



## **Jeu, divination et cognition**

Stéphanie Homola

### **► To cite this version:**

Stéphanie Homola. Jeu, divination et cognition. Cahiers d'Extrême-Asie, 2021, 30 (1), pp.143-168. [10.3406/asie.2021.1568](https://hal.science/hal-04355462). [hal-04355462](https://hal.science/hal-04355462)

**HAL Id: hal-04355462**

**<https://hal.science/hal-04355462v1>**

Submitted on 20 Dec 2023

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



HAL Authorization

JEU, DIVINATION ET COGNITION.  
LA PORTÉE DE *JOUER* DE ROBERTE HAMAYON

Stéphanie HOMOLA

*Cet article propose un compte-rendu un peu particulier de Jouer. Étude anthropologique à partir d'exemples sibériens, publié par Roberte Hamayon en 2012. Après avoir rappelé la démarche et les principaux apports de Jouer, il tente d'évaluer la portée du « jouer » en tant que nouvelle catégorie anthropologique qui pousse à repenser des pratiques à partir d'une nouvelle dimension, celle du « jouer » comme mode spécifique d'action dans le monde. Confrontant le « jouer » au cas des pratiques divinatoires, j'examine son impact à l'aune de mon travail de terrain sur la divination chinoise et jusque dans des développements théoriques en anthropologie cognitive. À partir d'exemples concrets tirés de mes recherches dans un domaine distinct du jeu, j'explore ce que l'affinité entre jeu et divination nous apprend sur la divination, en particulier sur des aspects qui sont difficiles à comprendre autrement qu'en référence aux différentes dimensions du « jouer » mises en évidence par R. Hamayon. Les notions de « cadre de jeu », de « métaphore » et de « sanction interne » ouvrent de nouvelles pistes de recherche pour étudier les pratiques divinatoires en tant que lieux d'activités cognitives de raisonnement, de catégorisation et de prise de décision.*

*PLAY, DIVINATION, AND COGNITION: THE SCOPE OF PLAY BY ROBERTE HAMAYON*

*This article reviews Jouer. Étude anthropologique à partir d'exemples sibériens by Roberte Hamayon (2012). After outlining the approach and main contributions of Jouer, the article attempts to evaluate the significance of "play" as a new anthropological category that reassesses practices from a new perspective, that of "play" as a specific mode of action in the world. Confronting "play" with the case of divinatory practices, I examine its impact in light of my fieldwork on Chinese divination and theoretical developments in cognitive anthropology. Using concrete examples from a field that differs from "play," I explore what the affinity between "play" and divination teaches us about divination, particularly about aspects that are difficult to understand other than in reference to different dimensions of "play" as highlighted by Hamayon. The notions of "play frame," "metaphor," and "internal sanction" open up new avenues of research to study divinatory practices as cognitive activities of reasoning, categorization, and decision making.*

Depuis la parution de *Jouer. Étude anthropologique à partir d'exemples sibériens* de Roberte Hamayon en 2012, de nombreux comptes-rendus et tables rondes autour de l'ouvrage témoignent de l'impact de ce travail dans la communauté des anthropologues francophones. Tous en soulignent l'importance au-delà de l'aire culturelle sibérienne et des études sur le chamanisme. En 2016, l'ouvrage a été traduit en anglais par Damien Simon sous le titre *Why We Play. An Anthropological Study* dans la collection des HAU Books, prenant ainsi place parmi les classiques et les textes les plus remarquables de la littérature anthropologique. Dans sa préface à l'édition anglaise, Michael Puett, spécialiste de la religion en Chine ancienne et fervent défenseur d'une approche anthropologique des mondes anciens, élève le « jouer » au rang de ces catégories généralistes, telles que le don ou le rituel, qui, constamment critiquées et repensées, sont au fondement de l'anthropologie et de sa démarche comparative. Le bonheur du livre de R. Hamayon est de nous offrir une nouvelle catégorie qui, parce qu'elle assigne une dimension originale (le « jouer » comme mode spécifique d'action dans le monde) à des catégories et à des pratiques déjà connues (le don, la chance, le rituel, les arts performatifs, la fiction...), nous oblige à les repenser sous un jour nouveau.

Presque dix ans après sa parution, il est temps d'évaluer la portée théorique de *Jouer* en tant qu'œuvre anthropologique au-delà du champ de l'anthropologie du jeu. C'est ce que propose d'effectuer cet article un peu particulier : ce n'est pas un article de recherche à part entière mais un compte-rendu de *Jouer* mettant en relief les applications que j'ai pu en faire dans mes propres recherches. Après avoir rappelé la démarche et les principaux apports de *Jouer*, je tenterai de mesurer son impact à l'aune de mon travail de terrain sur les pratiques divinatoires chinoises et jusque dans des développements théoriques en anthropologie cognitive. R. Hamayon souligne à maintes reprises dans son ouvrage l'affinité du jeu avec la divination, une des catégories que le « jouer » appelle à repenser : les « pratiques divinatoires ou propitiatoires [sont] structurées comme des jeux et, inversement, [...] l'acte de jouer [est] volontiers ressenti comme ayant quelque chose d'augural<sup>1</sup> ». Tout d'abord, à partir d'exemples concrets tirés de mes recherches dans un domaine distinct du jeu en tant qu'activité, j'explore ce que cette affinité nous apprend sur la divination, en particulier sur certains aspects qui sont difficiles à comprendre autrement qu'en référence à la dimension du « jouer » : quelle entité est responsable des tirages effectués dans un contexte non-religieux ? Pourquoi l'action de frotter une représentation de son signe zodiacal porte-t-elle chance ? Pourquoi les tirages favorables ont-ils plus d'impact que les tirages défavorables ? Pourquoi de nombreuses personnes font-elles des tirages divinatoires « sans y croire » ? J'examine ensuite comment les notions de « cadre de jeu », de « métaphore » et de « sanction interne » développées par R. Hamayon présentent de nouvelles pistes pour étudier les pratiques divinatoires en tant que lieux d'activités cognitives de raisonnement,

---

1. Roberte Hamayon, *Jouer. Étude anthropologique à partir d'exemples sibériens*, Paris, La Découverte, 2012, p. 231. Une édition de l'ouvrage révisé vient d'être publiée (2021) aux éditions Le Bord de l'eau, sous le titre *Jouer, une autre façon d'agir. Étude anthropologique à partir d'exemples sibériens*.

de catégorisation et de prise de décision. Ces orientations concourent à opérer de nouvelles distinctions entre différentes pratiques, à rebours d'une conception monolithique de la divination chinoise.

### La démarche et les apports de *Jouer*

Plus qu'une étude comparative sur le jeu dans l'aire sibérienne ou qu'un état des lieux de l'anthropologie du jeu, *Jouer* est avant tout la démonstration magistrale d'une démarche, un cheminement singulier qui, malgré la complexité du propos, entraîne le lecteur pas à pas dans la construction et l'analyse de la notion de « jouer ». En témoigne le soin que R. Hamayon prend à expliquer la progression de sa pensée, dans un effort didactique qui n'est pas étranger à l'impact de son travail au-delà des études sibériennes.

R. Hamayon a commencé à s'intéresser au jeu sur ses terrains d'enquête des aires mongole et sibérienne à partir de deux domaines : les fêtes collectives identitaires appelées « Jeux » (la majuscule marquant ces jeux collectifs comme institution) et les rituels chamaniques. Sa démarche prend comme point de départ plusieurs constats paradoxaux liés entre eux. Alors que le vocabulaire du jeu est omniprésent dans la vie rituelle des sociétés considérées, pourquoi leur ethnographie ne s'intéresse-t-elle que très peu à cette notion ? Comment réconcilier la solennité des rituels observés se réclamant du jeu dans ces sociétés et le caractère frivole, puéril, voire négatif qui est attaché à cette notion en Occident ? Comment expliquer le désintérêt de l'anthropologie, une discipline qui se veut globale et totalisante, pour une activité reconnue comme universelle ?

Dans le premier chapitre, R. Hamayon cherche ainsi à comprendre pourquoi les principales œuvres classiques sur le jeu ne sont pas venues de l'anthropologie (*Homo ludens* de Johan Huizinga<sup>2</sup>, *Les Jeux et les hommes* de Roger Caillois<sup>3</sup>) et retrace les difficultés de la discipline à instaurer le jeu comme objet de recherche, au contraire de notions proches quant à elles florissantes en anthropologie, telles que le rituel ou le sport. Alors que l'approche unitaire « du jeu » (*play* en anglais), celle de Huizinga et Caillois, est aujourd'hui délaissée, l'approche fragmentaire « des jeux » (*games*) est aujourd'hui dominante et se heurte constamment à des questionnements qui dépassent les études circonscrites à un jeu donné. Pour expliquer les connotations négatives attachées aux jeux considérés comme de simples distractions, R. Hamayon retrace, dans le deuxième chapitre, la longue histoire de leur dépréciation par l'Église chrétienne depuis la condamnation des Jeux du Cirque romains jusqu'à l'éclatement progressif au Moyen Âge des grandes fêtes rituelles publiques en une multitude de divertissements profanes (le ballet, l'art militaire, le théâtre). Rejetées hors des édifices religieux, ces activités opèrent un dressage des corps en encadrant le saut, la danse et le rire.

