIIème et XIXème siècles de nombreux échanges avec la Chine. On lit souvent dans leurs rapports de voyage des propos tels "Les Chinois aiment jouer". Trouvez-vous que cette opinion est fondée?

Wang: Dans la société agraire, on était assez libre, le travail ne se comptait pas en temps, il n'y avait pas le concept de rendement et d'efficacité propre au système industriel. Je ne pense pas que jouer soit une question de nationalité mais simplement une question d'économie du temps. L'esprit religieux qui a motivé l'éthique du travail occidental ne s'est jamais développé en Chine, bien qu'un parallèle puisse être fait avec le bouddhisme.

E.P.: Et vous-même quel jeu pratiquez-vous?

WANG: Aucun! Le majiang, le poker aussi, mais une fois par année, au nouvel an! Et je regarde la télévision.

Annexe 5

Liste des revues consultées, et dont nous avons lu tous les articles publiés entre 1985 et 1995, portant sur le thème du jeu et du loisir. Seuls les articles cités se trouvent dans la bibliographie.

- 1- 社会 (*Société*), mensuel publié par la Faculté de lettres de l'Université de Shanghai(上海大学文学院);
- 2- 社会科学 (*Sciences sociales*), mensuel publié par l'Institut des sciences sociales de Shanghai (上海社会科学院);
- 3- 社会科学研究 (*Les études en sciences sociales*), bimestriel publié par l'Institut des sciences sociales du Sichuan (四川省社会科学院);
- 4- 社会学研究 (*La recherche en sociologie*), trimestriel publié par le Centre de recherche en sociologie de l'Institut des sciences sociales de Shanghai (上海社会科学院社会学研究所);
- 5- 社会学研究 (*La recherche en sociologie*), bimestriel publié à Beijing par le Centre de recherche en sociologie de l'Institut Chinois des sciences sociales (中国社会科学院社会学研究所);
- 6- 社会学与社会调查 (*Sociologie et enquête sociale*), bimestriel publié par l'Association de sociologie de Beijing (北京市社会学学会);
- 7- 社会学与现代化 (*Sociologie et modernisation*), trimestriel publié par le Département de sociologie de l'Université Nankai(南开大学社会学系主办, Tianjin);
- 8- 中国社会科学 (*Les sciences sociales en Chine*), bimestriel publié par le Bureau éditorial des sciences sociales chinoises (中国社会科学编辑出版, Beijing).

Annexe 6: le jeu en images

Afin de pallier l'inévitable sélectivité des perceptions lors de la situation d'observation du jeu, nous avons filmé de façon régulière les activités de jeu de majiang et de weiqi, visité caméra en main les arcades vidéo et les centres de récréation. Les activités familiales du Nouvel An et les loisirs des retraités dans les nombreux parcs de Beijing forment aussi une bonne partie de ce court-métrage, qui a été tourné à Beijing entre février 1994 et juin 1995. Les séquences filmées offriront un support visuel vivant, dans l'éventualité d'une diffusion plus large de notre propos anthropologique. Voici quelques images de ce projet en cours de montage.





Outil de pari qui incarnait,
 il n'y a pas si longtemps, la débauche,
 le majiang est suffisamment réhabilité
 aujourd'hui pour faire partie du
 spectacle télévisé du Nouvel An.



是人生的调剂活动，都包蕴着特
初步的探讨，以就正于方家。

、民间游戏娱乐的特征

的一项内容，它在民间生活系统
一样，既有人类文化的共通性，

成一个题目，看似寻常，
禁，拍案叫绝。

(二)体能的增强

游戏是一种人体的运动
健人的体魄，培养人的灵

1. 增强体



技。

指的灵巧，而踢毽

体能锻炼的游戏娱乐，

(三)人格的塑造

民间游戏不仅有开发智
全人格的功能。

Depuis vingt ans, le jeu
et le ludisme occupent un
espace grandissant, dans
les textes comme dans la rue.



Remerciements

La rédaction d'une thèse est un jeu de patience, elle est aussi un jeu d'équipe. Je remercie les personnes qui m'ont apporté leur collaboration et leur soutien:

An Deming, Bernard Bernier, Dong Xiaoping, Marie Claire Huot, Hélène C. Lesage, Jean-Yves et Renée Papineau, Shao Hong, Jean St-Germain, Yang Lihui, Zhong Jingwen, Zhu Qinxiao.

Cette thèse a par ailleurs été rendue possible grâce à l'appui financier et/ou logistique des organismes suivants:

Le Ministère de l'Enseignement supérieur et de la Science du Québec (et plus particulièrement M. Blaise Kofi Datey, chargé de programme, Bourse Québec-Chine), le Ministère des Affaires internationales du Québec (M. Pierre Lavigne, Conseiller en relations internationales), le Ministère de l'éducation de la République Populaire de Chine, le Département d'anthropologie et le Centre d'études d'Asie de l'Est de l'Université de Montréal.