

Le jeu dans la pensée de Thomas d'Aquin

Jean Lauand

Prof. Titular da Fac. de Educação da USP. Professor do Programa de Pós Graduação em Educação da Universidade Metodista de São Paulo.
(Traduction française: Guy Delaporte)

Resumo: Deus brinca. Deus cria, brincando. E o homem deve brincar para levar uma vida humana, como também é no brincar que encontra a razão mais profunda do mistério da realidade, que é porque é "brincada" por Deus. O brincar é um dos pontos chave da filosofia e da Teologia de Santo Tomás de Aquino.

Palavras Chave: Brincar. Tomás de Aquino. Teologia. Antropologia e Ética

Abstract: God plays. God creates playing. And man should play if he is to live as humanly as possible and to know reality, since it is created by God's playfulness. These theses are fundamental in Aquinas's world-view, in his Ethics, in his Anthropology and in the very fundamentals of his Theology, based on Prov. 8 and other biblical passages.

Keywords: Play. Aquinas. Theology. Anthropology and Ethics.

"Le destin de l'école est lié à la transformation de la vie, à celle de la société et du rapport entre le travail et le temps libre. La société, aujourd'hui largement divisée, est passée d'un état industriel centré sur la production de biens matériels à un état post-industriel centré sur la production de biens immatériels: symboles, informations, esthétique et valeurs (...) Le travail offre avant tout la possibilité de réalisations concrètes, de gains, de prestige et de pouvoir. Le loisir offre davantage la possibilité d'intériorité, de plaisir, de convivialité, d'amitié, d'amour. En perpétuant des programmes d'inspiration industrielle, l'école forme les jeunes au peu de travail qui reste, plutôt qu'à tout le temps libre que nous aurons de toutes façons à passer."

(Domenico de Masi, "Se la vita è un'altra cosa anche la scuola deve cambiare")

A l'approche du troisième millénaire, nombre de chercheurs sont confrontés à cet important problème: la fin de la Société du travail et le changement du paradigme "travail lui-même. En 1963, Pieper lançait un avertissement: "Dès 1958, H. Arendt montra que l'antique rêve de l'humanité d'une vie délivrée du labeur – de façon inquiétante si proche de s'accomplir – arrive, "comme la réalisation d'un vœu de conte de fées", qui mène à l'auto-destruction : La Société du travail ne sait plus en effet 'pour quelles activités autrement significatives, cette liberté mérite d'être gagnée'."

(Josef Pieper, "In Tune with the World" Harcourt, Brace & World Inc.)

Introduction

Dieu joue. Dieu crée en jouant. L'homme devrait jouer pour vivre aussi humainement que possible et connaître la réalité, parce qu'il a été créé par le jeu de Dieu.

L'énoncé de cette thèse – fondamentale dans la vision du monde de Thomas d'Aquin – devrait suffire à montrer que parmi les nombreuses injustices commises envers le Moyen âge, une des plus désagréables est de considérer cette période comme étrangère, voire même hostile à la joie et au divertissement. La vérité, c'est que le moyenâgeux – puisqu'on doit l'appeler ainsi – était extrêmement ludique. Nous avons montréⁱ ailleurs que le ludus imprègne la culture médiévale; nous voudrions ici dégager l'importance que Thomas d'Aquin accorde au ludusⁱⁱ.

Ces passages sont intéressants à bien des égards: depuis la sémantique de *ludus*, – beaucoup plus ample qu'aucun 'équivalent' de nos langages modernes – jusqu'à l'anthropologie philosophique, et de l'éthique jusqu'au fondement même de la théologie.

Nous commencerons avec un bref commentaire sur deux courtes études très similaires, commises par Thomas d'Aquin à propos du jeu: "*Somme Théologique*, II-II, q. 168, art. 2,3 & 4" et "*Commentaire sur l'Éthique d'Aristote*, IV, 16" Dans ces deux traités, le point de vue de Thomas d'Aquin est anthropologique et éthique: Le rôle du jeu dans la vie humaine, la nécessité du jeu, les vertus et les vices dans le jeu. Nous étudierons ensuite la très profonde et originale analyse de l'Aquinate sur le jeu en Dieu.