2. Johan Huizinga, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, 1951 [1<sup>re</sup> éd. 1938].

3. Roger Caillois, *Les Jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1967 [1<sup>re</sup> éd. 1958].

Après ces mises en perspective, R. Hamayon dresse les fondements de son approche dans le troisième chapitre. Reprenant le mot d'ordre de Roger Caillois, « *Unity of Play: Diversity of Games*<sup>4</sup> », la grande originalité de R. Hamayon est de se démarquer de la dichotomie entre la diversité des formes de jeux et le jeu en général, pour se concentrer sur le « jouer » (qu'elle nominalise) en tant que processus. Plus qu'une action particulière, jouer est une modalité de l'action. Autrement dit, jouer n'est pas une action à part entière qui se différencierait d'autres types d'action par ses caractéristiques, mais un mode de l'action, « une sorte de faire », qui s'applique à tous les types d'action : c'est ainsi que l'on peut cuisiner et jouer à cuisiner, mordre et jouer à mordre, pleurer et jouer à pleurer... R. Hamayon définit cette modalité par la négative par rapport à l'action qu'elle représente, s'appuyant sur la définition du jeu par Gregory Bateson comme contexte (ou cadre) où les actes constitutifs ne dénotent pas ce qu'ils dénoteraient dans un contexte (ou cadre) de non-jeu. Cette définition par la négative permet ainsi à R. Hamayon de penser le « jouer » dans son rapport à la réalité empirique (l'existence d'un décalage avec la réalité) et l'inévitable multiplicité des manifestations de la modalité du « jouer » lorsqu'elle s'actualise dans un jeu particulier (la diversité des jeux).

C'est à partir d'une ethnographie des Bouriates de la région du lac Baïkal (chap. 4) et de nombreuses comparaisons mettant au jour des variations significatives dans l'aire mongole et sibérienne que R. Hamayon analyse les caractéristiques du « jouer » et la variabilité de ses manifestations. Ainsi les Jeux de la jeune fille qui précèdent un mariage comme les rituels chamaniques de renouveau témoignent de deux formes de jeux, les jeux de type danse (complémentarité entre les sexes) et les jeux de type lutte (rivalité masculine). Développés en fête sportive accueillant des compétitions sous l'ère soviétique, les jeux sont devenus la fête nationale de la République autonome de Bouriatie sous le nom de « Trois Jeux virils ». Malgré les nombreuses évolutions qu'ils ont connues, ces jeux conservent leur fonction principale : renforcer l'identité collective et individuelle et préparer favorablement l'avenir.

R. Hamayon fonde ainsi son analyse des jeux sur le couple originel danse-lutte et sur l'imitation des animaux. Les diverses manifestations du « jouer » ont en commun des mouvements vifs et répétés dans un espace limité qui, parce qu'ils sont inspirés de mouvements d'animaux (danse de séduction des tétas, lutte des grands cervidés), forment un cadre fictionnel lorsqu'ils sont effectués par des humains (chap. 5). Ces gestes effectués dans le registre fictionnel suscitent néanmoins l'attente d'un effet dans la réalité empirique. C'est ce cadre fictionnel qui, selon R. Hamayon, génère une série de dimensions, plus ou moins actualisées selon le type de jeu, qu'elle explore dans la deuxième partie de l'ouvrage.

L'implication du corps est au cœur d'une dimension fondamentale du « jouer » : l'imitation (chap. 6-7). Les danseurs et les lutteurs font comme les animaux entre eux (ils dansent et ils luttent) et le chaman fait comme s'il était un animal mâle pour séduire l'esprit féminin du gibier. Parce que le « faire comme » et le « faire comme si » sont par définition sélectifs et partiels, ils fondent le décalage entre la

4. Roger Caillois, « *Unity of Play: Diversity of Games* », *Diogenes* 5, n° 19, 1957, p. 92-121.

réalité empirique et l'illusion du jeu. Non pas que ce cadre fictionnel soit faux ou fictif : il est fictionnel dans le sens où il détermine une interprétation comme, par exemple, celle qui définit la norme des relations entre les hommes et les femmes du groupe. Le « jouer » a donc un effet dans la réalité empirique (l'intériorisation des normes) autre que celui des mouvements animaux qu'il imite (sélection du mâle et séduction de la femelle). C'est par l'imitation que le « jouer » a également une fonction préparatoire (chap. 8). Jouer prépare à l'action, soit en proposant un modèle réduit et simplifié de la réalité propice à l'apprentissage, soit en établissant, par une sanction interne (gagner ou perdre) projetée hors du cadre du jeu, un effet propitiatoire sur la réalité.

Le « jouer » a également une dimension cognitive en tant que « modèle réduit » qui permet l'intériorisation des catégories cognitives fondamentales d'altérité, d'opposition et de complémentarité qui régissent les rapports des humains au monde visible et invisible (chap. 9). Les notions d'opposition et de complémentarité mettent également en avant les fonctions d'action sur et d'interaction avec du « jouer » (chap. 10). Reprenant la notion batesonienne du jeu comme cadre donnant un sens particulier à ce qui s'y déroule, R. Hamayon souligne que le jeu représente une structure d'interaction entre les humains et des instances immatérielles qui ne font pas partie du jeu mais à qui le jeu est destiné et sur lesquelles repose l'attente d'un effet. Les interactions entre joueurs dans le cadre du jeu, elles, donnent une interprétation et fixent une norme, préparant ainsi les interactions humaines à venir hors du cadre du jeu.

La dimension dramatique du « jouer » est commune au jeu et au théâtre (chap. 11) : pour agir sur les instances immatérielles, les humains doivent « bien jouer ». La qualité de la représentation dramatique des interactions humaines fonde la fonction performative du « jouer » (également commune au rituel), comprise comme l'attente de résultats dans la réalité empirique. Si jouer permet d'agir sur les instances immatérielles, la nature de l'effet dépend de la qualité du jeu. Questionnant l'adhésion des joueurs (chap. 12) sous l'angle de la croyance, R. Hamayon analyse comment la participation au jeu déclenche un optimisme volontariste, un engagement à agir pour mettre à profit l'attente positive suscitée par la bonne qualité du jeu ou par l'obtention d'un signe favorable dans le contexte de pratiques divinatoires ou propitiatoires.

Le jeu prépare à tout ce qui comporte un élément qui échappe au contrôle humain, dont la chance, bien improductible par excellence, est un exemple paradigmatique (chap. 13). C'est parce que des événements futurs sont indéterminés que le jeu, lui-même indéterminé par la marge qu'il autorise, peut les infléchir. Tout jeu est une occasion d'attirer la chance. Autre facteur, avec la chance, de différenciation entre joueurs, la ruse n'est pas octroyée par une entité immatérielle extérieure mais est fondée sur des capacités mentales humaines qui encouragent la compétition entre humains (chap. 14). Chance et ruse représentent deux formes de sélection qui donnent accès à deux types de pouvoir, charismatique issu de la redistribution de la chance d'un côté, hiérarchique et centralisé issu de la victoire de l'autre (chap. 15). Les jeux comme privilège de la virilité et l'opposition entre la lutte masculine et la danse mixte s'accroissent au fur et à mesure que, dans l'histoire des jeux des

aires sibérienne et mongole, la compétition et les jeux (*games*) à sanction interne (déterminant un gagnant et un perdant) prennent le pas sur les formes mixtes de représentation (*play*). R. Hamayon met ainsi au jour une asymétrie sexuelle au cœur même du « jouer » (chap. 16) qui ne tient pas à une différence d'ordre biologique ni à une volonté de domination de l'homme sur la femme, mais au fait que le jeu à sanction interne, avec sa dynamique compétitive, constitue l'outil par excellence d'une sélection entre hommes conditionnant l'accès à la femme.

Dans le dernier chapitre (chap. 17), R. Hamayon conclut en analysant cette « interdépendance entre dynamique de l'action et altérité des acteurs<sup>5</sup> » à travers la notion de métaphore articulée à la notion de marge. Par ses propriétés, la métaphorisation occupe une place centrale dans le processus cognitif à l'œuvre dans le « jouer » : elle implique une homologie de structure avec ce qui est métaphorisé (la réalité), mais une homologie partielle et sélective qui fonde son altérité en tant que registre fictionnel. Le « jouer » exploite ce décalage de structure ainsi que la marge permise à l'intérieur de la structure pour agir sur la réalité. En mettant au jour les propriétés du « jouer » (une modalité de l'action fondée sur l'écart avec cette action dont découle une série de dimensions), R. Hamayon réconcilie l'unité du jeu (les mécanismes communs à tous les types de jeux) et la diversité des jeux qui actualisent différemment les diverses dimensions du « jouer ».

Pour compléter ce compte-rendu, forcément condensé et imparfait et qui ne rend pas justice à la richesse, notamment ethnographique, du livre, je propose maintenant de développer les implications du « jouer » à l'aune de mes propres recherches de terrain sur la divination en Chine et à Taiwan.

### Jeu et divination dans le contexte chinois

Le goût prononcé des Chinois pour les jeux (pensons aux célèbres mahjong et jeu de go) a été maintes fois noté par les ethnologues et historiens de toutes les époques. La construction politique du jeu en « fléau social » (notamment aux côtés de la prostitution et de la divination) tout au long du xx<sup>e</sup> siècle est un phénomène complexe qui mériterait une étude approfondie. Il existe sans doute des parallèles entre les phénomènes décrits par R. Hamayon pendant l'ère soviétique et la dépréciation systématique du jeu dans la construction d'un État moderne chinois après la chute de l'Empire, où le jeu a été associé aux ravages de l'opium et à l'humiliation de la semi-colonisation par les puissances étrangères.

Aujourd'hui, la notion de jeu, y compris à travers son vocabulaire, ne semble pas aussi omniprésente dans la vie rituelle des sociétés chinoises que dans celle de l'aire sibérienne. Pourtant, ce sont des observations de terrain qui m'ont poussée à m'intéresser à l'aspect ludique des pratiques divinatoires. À côté de pratiques « sérieuses » qui impliquent un contact avec le sacré dans un édifice religieux, ou bien la consultation d'un expert des arts divinatoires dans un contexte séculier,

5. Hamayon, *Jouer*, p. 301.

de nombreuses pratiques divinatoires présentent un aspect de divertissement. En témoigne le succès à Taiwan des émissions télévisées et des rubriques consacrées à la divination dans la presse écrite ou sur Internet. J'ai également observé à Taipei, dans des maisons de thé ou des cafés qui proposent des services divinatoires, des groupes d'étudiants écouter, commenter, et rire des analyses qu'un spécialiste leur prodigue autour d'une tasse de thé. Il n'est pas rare de trouver, dans les fameux marchés de nuit de l'île, des sortes de machines à sous délivrant des oracles contre quelques pièces. Librairies et vendeurs de rue proposent toutes sortes de jeux de carte fondés sur le traité divinatoire du *Livre des Mutations* (*Yijing* 易經). En Chine, à Kaifeng, dans la province du Henan où j'ai effectué une grande partie de mon terrain, faire des lancers divinatoires avec des pièces (*liuyao* 六爻) permet de passer le temps en attendant un bus ou un ami.

Parce que j'ai commencé mes recherches en m'intéressant aux clients des services divinatoires (et non, comme cela est plus classique dans les études sur la divination, aux experts et à leur savoir technique, auxquels je ne suis arrivée que dans un deuxième temps), je me suis attachée à décrire et à comprendre la diversité des contextes, des apprentissages, et des cheminements par lesquels une personne est amenée à consulter un devin. J'ai ainsi rapidement eu l'intuition que ce qui rend les pratiques divinatoires moins « sérieuses » est également digne d'intérêt en ce qu'il donne accès à un domaine qui échappe à la rhétorique de l'expertise, celui des rythmes et des usages de la vie quotidienne. Ces pratiques divinatoires informelles entre amis et les discussions auxquelles elles donnent lieu nous informent sur les mécanismes de construction et de transmission des savoirs divinatoires et d'une croyance dans le destin<sup>6</sup>. Mais j'avais tout de même conscience de manquer d'outils pour comprendre cette dimension de jeu qui, bien que non centrale, me semblait évidente dans de nombreuses pratiques divinatoires<sup>7</sup>, et je ne l'abordais, dans mes premiers travaux<sup>8</sup>, que par ses « effets » (socialisation, partage de l'intimité, connaissance de soi) sans vraiment en comprendre les mécanismes.

J'ai contourné la difficulté en abordant cet aspect ludique par l'étude d'un véritable jeu divinatoire réglé que j'ai observé en 2011 à Kaifeng, le jeu du Dragon chinois (*Zhonghua yitiao long* 中華一條龍), une sorte de réussite divinatoire effectuée avec

6. Stéphanie Homola, « Caught in the Language of Fate: The Quality of Destiny in Taiwan », *HAU Journal of Ethnographic Theory* 8, n° 1-2, 2018, p. 329-342.

7. Une intuition partagée par David Kim dans son étude sur les pratiques divinatoires en Corée : si elles constituent un loisir pour une grande majorité des clients, c'est parce que les consultations divinatoires sont structurées comme un espace vide qui constitue un espace de « jeu » (David Kim, « Divining Capital: Spectral Returns and the Commodification of Fate in South Korea », thèse de doctorat, Anthropologie, Université de Columbia, 2009).

8. Stéphanie Homola, « Pursue Good Fortune and Avoid Calamity: The Practice and Status of Divination in Contemporary Taiwan », *Journal of Chinese Religions* 41, n° 2, 2013, p. 124-147 ; Stéphanie Homola, « Connaissances du destin : anthropologie des pratiques de divination contemporaines en Chine et à Taiwan », thèse de doctorat, département d'anthropologie sociale et ethnologie, École des hautes études en sciences sociales, Paris, 2013.

des cartes dont le résultat permet de répondre à une question posée par le joueur<sup>9</sup>. Mon intuition était qu'analyser la dimension de jeu dans une pratique divinatoire explicitement ludique (qui prend la forme d'un jeu de cartes, joué pour passer le temps) aiderait à comprendre la dimension ludique moins évidente, mais néanmoins présente, des pratiques divinatoires dites « sérieuses ». Ce travail a coïncidé avec la sortie de *Jouer* où j'ai cherché, et trouvé, des clés pour comprendre les nombreuses questions que je me posais en observant ce jeu divinatoire. Alors que le joueur observé (en l'occurrence M. Tang, qui m'a appris le jeu du Dragon chinois) s'étendait volontiers sur les étapes techniques du jeu, il était réticent à développer un discours explicatif sur l'origine ou les causes qui déterminent les tirages et sur le lien entre le tirage au jeu et ses propriétés divinatoires ou propitiatoires dans un futur proche. Dans cette sorte de réussite solitaire, face à qui joue-t-on ? Qu'en retirent les joueurs ? Quel effet est attendu du jeu ?

Un grand nombre de pratiques divinatoires chinoises effectuées dans un cadre séculier sont similaires aux jeux solitaires étudiés par R. Hamayon, tels que le jeu d'osselets, en ce qu'ils sont pratiqués seuls (ou pour autrui quand la personne ne connaît pas la technique) et qu'ils ne s'adressent pas explicitement à une divinité ou à une entité extérieure. Ainsi, si les blocs divinatoires chinois sont lancés devant l'autel des ancêtres ou l'autel d'une divinité dans un temple dont on attend explicitement une réponse, un devin professionnel, lui, analyse l'horoscope de son client dans son cabinet sans qu'aucune référence à une divinité ne soit faite dans son discours ni dans le lieu où il exerce. À Kaifeng, M. Tang et moi avons joué au Dragon chinois lors d'un pique-nique au bord du Fleuve Jaune, pendant que les deux amies qui nous accompagnaient faisaient une sieste après le repas.

Les analyses de R. Hamayon sont ainsi cruciales pour comprendre comment le « jouer » des jeux divinatoires et des pratiques divinatoires séculières suppose une entité extérieure qui n'est pas vraiment assumée par les joueurs mais qui est néanmoins la destinataire du jeu. Dans le Dragon chinois comme dans toutes les techniques divinatoires chinoises pratiquées par des spécialistes séculiers telles que l'horoscopie, la physiognomonie ou la divination par le *Livre des Mutations*, la référence à une instance supérieure qui présiderait aux destins humains est en général implicite, très rarement évoquée sous le nom vague de *Tian* 天 (Ciel). C'est de cette entité extérieure qu'est attendu un effet dans la réalité en dehors du cadre du jeu. Le résultat du jeu, la « sanction interne » dans le vocabulaire du jeu employé par R. Hamayon, est au fondement de l'effet attendu par le joueur : le principe de la sanction « s'applique par définition au jeu joué en solitaire qui vise un résultat, comme l'atteinte d'une cible ou l'obtention d'une configuration aux osselets<sup>10</sup> ». L'objectif de la sanction interne n'est pas seulement de départager des adversaires mais aussi de favoriser la production d'un « effet » extérieur au jeu dont la caractéristique principale est d'être propitiatoire. Ainsi, « même si le jeu d'osselets vise le simple plaisir de passer le temps entre voisins, son résultat n'est jamais indifférent :

9. Stéphanie Homola, « Le cas du "dragon chinois" : légende, destin et chance autour d'un jeu divinatoire », *Études chinoises* 33, n° 2, 2014, p. 153-175.

10. Hamayon, *Jouer*, p. 112.

gagner (obtenir une configuration jugée gagnante) est de bon augure, sans que perdre soit franchement mauvais signe<sup>11</sup> ».

On touche ici à l'enjeu principal du « jouer », particulièrement saillant dans les jeux divinatoires : obtenir de la chance. Dans le contexte chinois, on peut distinguer deux modes de traitement de la chance qui ne sont pas exclusifs : les rituels d'appel à la chance (qui visent principalement à attirer la chance) et les rituels d'analyse de la chance qui impliquent une rationalisation des principes cosmologiques constitutifs de la chance, comprise comme le résultat de l'insertion harmonique de l'individu dans le cosmos. Parce qu'ils suivent des règles fixes et donc prévisibles, ces principes fondent la valeur proprement divinatoire (explication du passé et du présent, prédiction de l'avenir) de ces rituels.

### L'appel à la chance

Au-delà des pratiques divinatoires proprement dites, les travaux de R. Hamayon offrent des clés pour comprendre un ensemble de pratiques propitiatoires chinoises souvent décrites, depuis les travaux des missionnaires en Chine<sup>12</sup>, mais rarement étudiées et que je regroupe sous le nom de « rituels d'appel à la chance » ou de « culture de la bonne fortune ». Cette « culture de la bonne fortune » (*jixiang wenhua* 吉祥文化) est visible dans la plupart des grands temples du monde chinois. Elle peut être définie comme un ensemble de croyances dans les divinités horaires et stellaires du cycle sexagésimal<sup>13</sup>, dans les signes zodiacaux et dans les pouvoirs protecteurs des objets et des talismans. Elle se manifeste dans les temples par divers dispositifs, pratiques, jeux et rituels destinés à tester ou à promouvoir la chance. *Jixiang wenhua* est également l'une des catégories utilisées dans les bibliothèques et les librairies pour classer les livres et manuels populaires axés sur les connaissances pratiques pour « poursuivre la chance et éviter la malheur » (*quji bixiong* 趨吉避兇).

Dans le Temple des Lamas (Yonghe gong 雍和宮) de Pékin, par exemple, les visiteurs placent des pièces de monnaie, des billets de banque et des bâtons d'encens dans des fontaines et la bouche des lions de pierre. En plusieurs lieux du Temple du nuage blanc (Baiyun guan 白雲觀) de Pékin, les visiteurs polissent avec leurs doigts certains caractères d'inscriptions murales, dont *wu* 無 (négaration), *wo* 我 (je), *you* 有 (avoir), *qian* 錢 (argent), *ji li* 吉利 (établir la chance), *da* 大 (grand) et *zai* 災 (désastre). Les visiteurs peuvent ainsi successivement frotter le caractère « avoir » puis le caractère « argent » ou le caractère « négation » puis le caractère « désastre ». Lors d'une de mes visites en 2011, j'ai remarqué que le mur avait été recouvert d'une plaque de verre pour arrêter les dégâts causés par ces gestes. De

11. Hamayon, *Jouer*, p. 152.

12. Henri Doré, *Recherches sur les superstitions en Chine*, Chang-Hai, Imprimerie de la Mission catholique, 1911-1938.

13. Système de notation cyclique du temps, utilisé notamment dans le calendrier traditionnel chinois, le cycle sexagésimal est construit par l'association, deux à deux, des douze branches terrestres et des dix troncs célestes.