1. Anthropologie et éthique du jeu

Le ludique dans la Somme théologique II-II, q.168, aa 2,3 & 4

Les deux textes thématiquement dédiés au *ludus* (dans la *Somme* et dans l'*Éthique*) portent principalement sur ce qui suit:

- Le jeu chez l'adulte (naturellement, la thèse de Thomas d'Aquin s'applique tout autant à l'enfant).
- Élégance, sens de l'humour et gaieté dans les paroles et dans le comportement, qui rendent la vie agréable et plaisante.
- □Le jeu, vertu dans les relations humaines.

A propos des mots *ludus* et *jocus*, le latin préfère utiliser le second pour la parole, (histoires drôles, devinettes, etc.) et le premier pour le jeu non-verbal. Mais au XIII^{ème} siècle, *jocus* et *ludus* sont synonymesⁱⁱⁱ.

Dans la *Somme*, Thomas d'Aquin traite du loisir avec plus de liberté que dans le *commentaire de l'Éthique*, sans se soucier de faire des commentaires.

La thèse centrale sur la valeur du *ludus* se trouve dans le ad 3 de l'article 3: *Ludus est necessarium ad conversationem humanae vitae*, le jeu est nécessaire à la vie humaine (et à l'humanité de la vie).

La raison de cette valeur, de nature anthropologique, est développée dans l'article 2 de la *quaestio* 168. Thomas d'Aquin affirme que l'homme, de même qu'il a besoin de repos pour le corps, doit aussi se détendre l'âme; ce qu'il fait en jouant. En vérité, la récréation (*re-crédation*) ne peut venir que du *ludus* et, aussi surprenant que

cela paraisse à première vue, cette nécessité est plus forte encore pour l'intellectuel et le contemplatif, car ils sont plus sujets à l'épuisement de leurs forces spirituelles. Et tant que "le matériel est naturel à l'homme", le jeu est de grande importance pour qui s'engage dans des activités de réflexion.

Thomas d'Aquin alerte cependant sur quelques précautions à prendre, comme d'éviter la grossièreté dans les plaisanteries ou la vulgarité de langage.

Il conclut sur l'affirmation d'une vertu particulière dans le jeu: *Eutrapelia* "Tout devrait être conduit par la mesure de la raison (*raison* signifie ici la connaissance objective de l'être). Or l'habitus guidé par la raison est une vertu. Il y a donc dans le jeu une vertu qu'Aristote nomme *eutrapelia*". Dans le ad 1, Thomas d'Aquin recommande cette finesse d'esprit à quiconque doit s'adresser à du public.

Dans l'article 3, il pose la question de savoir s'il n'y aurait pas péché dans l'abus du jeu. Thomas d'Aquin donne deux façons d'exagérer dans ce domaine. D'abord par grossièreté et vulgarité, comme de blesser son prochain par la parole ou par le geste. Ensuite en plaisantant à contretemps, de façon déplacée, en se trompant sur la personne ou l'objet.

La *quaestio* sur le jeu se termine avec l'article 4, où Thomas d'Aquin traite du vice par défaut: l'absence de sens de l'humour chez ceux qui ignorent tout du jeu et affligent la vie d'autrui. Ils sont coupables de ne pas contribuer à rendre la vie joyeuse: "Tout ce qui contrarie la règle de la raison est un vice, or se comporter comme un grincheux est contraire à la raison. (...) Pécher par défaut dans le jeu, consiste donc à ne jamais plaisanter et à l'interdire aux autres car la morosité ne supporte pas la joie d'autrui". On trouve également ce thème dans le *Commentaire de l'Éthique*.

Le ludus dans le *Commentaire de l'Éthique*

Le *Commentaire* de Thomas d'Aquin est à peu près le triple de l'original d'Aristote (1127 b 30 – 1128 b 10) et suit pas à pas la traduction dont l'auteur disposait. Cette traduction, quoique bonne pour l'époque, comporte certains passages obscurs.

Parmi les remarques personnelles de Thomas d'Aquin sur le texte original d'Aristote, nous trouvons le fondement du jeu comme vertu.