Fig. 1. « Mur des douze signes zodiacaux » (*shier shengxiao bi* 十二生肖壁), Temple du nuage blanc, Pékin, 2010. Photo : Stéphanie Homola.

même, mais cette fois avec le soutien des autorités du temple, les visiteurs peuvent se promener le long du « mur des douze signes zodiacaux » (*shier shengxiao bi* 十二生肖壁), en frottant leurs mains sur le signe correspondant à l'année en cours ou à leur année de naissance (fig. 1).

Le parc de Badachu, un complexe de monastères bouddhiques situé à l'ouest de Pékin, propose aux visiteurs un parcours autour du thème de la chance. Quelques cabinets de devins sont disséminés à l'entrée du parc ou dans les cours des temples. Mais c'est surtout l'ambiance de foire des différents ensembles monastiques qui frappe le visiteur. Tous proposent les mêmes services, attractions et jeux payants pour attirer ou tester la chance. Des services de fiches divinatoires (*qiugian* 求籤) sont ainsi proposés dans divers temples : les fiches de Bouddha, les fiches de la fortune ou encore les fiches de Guanyin. Partout, les cours des temples résonnent des cris des employés qui racolent les clients. Ceux-ci peuvent ainsi acheter talismans et porte-bonheurs (*jixiang wu* 吉祥物), s'amuser au tir de balles sur des gongs, cloches ou autres objets de bon augure, ou encore tourner une « roue de la fortune » (*zhuanyun tai* 轉運台), sorte de petit moulin en bambou dressé dans un bassin (fig. 2). Destinées principalement aux touristes de passage, ces pratiques sont condamnées par les spécialistes des arts divinatoires qui regrettent que de tels usages superficiels des techniques et symboles divinatoires à des fins commerciales véhiculent une image déplorable de leur art.



Fig. 2. « Roue de la fortune » (*zhuanyun tai* 轉運台), Parc de Badachu, environs de Pékin, 2009. Photo : Stéphanie Homola.

L'analyse du « jouer » donne des fondements théoriques pour comprendre des pratiques très communes mais dont on ignore les mécanismes profonds, souvent balayés d'un « ce n'est qu'un jeu ». Comment expliquer que lancer une pièce dans une fontaine attire la chance ? Si les « superstitions » sont considérées comme des mécanismes d'adaptation en situation d'incertitude<sup>14</sup>, le « jouer » permet d'en expliquer les rouages concrets. R. Hamayon analyse ainsi comment les jeux ou rituels pour attirer la chance sont fondés sur l'aspect spatial et dynamique de la chance. Ce sont les mouvements dans l'espace et leur répétition dans le temps (des cartes qui sont battues, des pièces qui sont lancées) qui introduisent une latitude dans la réalisation de l'action. Le jeu (au sens d'espace défini facilitant le mouvement) que permet cette marge donne accès à l'indéterminé tout en offrant la possibilité de manipulation. Le frottement des doigts sur les mots, l'agitation des bâtons de divination avant le tirage, « animent » les objets, leur prêtant une agentivité dont un effet (la chance) est attendu<sup>15</sup>. La chance « naît du mouvement [...] et produit du mouvement (apparition de gibier, de pluie, apparition – métaphorique – de succès ou du bonheur)<sup>16</sup> ». En chinois, la chance (*yunqi* 運氣) signifie littéralement « faire

14. Françoise Askevis-Leherpeux, *La Superstition*, Paris, Presses Universitaires de France, 1988.

15. Hamayon, *Jouer*, p. 166-167.

16. *Ibid.*, p. 21.

se mouvoir (*yun*) les souffles (*qi*) ». Dans le riche champ lexical de la chance, *yun* (mouvement) désigne également la fortune ou le destin<sup>17</sup>.

Les analyses de R. Hamayon sur les pratiques d'appel à la chance ouvrent de nouvelles perspectives dans le contexte chinois, notamment pour penser les mécanismes et le statut de phénomènes relativement nouveaux et peu étudiés qu'Andrea Bréard qualifie de « superstitions numériques<sup>18</sup> ». Ces pratiques consistent à privilégier des chiffres qui, par homophonie, sont considérés comme positifs pour attirer la chance et à éviter des chiffres considérés comme négatifs pour éviter le malheur. Ainsi, l'ouverture des Jeux Olympiques de 2008 le 8 août (dit « huitième mois » en chinois) à 8 heures renvoyait à l'homophonie entre *ba* 八 (huit) et *fa* 發 ([se] développer comme dans *facai* 發財 [devenir riche]). Et ce même si le pouvoir communiste, fondé sur une idéologie qui condamne officiellement les « superstitions » (*mixin* 迷信), restait dans le cadre du calendrier grégorien, sans se référer au calendrier chinois luni-solaire qui est le support des pratiques divinatoires numérologiques traditionnelles. À l'inverse, on cherche à éviter le « quatre » (*si* 四), homophone de « mourir » (*si* 死), sur les plaques d'immatriculation ou dans les numéros de téléphone.

### Un optimisme volontariste

« L'optimisme volontariste<sup>19</sup> » qui accompagne les lancers d'osselets ou divinatoires, mis en évidence par R. Hamayon, est particulièrement saillant dans l'atmosphère de fête du parc Badachu où les visiteurs tentent leur chance du moment. Viser juste dans un lancer ou obtenir une configuration favorable déclenche des cris de joie en tant que signe que la chance, impersonnelle et indéterminée, est devenue, momentanément du moins, personnelle. À l'inverse, l'échec et une mauvaise configuration ne sont pas si graves car ils ne valent que pour une période de temps limité, d'autant plus que de multiples sollicitations permettent de réaliser des tirages jusqu'à l'obtention de la chance qui, d'un seul coup, efface les tirages malheureux précédents.

Ainsi, comme le note R. Hamayon, gagner aux osselets est de bon augure, sans que perdre soit franchement mauvais signe<sup>20</sup>. Moins le jeu est formalisé, moins son effet sur la réalité dure dans le temps et moins il contraint le joueur. Ainsi, la chance obtenue aux osselets est de courte durée et peut être réactivée régulièrement à chaque fois qu'une circonstance nouvelle le nécessite. Le corollaire est que

17. Stéphanie Homola, « Ce que la main sait du destin. Opérations et manipulations dans les pratiques divinatoires chinoises », *Ethnographiques.org*, n° 31, 2015, numéro spécial « La part de la main », <https://www.ethnographiques.org/2015/Homola>.

18. Andrea Bréard, « Numerical Superstition », in Rint Sybesma, éd., *Encyclopedia of Chinese Language and Linguistics*, Brill Online, 2015, <https://referenceworks.brillonline.com/browse/encyclopedia-of-chinese-language-and-linguistics>.

19. Hamayon, *Jouer*, p. 213.

20. Outre que « gagner » est mis sur le compte des qualités individuelles (le gain est personnel) et « perdre » sur celui du hasard malheureux (la perte est socialisée), R. Hamayon note aussi que la chance est perçue comme appartenant à la personne et la malchance comme lui étant extérieure (Hamayon, *ibid.*, p. 230, 233-234).

l'absence de chance est elle aussi momentanée. À l'inverse, la chance obtenue dans les grands rituels de renouveau qui ont lieu au printemps vaut pour l'année entière. Dans le cas des jeux sibériens, R. Hamayon souligne que le devoir d'engagement dans ces jeux se double de l'interdit de rester passif. Cet interdit est absent des jeux divinatoires informels tels que le Dragon chinois, et c'est précisément ce qui en fait la valeur, en comparaison des tirages divinatoires du *Livre des Mutations* qui, par leur solennité, leur complexité et leur durée d'exécution, lient davantage le consultant<sup>21</sup>. C'est ainsi que l'on peut comprendre la faveur que rencontrent les jeux divinatoires comme le Dragon chinois, bien qu'ils soient considérés comme moins sérieux. Les jeux divinatoires sont adaptés à la vie quotidienne. Lancer les osselets dans le contexte sibérien ou dénouer le Dragon chinois est une « façon de se "préparer" à accomplir le mieux possible ses activités du jour ou à en tirer le meilleur parti<sup>22</sup> ».

Une des pistes nouvelles introduites par la notion du « jouer » est que l'optimisme volontariste ne vaut pas seulement pour les rituels ponctuels d'appel à la chance basés sur des tirages répétés comme le lancer d'osselets, mais également pour les pratiques d'analyse de la chance, telles que l'horoscopie fondée sur l'examen de l'horoscope de naissance. Si cet horoscope est bien une forme de « tirage », à la différence des osselets, il représente une configuration unique qui vaut pour toute la vie de la personne et l'on peut se demander en quoi il donne accès à la chance, par définition passagère. Pourtant, de nombreuses personnes que j'ai interrogées dans le cadre de mon terrain à Taipei racontent qu'elles ont fait analyser leur horoscope pour la première fois par curiosité, juste « pour voir ». Or ce « pour voir » cache souvent le désir d'apprendre qu'elles ont un bon horoscope. Le primo-consultant (une position renouvelée à chaque fois que la personne consulte un nouveau devin ou teste une nouvelle technique) teste sa chance et espère tirer une motivation supplémentaire des commentaires positifs du devin. C'est le cas de Zongyan, un étudiant de Taipei rencontré en 2008, qui est allé consulter par curiosité, alors qu'il n'avait aucun problème particulier et se considérait comme une personne chanceuse :

Quand le devin a regardé mon avenir, il n'a parlé que de choses positives et pratiquement d'aucun point faible. Il a dit que je réussirai, que j'aurai de l'argent. Quand j'ai entendu ça, j'étais content et ça m'a encouragé. Je me suis dit que je ferais encore plus d'efforts à l'avenir. J'avais encore plus confiance en moi. Je savais que je pouvais m'appuyer sur ma façon de faire pour réussir et que j'aurai des occasions. Cette consultation a eu une bonne influence sur moi. Si le devin m'avait dit des choses négatives, je ne l'aurais peut-être pas cru. J'aurais pensé qu'il disait des choses fausses, je ne l'aurais pas cru lui mais je me serais cru moi-même.