Il entame la discussion sur ces mots: lorsque un acte n'est pas bon en lui-même, (l'envie ou l'adultère, par exemple), parler de vertu pour régler un tel acte serait une absurdité^{iv}. En outre, le jeu est bon parce qu'il est utile à la vie. Il est nécessaire de rompre avec l'anxiété et la tristesse qui côtoient l'existence et de se reposer des activités sérieuses. Grâce au jeu, les tensions se dissipent et les hommes peuvent vivre en harmonie avec leur entourage. Ainsi, de même qu'il y a péché par excès ou par défaut, de même, il y a une voie intermédiaire pour la vertu dans le jeu^v. Puis, Thomas d'Aquin aborde le vice par excès, et distingue entre *bomolochus* et *irrisor*. Ce dernier souhaite blesser et offenser par ses moqueries et ses dérisions, tandis que le premier ne peut s'abstenir de plaisanter, quitte, ce faisant, à froisser ou embarrasser. Le vice par défaut est caractéristique de la morosité et de l'austérité qui se refusent à tout adoucissement que pourrait offrir le jeu.^{vi}

2. Ludus dans la création divine

Le concept de *ludus* a, nous l'avons dit, plusieurs sens chez Thomas d'Aquin.

Tout d'abord, les exemples bibliques, et surtout les versets: Prov. 8, 30-31, où la Sagesse de Dieu s'exprime. "*Cum eo eram cuncta componens et delectabar per*

singulos dies ludens coram eo omni tempore, ludens in orbe terrarum et deliciae meae esse cum filiis hominum" ("J'étais à son côté, rassemblant toutes choses, mon délice grandissant de jour en jour, jouant devant lui tout le temps, jouant dans tout autour de la Terre, et mon délice était d'être parmi les fils des hommes").

Thomas d'Aquin interprète ces versets avec une grande profondeur. Il y voit rien moins que les fondations de la création divine et la possibilité de connaître la réalité. Pour lui, Celui qui parle ainsi n'est autre que le Fils, le Verbe, l'Intelligence par laquelle Dieu crée toutes choses. La création est donc aussi une parole exprimée par Dieu. Les créatures existent parce qu'elles sont pensées et prononcées par Dieu. Et *précisément à cause de cela*, elles sont accessibles à l'humaine intelligence^{vii}. C'est en ce sens que la théologie – selon l'heureuse formule de Romano Guardini – affirme la "facture verbale" (*Wortcharakter*) de toute créature. Ou pour citer Thomas lui-même: "de même que le mot prononcé manifeste le 'verbe intérieur'^{viii}, de même, la créature est l'expression de la conception divine (...) *les créatures sont comme les mots* qui manifestent le Verbe de Dieu". (*In Sent.* I d. 27, 2.2 ad 3). Cette vision de la création comme pensée de Dieu, comme "locution de Dieu", est très bien exprimée dans une phrase profonde de Sartre, alors qu'il essayait d'établir le contraire: "Il n'y a pas de nature humaine, puisqu'il n'y a pas de Dieu pour la concevoir". Comme nous le verrons, ce même mot – *conceptio* – est essentiel dans l'interprétation de Thomas d'Aquin.

Ainsi la création est plus qu'un simple "don de l'être". Ce don est aussi un *schéma*, une projection intellectuelle du Verbe. "*Et ipsa sapientia loquitur, Prov. 8, 30: Cum eo eram cuncta componens. Hoc etiam specialiter Filio attributum invenitur, inquantum est imago Dei invisibilis, ad cuius formam omnia formata sunt: unde Col. 1, 15: qui est imago Dei invisibilis, primogenitus omnis creaturae, quoniam in ipso condita sunt universa; et Joan. 1, 3: omnia per ipsum facta sunt*". (*In I. Sent.*)

"Mon délice (*delectabar*) était de partager – Thomas d'Aquin commente – la gloire du Père. "*Delectabar, consors paternae gloriae*" (*In I Sent.* d.2 q.1 a.5 ex). "Jouant" (*ludens*), la Sagesse de Dieu crée en jouant car l'*otium* de la contemplation est la nature même de la sagesse, comme les activités du *ludus* sont une fin en elles-mêmes (cf. *In Boet. de Hebd. Lc-*). En outre, ce *ludus* exprime la joie de Dieu (cf. *Ethic. 10, 9, 8 et Super Ev. Io. 15, 2*). Donc Dieu crée en jouant: "*Sicut enim operationes ludi non appetuntur propter aliud, sed in seipsis habent delectationem, ita et contemplatio sapientiae*" (*In I Sent.* d.2 q.1 a.5 ex).