L'interdiction de rester passif, qui est faible dans les pratiques ludiques, est à l'inverse plus marquée dans les techniques divinatoires complexes telles que

21. Ainsi, il est proscrit de tirer successivement plusieurs hexagrammes pour une même question. Il est recommandé d'attendre suffisamment longtemps, quelques jours au moins, avant de tirer un autre hexagramme sur la même question (Stéphanie Homola, « La fabrique des restes : réflexions sur les procédures aléatoires produisant des restes dans les arts divinatoires chinois », *Anthropologie et Sociétés* 42, n<sup>os</sup> 2-3, 2018, p. 37-68).

22. Hamayon, *Jouer*, p. 235.

l'horoscopie – dont les analyses sont censées valoir pour toute la vie du consultant – où il est considéré comme du devoir de l'individu d'actualiser les potentialités mises au jour dans son horoscope. Ruli Jushi, un spécialiste d'horoscopie de Taïpei avec lequel je travaille régulièrement, explique ainsi qu'il est de la responsabilité morale de chacun de réaliser son potentiel (déterminé par le destin et lisible dans l'horoscope) et de saisir toutes les opportunités afin de tirer le meilleur parti de la part attribuée à chacun par le destin. Comme il a pu l'analyser dans son propre horoscope, des années trop tard, hélas, réaliser son potentiel aurait signifié accepter de travailler toute sa vie comme employé et, peut-être, profiter des opportunités du destin pour obtenir une promotion. Au lieu de cela, il a persisté à vouloir créer ses propres entreprises qui ont toutes fait faillite et s'est retrouvé à vivre une vie beaucoup plus dure que ce que le destin lui avait attribué<sup>23</sup>.

Appel à la chance, optimisme volontariste, devoir d'engagement, interdiction de rester passif, autant d'angles d'analyse suscités par le « jouer » qui permettent de distinguer ou de rapprocher différentes pratiques selon de nouvelles lignes.

### La croyance comme « entrée dans le jeu »

Le travail de R. Hamayon fournit un nouveau cadre pour penser l'engagement des clients des services divinatoires et comprendre deux aspects qui semblent a priori antagonistes : d'une part le désir de consulter et, d'autre part, un scepticisme quasiment généralisé quant à la capacité du devin, mais aussi des techniques elles-mêmes, à révéler leur destin. Son analyse de la croyance est ainsi complémentaire de l'approche, aujourd'hui classique, qui fait du doute un autre versant de la croyance, celle-ci n'étant pas le résultat d'une décision de croire mais plutôt d'une « réticence à ne pas croire »<sup>24</sup>. Dans le contexte chinois, l'intérêt du « jouer » est d'expliquer aussi le scepticisme des acteurs par les mécanismes de la croyance eux-mêmes et non pas seulement par les dynamiques de construction des « superstitions » par opposition aux « religions » reconnues par l'État.

L'anticipation positive de l'avenir notable dans les jeux et rituels divinatoires s'accompagne parfois d'une gêne perceptible chez le joueur quant au fait d'« y croire vraiment ». Selon R. Hamayon, cette gêne tient à une propriété essentielle du « jouer », à savoir que c'est en termes d'« entrée dans le jeu » et non de croyance qu'il faut penser l'adhésion au caractère performatif du « jouer », compris comme sa capacité à avoir un effet dans la réalité extérieure au jeu<sup>25</sup>.

Lorsque M. Tang propose à son amie, après sa sieste, de lui faire un tirage du Dragon chinois, celle-ci fait une moue dubitative avant d'accepter et de poser une question, la moins engageante possible, sur sa « chance du jour ». M. Tang lui tend alors les cartes pour qu'elle les batte. C'est par ce geste qu'elle « entre dans le jeu »

23. Homola, « Caught in the Language of Fate ».

24. Voir par exemple Carlo Severi, *Le principe de la chimère. Une anthropologie de la mémoire*, Paris, éditions rue d'Ulm, musée du Quai Branly, 2007.

25. Hamayon, *Jouer*, p. 214-222.

et que son adhésion est activée automatiquement. R. Hamayon montre ainsi que le caractère performatif du « jouer » nécessite un engagement personnel de la part du joueur mais que cet engagement est conventionnel avant d'être spontané. Le joueur peut battre les cartes tout en étant sceptique, mais il n'en est pas moins irrémédiablement engagé dans le jeu. Le fait même de jouer déclenche l'engagement : on est dans le jeu ou on en est exclu, il n'y a pas de position intermédiaire.

L'enjeu, pour le devin, est non seulement que le client « entre dans le jeu » mais qu'il y reste et y revienne. Une fois l'engagement du client assuré (souvent par des procédés mécaniques<sup>26</sup>), le devin doit savoir, par son discours et la justesse de son analyse, confirmer cette adhésion et ainsi inciter le client à revenir le voir. À l'instar de l'archer décrit par R. Hamayon, l'art de « viser juste<sup>27</sup> » du devin implique une part de chance et une part d'agilité aiguisée par l'entraînement : c'est l'expertise du devin, mélange de compétences techniques et d'« art verbal »<sup>28</sup>.

Ainsi, les clients jugent les devins à l'aune d'un unique critère : certains sont *zhun* 准 (juste, exact, correct), d'autres pas. Ce qui est juste, c'est ce qui, parmi tout ce que dit le devin pendant la consultation (parfois tout et son contraire quand le devin tâtonne pour trouver un écho chez son client), « fait sens » pour le client, c'est-à-dire entre en résonance avec des circonstances précises de sa situation personnelle ou donne une signification particulière à un événement qui n'en aurait pas sinon. Pour le client, le sentiment du *zhun* naît le plus souvent au moment de la consultation mais parfois de longues années après, lorsqu'une prédiction, qui avait d'ailleurs souvent été oubliée, se réalise tel un écho à retardement. Ainsi, ce n'est qu'après un accident de voiture où il a perdu une jambe, que le père de Meifang, une de mes informatrices de Taipei, s'est rappelé qu'un devin lui avait prédit vingt ans auparavant qu'il subirait un grave accident à cette époque de sa vie. Ce qui n'est pas « juste » (*bu zhun* 不准), c'est ce qui ne rencontre aucun écho dans la situation du client et qui, pour cette raison, est souvent oublié. Comme le dit un des clients interrogés : « Parfois, le courant ne passe pas avec le devin (*meiyou ganjue* 沒有感覺) ». Comme la chance, la capacité à être *zhun* peut être éphémère, les clients affluant dans le cabinet d'un devin avant de le désertir lorsque, à la suite d'une série de prédictions malencontreuses, celui-ci perd la réputation d'être *zhun*. Tel un réservoir de chance qui se remplit ou se vide, l'élément incontrôlable du *zhun* explique une grande partie de la dynamique qui forge la réputation et le charisme des devins.

26. Ceux-ci n'excluent pas la tromperie car il s'agit de marquer le client pour qu'il accepte une consultation qui, elle, mettra en jeu les compétences divinatoires du devin (Stéphanie Homola, « From *Jianghu* to *Liumang*: Working Conditions and Cultural Identity of Wandering Fortune-Tellers in Contemporary China », in Michael Lackner, éd., *Coping with the Future. Theories and Practices of Divination in East Asia*, Leyde, Brill, 2018, p. 366-391).

27. Hamayon, *Jouer*, p. 150.

28. Lo Chen-Hsin 羅正心, « Suanming jiqiaoli de yuyan biaoan » 算命技巧裡的語言表演 (La performance verbale dans les techniques de divination), *Zhongyang yanjiuyuan minzuxue yanjiusuo jikan* 中央研究院民族學研究所集刊, n° 84, 1998, p. 37-60.

## La portée du « jouer » dans les études sur la divination : le tournant cognitif

À mon sens, et au-delà des exemples tirés de mes terrains chinois, le « jouer » propose de nouvelles voies de réflexion pour l'étude des pratiques divinatoires et j'encourage régulièrement mes collègues spécialistes de la divination, notamment anglo-saxons, à réévaluer leurs données à l'aune de cette notion. En particulier, les analyses de R. Hamayon permettent de dépasser la distinction classique entre des formes de divination « mécaniques » ou « inspirées », selon la célèbre classification établie par Cicéron dans *De Divinatione* et reprise par de nombreux historiens et anthropologues de la divination<sup>29</sup>. Cette distinction porte principalement sur le type de méthode qui permet d'obtenir le résultat divinatoire, soit par un dispositif aléatoire impliquant la manipulation d'objets (mécanique), soit par le biais d'états mentaux spécifiques tels que les visions ou la possession (inspirée).

Une autre classification portant sur le type d'agents mis en cause distingue les formes de divination « agentives » (*agentive*) et « calculatoires » (*calculatory*), selon que la divination est considérée comme une forme de communication avec des agents tels que des dieux ou des esprits de morts, ou si les diagnostics sont considérés comme le produit de procédures de calcul fondées sur des principes constants<sup>30</sup>. La principale différence est que, dans le premier cas, les agents sont dotés de la capacité de tromper et il est nécessaire de se concilier leur bonne volonté notamment par des offrandes, alors que dans le deuxième cas, la logique calculatoire exclut l'erreur qui peut uniquement être attribuée au devin.