Mais le commentaire de Thomas d'Aquin sur "chaque jour" (*singulos dies*) est encore plus profond. Par "jour", il entend avant tout la lumière. Et comme nous le lisons dans le *Commentaire sur Tim. I*, c.6 1.3: "Tout ce qui est connu est appelé lumière. Mais l'être est connu par son acte, sa forme. D'où ce qu'il a d'acte, il l'a de lumière (...) et ce qu'il a d'être, il l'a de lumière^{ix}. D'où les termes de Thomas d'Aquin: "*Per singulos dies, quantum ad rationes creaturarum quae in Deo sunt lux*" (*In I Sent.* d.2 q.1 a.5 ex). Quelque chose est connaissable dans la mesure où elle a été créée par le Verbe. Et il ajoute dans le *De veritate* (I, 2): *res naturalis inter duos intellectus constituta est* – la réalité naturelle est située entre deux êtres connaissant: l'*intellectus divinus – mensurans et non mensuratum* – et l'*intellectus humanus – mensuratum* – celui qui reçoit la "mesure" des choses, lesquelles choses à leur tour reçoivent leur "mesure" du Verbe. Mais ces *singulos dies* signifient aussi les différentes *rationes* de la succession des jours de création divine. Il n'est donc pas étonnant que – précisément dans le *Commentaire sur le De Hebdomadibus* de Boèce – Thomas d'Aquin propose son interprétation la plus profonde: *Je* (le Verbe^x l'intelligence créatrice de Dieu) *étais à son côté, rassemblant toutes choses* (les pièces d'un puzzle qui seraient pour nous *quoad nos* comme une énigme), *mon délice*

grandissant de jour en jour (à chaque étape du grand jeu de la Création), *jouant devant lui tout le temps, (...) et mon délice était d'être parmi les fils des hommes* (nous sommes partie prenante de l'Intelligence, et donc capables de connaître les créatures – en un sens limité, bien entendu). Donc, dans le *De Hebd.*, Thomas d'Aquin a un autre texte de l'Écriture Sainte en vue, qui relie *ludere* à la connaissance, Eccl. 32, 15-16: "*praecurre autem prior in domum tuam et illic avocare et illic lude et age conceptiones tuas*", "Entre dans ta maison, joue et 'actue' tes conceptions", autrement dit: connaît les différentes vérités des choses créées par l'Intelligence divine. "*Praecurre prior etc. Habet hoc privilegium sapientiae studium (...). Et ideo divina sapientia suam delectationem ludo comparat, prov. viii: delectabar per singulos dies... : ut per diversos dies, diversarum veritatum considerationes intelligantur. Unde et hic subditur: et illic age conceptiones tuas, per quas scilicet homo cognitionem accipit veritatis*".

Ainsi l'homme – avec son intelligence limitée – est invité à jouer au jeu de la divine Sagesse, à découvrir chaque pièce, chaque partie, chaque signification de la "logique ludique" du Logos. Nous comprenons donc, entre autres choses, la position particulière de Thomas d'Aquin à propos l'atteinte de l'intelligence humaine face au plan de Dieu^{xi}: pour lui, il ne peut être question de "*rationes necessariae*" d'un Anselme, ni de liberté compatible avec la contradiction chez Occam^{xii}.

NOTES

ⁱ *Educação, Teatro e Matemática Medievais*. 2a. ed. São Paulo, Perspectiva-Edusp, 1990 and *Idade Média: Cultura Popular*. S. Paulo, Cear-Fflchusp, 1995.