Dans le contexte chinois, les blocs de divination (*jiao* 筊 ou 筊), les bâtons ou fiches divinatoires (*qian* 籤) ou le recours à un médium (*jitong* 乩童, *tongling* 通靈 ou *lingmei* 靈媒) représentent des efforts explicites pour communiquer avec des divinités, des esprits ou des ancêtres. Les formes de divination mécaniques, elles, n'impliquent aucune communication directe avec des divinités et sont désignées par les termes *suanming shu* 算命術 (techniques de calcul du destin) et *shushu* 數術 (nombres et techniques) souvent traduits par « arts divinatoires ». Les arts divinatoires reposent sur un examen méthodique et codifié de l'ordre naturel et de ses lois qui, en vertu d'une correspondance étroite entre microcosme et macrocosme, donne accès à une connaissance des affaires humaines telles qu'elles sont déterminées par le Ciel (Tian). Cet ensemble foisonnant comprend l'horoscopie (*mingli* 命理), la physiognomonie (*mianxiang* 面相), la chiromancie (*shouxian* 手相), la divination par l'examen des os (*mogu* 摸骨), l'analyse de l'écriture du client ou glyphomancie (*cezi* 測字 ou *chaizi* 拆字), la géomancie (*fengshui* 風水), et la cléromancie (*zhanbu* 占卜) qui désigne tous les procédés fondés sur le tirage puis l'interprétation des hexagrammes du *Livre des Mutations*. Alors que l'horoscopie et la physiognomonie permettent une analyse

29. André Caquot et Marcel Leibovici, éd., *La divination*, Paris, Presses Universitaires de France, 1968. David Zeitlyn, « Professor Garfinkel Visits the Soothsayers: Ethnomethodology and Mambila Divination », *Man* 25, n° 4, 1990, p. 654.

30. William Matthews, « Introduction. Comparative Perspectives on Divination and Ontology », *Social Analysis* 65, n° 2, 2021, numéro special « Calculation and Agency: Ontologies of Divination », p. 1-18.



Fig. 3. Blocs divinatoires. De gauche à droite, réponses négative (*yinjiao* 陰筊), indéterminée (*xiaojiao* 笑筊) et positive (*shengjiao* 聖筊), Temple Xingtian, Taipei, 2011. Photo : Stéphanie Homola.

générale du destin d'une personne, la cléromancie vise à répondre à une question particulière ou à évaluer une situation précise.

Si ces différentes catégorisations sont utiles pour mettre de l'ordre dans le foisonnement des techniques, elles sont souvent insatisfaisantes au regard des données de terrain (où différentes catégories de techniques peuvent être combinées) et apparaissent bancales selon que l'on se concentre sur les agents impliqués ou sur les méthodes. Ainsi, certaines pratiques, comme le lancer des blocs divinatoires dans le monde chinois, peuvent être à la fois « mécaniques » du point de vue de la méthode (manipulation et lancer des blocs qui définissent trois configurations possibles, positive, négative, ou indéterminée [fig. 3])<sup>31</sup> et « agentives » dans le sens où la divinité devant laquelle les blocs sont lancés est tenue pour responsable de la façon dont ils retombent. Pourtant, on ne reconnaît pas la capacité des divinités ou des ancêtres à tromper ou à mentir, bien que (et peut-être parce que) une échappatoire leur soit offerte par la troisième configuration des blocs qui leur permet de ne pas répondre catégoriquement à la question posée.

Une des retombées des analyses de R. Hamayon est de montrer qu'il n'y a pas de différence fondamentale entre les esprits de la chasse auxquels s'adresse le chamman sibérien et les forces cosmiques qui déterminent le tirage d'un hexagramme du

31. À Taiwan par exemple, la réponse est positive si l'un des blocs (*jiao*) retombe face arrondie vers le haut et l'autre face plate vers le haut (*shengjiao* 聖筊, *sheng* signifiant le « sage ») ; négative si les deux blocs retombent face arrondies vers le haut (*yinjiao* 陰筊, *yin* étant le principe négatif dans son opposition et complémentarité avec le principe positif *yang* 陽) ; indéterminée si les blocs retombent faces plates vers le haut (*xiaojiao* 笑筊, *xiao* signifiant « rire » : la divinité ne considère pas la question et il faut la reformuler).

*Livre des Mutations*, en tant qu'ils sont des agents pourvoyeurs de chance. Ces agents ont la particularité de pouvoir être influencés en « jouant bien » pour le chaman, les lutteurs et les danseurs de Sibérie, ou en se conformant « bien » aux rythmes cosmiques pour les adeptes du *Livre des Mutations* ou de l'horoscopie chinoise. De même, les rituels de divination dite « inspirée » ont également une dimension procédurale mécanique (la création d'un cadre) qui favorise/conditionne l'apparition de signes, d'un état mental spécifique (pensons par exemple aux lieux qui favorisent les rêves divinatoires), ou l'entrée en communication avec des esprits.

Dans la lignée des analyses de R. Hamayon, il s'agit moins de montrer que toutes les pratiques divinatoires partagent un même fond, ce qui est sans doute vrai mais apporte peu en termes de connaissance, que d'encourager des distinctions sur les lignes nouvelles qui sont celles du « jouer » et qui portent sur la construction d'un cadre fictionnel, la définition des limites de ce cadre, de son rapport avec le non-cadre (la réalité) et des interactions possibles avec les agents destinataires du « jouer ». Je propose ainsi de généraliser le concept de « structure de jeu » pour analyser des pratiques qui, comme la divination, ne sont pas explicitement reconnues comme des jeux, mais en adoptent la structure. Cette structure de jeu est définie par des mouvements répétés dans un cadre limité impliquant une marge de réalisation. Cette marge est mise à profit à une fin qui est autre que celle du jeu même et qui vise des instances distributrices de chance.

Dans les pratiques divinatoires chinoises, les « mouvements répétés » incluent/combinent les mouvements du corps (lancer, tirer, froter), la manipulation d'objets (achillée, pièces, blocs, fiches), ainsi que la manipulation (comprise comme computation) de nombres et de symboles. Ainsi, et c'est un des apports majeurs du « jouer » appliqué à la divination, la structure de jeu vaut non seulement pour les pratiques divinatoires mettant en jeu des objets concrets mais aussi pour celles qui sont fondées sur la manipulation de nombres et de symboles, telles que l'horoscopie.

Une nouvelle piste ouverte par le « jouer » est d'étudier la structure de jeu des pratiques divinatoires comme un lieu d'activités cognitives de raisonnement (y compris de type mathématique), de mémorisation, d'apprentissage, de résolution de problèmes et de prise de décision. Alors que la divination a été un des domaines clés du « tournant ontologique »<sup>32</sup> en anthropologie, l'attention portée aux modes opératoires du « jouer » constitue la base théorique d'une approche de la divination centrée sur les processus cognitifs. Dans une démarche comparative, ce « tournant cognitif » envisage la divination comme un laboratoire d'études des modes de raisonnement humains et des rationalités multiples sous-jacentes à la prise de décision. Alors que la « rationalité divinatoire » a été un thème de prédilection des historiens de la divination en Chine qui ont étudié son rôle dans le développement

---

32. Le tournant ontologique prône une ouverture épistémologique radicale non pas seulement à la diversité des cultures, mais également à la diversité des « natures » qui les sous-tendent (Martin Holbraad et Morten Axel Pedersen, *The Ontological Turn: An Anthropological Exposition*, Cambridge, New York, Cambridge University Press, 2017).

de l'écriture ou de la pensée scientifique<sup>33</sup>, la divination en tant que processus de pensée et forme de raisonnement a été insuffisamment explorée par les anthropologues du monde chinois mais aussi d'autres aires culturelles. La dimension cognitive du « jouer » mise en évidence par R. Hamayon<sup>34</sup>, mais aussi les travaux en anthropologie cognitive d'Edwin Hutchins<sup>35</sup> et d'Eric Livingston<sup>36</sup> et certains travaux en ethnomathématique<sup>37</sup> sont particulièrement pertinents de mon point de vue pour l'étude des processus cognitifs d'analyse de l'environnement, de sélection et de prise de décision à l'œuvre dans les phénomènes divinatoires. En ce sens, le « jouer » s'inscrit dans une approche de la cognition, défendue notamment par Tim Ingold<sup>38</sup>, qui insiste sur la co-production dynamique de l'environnement et de la connaissance humaine et sur la transmission des représentations dans un processus d'« éducation de l'attention » ou de « redécouverte guidée » dont le « jouer » semble un paradigme à de nombreux égards.

### Cadres classificateurs, cadres normatifs

La notion de « cadre de jeu » est l'une des nouvelles lignes d'analyse rendues possibles par le « jouer ». Dans *Jouer*, le cadre de jeu est défini comme une structure qui métaphorise la réalité mais selon une homologie particulière – partielle et sélective – qui fonde le décalage entre le jeu et le non-jeu. Dans le contexte chinois, les opérations divinatoires (qu'il s'agisse du lancer des blocs divinatoires, de tous les types de tirages divinatoires [cléromancie] ou des arts divinatoires) construisent, de manière sélective et selon des processus variés (en particulier mathématiques), des cadres qui ont la particularité d'être classificateurs (c'est-à-dire qui fondent des classes de figures mantiques). Ainsi, une voie de recherche qui fait écho à la dimension cognitive du « jouer » (qui, selon R. Hamayon, permet l'intériorisation des catégories cognitives d'identité, d'altérité et de complémentarité) aborde la divination comme un acte de classification<sup>39</sup>.

33. Jean-Pierre Vernant *et al.*, *Divination et rationalité*, Paris, Seuil, 1974 ; Karine Chemla, Donald Harper et Marc Kalinowski, éd., *Extrême-Orient, Extrême-Occident*, n° 21, 1999, numéro spécial « Divination et rationalité en Chine ancienne ».

34. Hamayon, *Jouer*, chap. 9.

35. Edwin Hutchins, *Cognition in the Wild*, Cambridge, Mass., MIT Press, 1995.

36. Eric Livingston, *Ethnographies of Reason*, Aldershot, Ashgate Publishing, 2008. Je remercie David Zeitlyn d'avoir attiré mon attention sur les travaux de Livingston.

37. Marcia Ascher, *Mathematics Elsewhere. An Exploration of Ideas across Cultures*, chap. 1 « The Logic of Divination », Princeton, Princeton University Press, 2002, p. 5-37. Marc Chemillier, Denis Jacquet, Victor Randrianary et Marc Zabalia, « Aspects mathématiques et cognitifs de la divination *sikidy* à Madagascar », *L'Homme*, n° 181, 2007, p. 7-39.

38. Tim Ingold, « From the Transmission of Representations to the Education of Attention », in Harvey Whitehouse, éd., *The Debated Mind: Evolutionary Psychology versus Ethnography*, Oxford, New York, Berg Publishers, 2001, p. 113-153.

39. William Matthews, « Cosmic Intimacy: Metaphor, Metonym, and the Relevance of Physics to Chinese Divination », 14<sup>e</sup> Conférence biennale de l'EASA, Milan, 20-23 juillet 2016 ;



Fig. 4. Blocs et fiches divinatoires, Temple Longshan, Taipei, 2011. Photo : Stéphanie Homola.

Les exemples chinois montrent que la structure de la classification est déterminée par la forme et le nombre d'objets manipulés et par le type et le nombre de tirages effectués avec ces objets. Ces quatre éléments établissent le nombre total de combinaisons possibles – les figures mantiques – qui définissent un cadre de jeu strictement limité. Le cas le plus simple est celui du cadre classificateur binaire (oui/non ou positif/négatif) tel qu'il est construit par le lancer d'une pièce de monnaie dans un tirage « à pile ou face » : un unique lancer d'un unique objet à deux côtés distincts détermine deux possibilités.

Le lancer des blocs divinatoires dans le contexte chinois construit un cadre classificateur ternaire : deux blocs identiques en forme de croissants de lune avec une face bombée et une face plane déterminent trois possibilités : une face plane + une face bombée au sol = positif; deux faces planes au sol = négatif; deux faces bombées au sol = indéterminé (fig. 3, 4). Remarquons que c'est la manipulation de deux objets (on pourrait imaginer lancer un seul bloc divinatoire pour obtenir une réponse positive ou négative) qui rend possible les trois configurations, tout en déterminant des probabilités différentes pour les trois tirages (la combinaison positive a deux fois plus de chance d'apparaître que les deux autres combinaisons).

Le tirage se complique si l'on considère, comme c'est presque toujours le cas dans le contexte culturel chinois, que trois<sup>40</sup> tirages positifs consécutifs sont nécessaires pour obtenir une réponse finale positive aboutie. Dans ce cas-là, et cela est remarquable en comparaison des tirages complexes évoqués ci-dessous, les différentes combinaisons de tirage ne sont pas toutes prises en compte : seuls trois tirages positifs consécutifs constituent une configuration, avec une probabilité de un sur huit<sup>41</sup>. Cet exemple montre la construction sélective et partielle du cadre de jeu qui, selon R. Hamayon, fonde une interprétation et fixe des normes qui valent hors du cadre du jeu. Quelles normes sociales sont ainsi fixées dans les interactions entre humains et dans leur rapport avec la chance ? Le cadre divinatoire nous apprend-il par exemple comment signifier, en dehors du cadre, une acceptation ou un refus ? Combien de tentatives peuvent être légitimement faites avant d'abandonner une action ? Quel rapport les prises de décision entretiennent-elles avec les probabilités de succès et d'échec ? Autant d'aspects qui n'ont jamais été étudiés et qui forment l'enjeu d'une approche cognitive de la divination.

En divination, les cadres classificateurs purement binaires sont rares car la facilité d'exécution des manipulations et des tirages rend la chance ou la malchance ainsi obtenue éphémère et donc limitée en termes de prise de décision. La simple dualité restreint également le champ d'interprétation ainsi que l'adaptation du tirage à la situation du consultant. En revanche, de nombreux cadres classificateurs complexes sont construits à partir de combinaisons de tirages binaires. Ainsi, dans la méthode de « prédiction des six lignes » (*liuyao yuce* 六爻預測), trois pièces à deux côtés distincts sont lancées à six reprises pour déterminer, étapes par étapes, les six lignes pleines ou brisées qui forment l'un des 64 ( $2^6$ ) hexagrammes du *Livre des Mutations*<sup>42</sup>. Dans la divination *sikidy* à Madagascar, une succession de seize décomptes opérés sur des graines détermine seize restes binaires (1 ou 2) qui, organisés en matrice de quatre lignes sur quatre colonnes, déterminent  $2^{16} = 65\,536$  configurations<sup>43</sup>.

De manière similaire, dans de nombreuses pratiques divinatoires chinoises, des cadres classificateurs complexes sont construits non pas à partir de résultats de lancers mais de décomptes d'objets. J'ai pu montrer comment ces décomptes impliquent un processus en trois phases que j'ai qualifié de « fabrique des restes »<sup>44</sup> : une phase de complexification impliquant un nombre élevé et indéterminé d'objets identiques qui garantit la prise en compte de la spécificité et de la complexité de la situation en jeu, tout en encadrant le champ de l'intervention humaine ; une phase de réduction par décompte en séries (par deux, par trois...) qui, par son mécanisme d'inclusion,

40. Le chiffre trois est récurrent dans le contexte religieux chinois, comme les trois prosternations (*ketou* 磕頭) devant la divinité et les trois bâtonnets d'encens brûlés qui accompagnent le rituel des blocs divinatoires à Taiwan.

41. David Jordan, « Taiwanese *Poe* Divination: Statistical Awareness and Religious Belief », *Journal for the Scientific Study of Religion* 21, n° 2, 1982, p. 114-118.

42. William Matthews, « Ontology with Chinese Characteristics. Homology as a Mode of Identification », *Hau: Journal of Ethnographic Theory* 7, n° 1, 2017, p. 265-285.

43. Chemillier *et al.*, « Aspects mathématiques et cognitifs de la divination *sikidy* à Madagascar ».

44. Homola, « La fabrique des restes ».

construit l'autorité du processus de décision ; et une phase de catégorisation mettant en jeu des propriétés mathématiques de congruence<sup>45</sup> qui donne au résultat final du décompte une valeur de catégorie.

Une des particularités du matériau chinois est l'existence de techniques divinatoires qui manipulent et décomptent non pas des objets physiques mais des symboles abstraits. En particulier, le décompte du temps permet, selon des procédures de conversion cyclique diverses, de déterminer une figure mantique à partir d'une date. Dans ce cas, c'est la manipulation des symboles calendaires du cycle sexagésimal, selon des propriétés tout à fait similaires au décompte d'objets, qui construit le cadre classificateur des figures mantiques. J'ai ainsi montré comment, dans la méthode horoscopique des huit signes (*bazi* 八字), la conversion de la date de naissance du client du calendrier grégorien dans le calendrier chinois luni-solaire – une étape considérée comme élémentaire et banale – cache une opération de classification<sup>46</sup>. Cette conversion peut être comprise de manière intuitive comme le passage d'un nombre potentiellement infini de dates de naissance (si les heures, les jours et les mois sont cycliques dans le calendrier grégorien, le nombre d'années de naissance possibles est infini) à un nombre fini de dates de naissance (dans le cycle sexagésimaire, le nombre d'années de naissance est limité à soixante). Cette opération marque le passage d'une conception linéaire du temps à une conception cyclique, qui correspond à deux aspects distincts du calendrier chinois : la « structure profonde » (relative à une origine lointaine) et la « structure de surface » (le cycle sexagésimaire)<sup>47</sup>. Le passage de la structure profonde à la structure superficielle se fait par des réductions modulo 60 mettant en jeu des propriétés de congruence.

La notion de « cadre de jeu » permet ainsi d'articuler deux dimensions de l'activité cognitive : la dimension logique, – les computations mettant en jeu des propriétés classificatoires de congruence –, et la dimension symbolique, – le réseau de correspondances cosmologiques dans lequel s'inscrivent ces computations. Les propriétés mathématiques sont ainsi associées à des préoccupations de l'action : la construction d'un cadre par opération de congruence « réduit » une réalité à la complexité potentiellement infinie en un modèle qui « fixe une norme tout en la rendant aisément intelligible et mémorisable<sup>48</sup> ».

45. La congruence est une notion d'arithmétique modulaire. Deux entiers relatifs sont dits congrus modulo  $n$  lorsque leur division par  $n$  donne le même reste. La relation de congruence est une relation d'équivalence notée «  $\equiv$  » et composée de trois éléments : le nombre, le module et le reste. Par exemple,  $18 \equiv 23 \pmod{5}$  signifie « 18 et 23 [nombres] sont congrus modulo 5 [module] » car leur division par 5 donne le même reste 3.

46. Homola, « Chinese Eight Signs Prediction ».

47. Jean-Claude Martzloff, *Le calendrier chinois : structure et calculs (104 av. J.-C.-1644). Indétermination céleste et réforme permanente. La construction chinoise officielle du temps quotidien discret à partir d'un temps mathématique caché, linéaire et continu*, Paris, Honoré Champion, 2009.