ⁱⁱ Les citations sont extraites du texte latin édité par Roberto Busa Thomae Aquinatis Opera Omnia cum hypertextibus in Cd-Rom. Milano, Editoria Elettronica Editel, 1992.

ⁱⁱⁱ Ainsi par exemple, Thomas d'Aquin écrit : "Les mots et les actes posés pour alléger l'ambiance sont qualifiés de ludiques ou de plaisants" ou encore: " La distraction provient du jeu dans les mots ou dans les actes (*verba et facta*)" (II-II, 168, 2, c).

^{iv} Circa id quod est secundum se malum et non potest habere rationem boni, non est virtus et vitium (*Ethic.* 4, 16, 1).

^v Habet autem aliquam rationem boni, inquantum est utilis humanae vitae. Sicut enim homo indiget a corporalibus laboribus interdum desistendo quiescere, ita etiam indiget ut ab intentione animi qua rebus seriis homo intendit interdum anima hominis requiescat: quod quidem fit per ludum. Et ideo dicit quod, cum sit quaedam requies hominis ab anxietate sollicitudinum in hac vita et in conversatione humana per ludum, et sic ludus habet rationem boni utilis, consequens est quod in ludis possit esse quaedam conveniens collocutio hominum adinvicem; ut scilicet homo dicat et audiat qualia oportet et sicut oportet; et tamen in talibus multum differt dicere et audire. multa enim aliquis homo decenter audit quae non decenter diceret. ubicumque autem est differentia eorum quae oportet fieri et eorum quae non oportet ibi non solum est medium, sed etiam superabundantia et defectus a medio. unde circa ludum contingit esse medium virtutis et extrema. (*Ethic.* 4, 16, 2).

^{vi} Quod illi qui neque volunt dicere aliquid ridiculum et molesti sunt illis qui dicunt, dum ex hoc irrationabiliter turbantur, videntur esse agrii, idest agrestes, et duri, quasi qui non emolliantur delectatione ludi. (*Ethic.* 4, 16, 4).

^{vii} Ce n'est pas un hasard si Thomas d'Aquin considère que l' "intelligence"est "*intus-legere*" (lire à l'intérieur). La *ratio* du concept dans l'esprit est la *ratio* "lue" au cœur le plus intime de la réalité.

^{viii} Le concept, l'idée, la *ratio*

^{ix} "Illud quo aliquid cognoscitur quocumque modo, dicitur lux. unumquodque autem cognoscitur per suam formam, et secundum quod est actu. unde quantum habet de forma et actu, tantum habet de luce (...) est, inquantum habet de entitate et luce". Le livre de Josef Pieper: '*Unaustrinkbares Licht* 2. ed., München, Kösel, 1963', est fondamental à ce sujet. Pieper cite une autre phrase importante de Thomas d'Aquin: "*Ipsa actualitas rei est quoddam lumen ipsius*, Le même être-en-acte des choses (leur être créé) est leur lumière".

^x Dans son *commentaire sur Saint Jean* (cp1, lc2), Thomas d'Aquin explique que c'est l'action du père à travers le Verbe : "Quia enim evangelista dixerat omnia per ipsum facta sunt, posset intelligi patrem excludi ab omni causalitate; ideo consequenter addit et sine ipso factum est nihil. Quasi dicat: sic per eum facta sunt omnia, ut tamen pater cum eo omnia fecerit. Nam tantum valet sine eo, ac si dicatur non solus; ut sit sensus: non ipse solus est per quem facta sunt omnia, sed ipse est alius, sine quo factum est nihil. Quasi dicat sine ipso, cum alio operante, scilicet patre, factum est nihil; iuxta illud prov. 8: cum eo eram cuncta componens".

^{xi} Cfr. e. g. Pieper Scholastik, München, DTV, 1978, cap. XI

^{xii} Dieu est heureux, et Son "délice est de demeurer avec les fils des hommes". Le jeu de Dieu n'est donc pas une mauvaise plaisanterie, comme l'entend Macbeth: "It (la vie) is a tale told by an idiot, full of sound and fury, signifying nothing" (Act V).

Recebido para publicação em 01-08-11; aceito em 19-08-11