48. Hamayon, *Jouer*, p. 160.

## Les métaphores du cosmos

Si la manipulation d'objets ou de symboles construit un cadre classificateur composé d'un nombre fini de configurations, la notion de métaphore développée par R. Hamayon à partir des travaux de George Lakoff et Mark Johnson<sup>49</sup> permet de comprendre ce qui, précisément, est ainsi « classifié » dans ces pratiques divinatoires. Le « jouer » est fondé sur la construction d'un cadre symbolique « métaphorique » qui a des effets dans la réalité. La métaphorisation est ce qui « permet de penser et de faire l'expérience d'une chose dans les termes de quelque chose d'autre<sup>50</sup> ». Ainsi, en Sibérie, le battoir de tambour du chaman a une forme de récipient apte à recueillir la chance : « La retombée face creuse vers le haut évoque la capacité de recevoir, et de là, la réception d'un bien et le bien reçu<sup>51</sup> ». Bien qu'ils ne soient pas creux, les blocs divinatoires chinois ont eux aussi des faces dissymétriques. Dans le cas des blocs divinatoires, ceux-ci sont présentés à l'esprit avant d'être lancés : les deux mains réunies paumes vers le haut épousent la face convexe des blocs qui y reposent et forment un creux prêt à recueillir une réponse positive. Lancés par deux, ils produisent trois configurations et c'est la configuration asymétrique qui est considérée comme positive et peut être interprétée comme l'équilibre des principes *yin* et *yang*. Qu'il s'agisse du battoir du chaman ou dans le contexte chinois des blocs divinatoires, de pièces ou des tiges d'achillée, le recours à quelque chose de concret ou de connu permet de penser, et éventuellement de manipuler quelque chose qui n'est a priori pas manipulable, tel que la chance et les instances qui la dispensent<sup>52</sup>.

Autre exemple, les 64 hexagrammes du *Livre des Mutations* – formés de l'ensemble des combinaisons possibles de six lignes horizontales continues (*yang*) et discontinues (*yin*) – représentent une figuration dynamique de l'ensemble des formes et des processus de l'univers et de la vie humaine (fig. 5)<sup>53</sup>. Chaque hexagramme obtenu par tirage divinatoire représente la configuration cosmique propre au moment et au lieu du tirage. Les 64 hexagrammes sont une métaphorisation du cosmos sous une forme classificatrice : penser le cosmos en termes de lignes simples et brisées permet d'en donner une représentation exhaustive et de le manipuler.

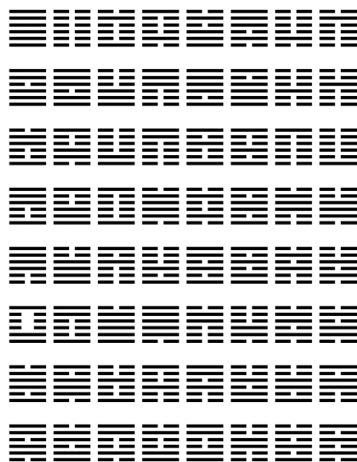


Fig. 5. Les 64 hexagrammes du *Livre des Mutations*.

49. George Lakoff et Mark Johnson, *Metaphors We Live By*, Chicago, University of Chicago Press, 1980.

50. Hamayon, *Jouer*, p. 305.

51. *Ibid.*, p. 219, 309.

52. *Ibid.*, p. 308-309.

53. Anne Cheng, *Histoire de la pensée chinoise*, Paris, Seuil, 1997, p. 277.

Le caractère sélectif et partiel du processus de métaphorisation permet de penser différents modes d'accès à la chance et de communication avec les instances qui la dispensent, selon que la métaphorisation s'appuie sur la combinaison des objets ou sur la forme des objets. Ainsi, la combinatoire des 64 hexagrammes constituant une représentation exhaustive et finie du cosmos, la manipulation d'objets pour l'obtention de l'une de ces configurations autorise à concevoir la relation des humains au cosmos et à la chance en termes de positionnement dans un cadre de référence. La dynamique spatio-temporelle est renforcée par les liens que les hexagrammes entretiennent entre eux. En particulier, la présence éventuelle d'une « ligne changeante » dans l'hexagramme tiré renvoie à un autre hexagramme qui métaphorise l'évolution de la situation dans le futur.

À l'inverse, le lancer des blocs divinatoires construit un cadre non exhaustif (en laissant de côté toutes les configurations autres que trois tirages positifs consécutifs)<sup>54</sup> qui ne métaphorise pas un positionnement par rapport à un cadre de référence mais la demande de chance, symboliquement recueillie dans les blocs, à un agent personnalisé (divinité, ancêtre). À partir de ces exemples, on peut émettre l'hypothèse que les cadres métaphoriques fondés sur la combinatoire d'objets sont privilégiés pour influencer sur des forces cosmiques impersonnelles alors que les cadres métaphoriques fondés sur la forme des objets sont privilégiés pour avoir un effet sur des agents personnalisés.

Un des prolongements de la notion de « cadre de jeu métaphorique » est de montrer que le « jouer » dans les pratiques divinatoires n'est pas un simple outil qui permettrait de manipuler des instances dispensatrices de chance qui existeraient indépendamment, mais qu'il construit la représentation et la connaissance que les humains ont de ces instances et de la chance. Tous les arts divinatoires chinois comportent un ensemble limité de figures mantiques qui définissent diverses échelles de cadres métaphoriques, – 64 hexagrammes dans la divination fondée sur le *Livre des Mutations*, 720 configurations dans l'horoscopie *liuren* 六壬, 4 096 dans la « prédiction des six lignes » (*liuyao*), plus de 500 000 dans l'horoscopie en huit signes. La nature combinatoire de ces techniques signifie que chacune d'entre elles, quelle que soit l'échelle qu'elle adopte, englobe l'ordre cosmique dans son ensemble. Non seulement les tirages divinatoires matérialisent les configurations cosmiques, mais ils façonnent également la forme que ces configurations prennent pour la compréhension humaine, qu'il s'agisse de six lignes empilées dans un hexagramme ou de quatre colonnes de deux signes dans une configuration des huit signes.

### Sélection et prise de décision

Parmi les dimensions du « jouer » qui sont actualisées différemment selon les pratiques, les pratiques divinatoires, – à l'instar des procédures de tirage au sort non-divinatoires –, mettent l'accent sur le « jouer » comme procédé de sélection qui

54. Par exemple, obtenir trois fois de suite la configuration négative ou la configuration indéterminée n'est pas significatif.

repose sur le principe de la sanction interne. L'établissement de la sanction est un processus de sélection, binaire quand l'issue départage un gagnant et un perdant, complexe quand l'issue aboutit à la sélection d'une configuration parmi un répertoire de configurations. Le « jouer » des pratiques divinatoires nous renseigne ainsi sur les processus cognitifs à l'œuvre dans les procédures de sélection et de prise de décision. Les théories classiques de la prise de décision distinguent deux phases principales : la perception de la situation en cours (c'est-à-dire, principalement, la construction d'une représentation cognitive de la situation), et la sélection d'une option à partir de ce qui est perçu. Dans les arts divinatoires chinois, les propriétés mathématiques de congruence contribuent à un double processus cognitif et social de prise de décision : la catégorisation de la réalité en un répertoire fini de situations, – l'ensemble des configurations mantiques comme référentiel –, et la sélection d'une réponse appropriée pour l'action. Nous avons vu comment la structure de jeu des pratiques divinatoires, – des procédures aléatoires qui produisent des restes par décompte –, réalisent ces deux processus simultanément.

Ainsi, le « jouer » dans les pratiques divinatoires détermine un mode particulier de prise de décision qui ne procède pas par une analyse détaillée de la situation en jeu, mais par l'identification de chaque situation avec une classe ou une catégorie déjà répertoriée. Le tirage permet d'identifier une occurrence dans le répertoire des figures mantiques. Dans les arts divinatoires chinois où le nombre de configurations est réduit, le répertoire des figures mantiques est disponible sous forme de corpus de référence, tel que la liste des 64 hexagrammes dans le *Livre des Mutations*, ou celle des 720 configurations dans la méthode horoscopique *liuren*<sup>55</sup>. Ainsi, à l'exception de courtes formules de calcul, les manuels divinatoires sont constitués de listes de configurations mantiques. Ces livres ne sont pas destinés à être lus du début à la fin, mais à être consultés après un tirage divinatoire. Lorsque le nombre de configurations est très élevé (dans la divination *sikidy*, dans l'horoscopie chinoise), de telles listes sont impossibles à établir et ne sont pas disponibles dans des manuels. Ainsi, les devins consignent précieusement dans leurs propres cahiers les configurations qu'ils ont analysées comme marque de leur expérience et de leur expertise.

À l'instar des notions de « cadre de jeu » et de « métaphore », la sanction interne et le processus de sélection et de prise de décision qui y sont associés permettent de nuancer et de documenter la diversité des pratiques sur de nouvelles lignes. Quelles sont les conséquences ontologiques et épistémologiques de ces différents modes (l'un appréhendable cognitivement dans son ensemble, l'autre non) sur la représentation du cosmos et la capacité des humains à le connaître<sup>56</sup>? Quelle conséquence la dynamique compétitive de la sanction interne, mise en évidence par R. Hamayon, a-t-elle sur les relations humaines? Faut-il y voir une des sources de la compétition larvée parfois perceptible dans les pratiques divinatoires chinoises

55. Ces corpus donnent lieu à des raccourcis divinatoires où le tirage d'un hexagramme peut se faire en ouvrant au hasard une page du *Livre des Mutations*. Cependant, ces simplifications et raccourcis dans le « jouer » réduisent la puissance de l'effet attendu et jouissent, pour cette raison, d'une autorité inférieure (Homola, « La fabrique des restes »).

56. Homola, « Chinese Eight Signs Prediction ».

(pensons aux conflits de voisinage provoqués par des questions de *fengshui* à Hong Kong) dans un « jeu à somme nulle » où la réussite des uns se fait au détriment des autres? Autant de questions qui poussent à scruter les propriétés attachées à différents modes d'interrogation de la chance et du destin.

Plus qu'un compte-rendu de l'ouvrage de R. Hamayon, cet article a cherché à introduire, à travers le cas des pratiques divinatoires chinoises, diverses voies de recherche ouvertes par la notion du « jouer ». Bien que variées, ces voies ont en commun d'explorer les processus cognitifs et les modes de raisonnement humains, que ce soit dans le traitement de l'environnement pris dans sa dimension cosmologique ou dans la prise de décision. Telle est la portée de la nouvelle catégorie anthropologique développée par R. Hamayon, qui s'étend bien au-delà des jeux reconnus comme tels et dont les implications n'ont pas fini de faire « jouer » nos méninges.