

Diderot et *Le Neveu de Rameau*, un je(u) de rôle à l'issue incertaine

Introduction

La publication de l'*Analyse des échecs* par Philidor en 1777 marque un tournant dans l'histoire de la notion de jeu. D'après D. Renard, la parution de ce texte constitue « une rupture radicale [...] elle manifeste la prise de possession de l'échiquier par l'esprit de la raison » (2002, p. 92). La dimension rationnelle et mathématique s'impose alors et le *jeu* ne peut plus être uniquement considéré comme synonyme de divertissement. Le jeu relève de la raison, des mathématiques et de la logique mais aussi des sens, des passions, et d'une certaine conception du hasard. Le jeu peut être divertissant, instructif, mais aussi compulsif lorsqu'il témoigne d'une addiction et qu'il se transforme en un symbole de péché¹, comme le souligne É. Belmas : l'évolution de la conception du jeu va être constamment tendue entre son « origine pécheresse » (2006, p. 25) et son « intérêt pédagogique » (2006, p. 7). En cette deuxième moitié du XVIII^e siècle, il faut se garder de considérer l'aspect rationnel du jeu sans tenir compte de l'autre facette de la pièce, c'est-à-dire l'aspect sensible et passionnel qui s'illustre par exemple dans les jeux de hasard.

Dans *Le Neveu de Rameau* de Diderot, le jeu se situe au croisement de ces conceptions, tout d'abord parce que l'influence du jeu d'échecs sur la pensée de l'auteur est manifeste à l'époque où il rédige son texte, comme en témoigne J. Mayer : « on ne peut

■ Aude Lecimbre – docteure en littérature française de l'Université de Lille. E-mail : aude.lecimbre@gmail.com

ORCID iD : <https://orcid.org/0009-0002-4770-3830>

1. Dans la préface de l'ouvrage de Freundlich, Roche rappelle que « Le flamboiement de la passion ludique à l'époque des Lumières interroge [...] un rapport à la religion, le rôle de la providence et de la grâce » (1995, p. 14).

douter que la pratique des échecs, surtout à une période de sa vie où il s'adonnait avec conviction aux mathématiques, n'ait fortifié en lui l'esprit de combinaison et de recherche » (1976, p. 205), mais aussi parce que l'attention qu'il accorde aux jeux de hasard renseigne sur sa doctrine esthétique et philosophique. On ne peut, selon lui, qu'échapper à toute représentation exhaustive du réel². De fait, dans *Le Neveu*, le thème du jeu est à la fois point de départ du texte, sujet de discussion philosophique entre *Lui* et *Moi*, moteur dramaturgique des pantomimes du Neveu mais aussi moteur du dialogue puisque les deux personnages se livrent à des joutes oratoires. Si le personnage de *Moi* donne la réplique au Neveu et se révèle tour à tour sérieux, indigné et étonné, il occupe une place mineure dans le dialogue. L'hypothèse de D. Mornet selon laquelle le personnage du Neveu constitue la partie *obscur* du Philosophe³ ne séduit pas tous les critiques. Il est en effet impossible que les choses soient radicalement blanches ou noires, au risque de verser dans une pensée manichéiste. De même, « on peut être [...] un grand joueur d'échecs, et un sot » (Diderot, 1989, p. 70). Le personnage de *Lui* et son caractère opaque retiennent toute l'attention du lecteur. L'étude de son jeu demande de mettre à l'écart l'idée de combat, de duel entre les deux personnages, que contient le sens agonistique du terme. Que devient le sens de cette partie lors de laquelle *Moi* joue un rôle mineur ?

L'objectif de cette contribution sera d'étudier la conception du je(u) du Neveu dans *Le Neveu de Rameau* dans sa dimension exclusivement dramaturgique. En premier lieu, nous verrons que Diderot reconstitue un décor qui est celui du Paris de l'époque. Ce cadre ainsi posé, le constat est frappant : le personnage du Neveu ne se définit pas autrement que par son rôle de comédien. Son jeu met en lumière son *je*. Dans son ambition d'étonner le Philosophe, il se joue de la philosophie de *Moi*, dans son versant théorique et dans son versant pratique.

2. Vidan signale, dans l'article *Entre la science et Le jeu : Essai sur l'invention littéraire de Diderot*, que le traitement du hasard dans les œuvres de Diderot informe sur sa vision originale des choses et sur son matérialisme : « Le hasard, le lien intermittent entre la nature et les jeux, lorsque les jeux sont synonymes de l'imprévisibilité ou des caprices [...] la géométrie ou [les] mathématiques [...] sont incapables de tout appréhender, [...] ces rapports entrevus par Diderot témoignent d'un intérêt continu donc aussi sérieux, pour le monde du jeu et les joueurs en tant que partie intégrante de la réalité qu'il aspirait à comprendre » (1974, p. 14-15).

3. L'hypothèse de lecture de Mornet est résumée par Jauss dans son article *Le Neveu de Rameau, Dialogique et dialectique, (ou : Diderot lecteur de Socrate et Hegel lecteur de Diderot)* : « Depuis D. Mornet, on considère *Le Neveu* [...] comme un dialogue dissimulé de l'auteur avec lui-même, où le philosophe, arrivé à la maturité, dépasse son matérialisme d'antan, où il amorce, à travers la confrontation du *Moi* et du *Ça*, le monologue intérieur spécifique de l'homme moderne (L. Trilling) » (1984, p. 152).

1. Éléments de configuration spatiale : Le Paris du jeu dans *Le Neveu de Rameau*

Au « café de la Régence » (Diderot, 1989, p. 70), là où s'affrontent nombre de joueurs d'échecs⁴, *Lui*, le neveu du célèbre musicien J.-F. Rameau, aborde le Philosophe, *Moi* : « Ah, ah, vous voilà, M^r le philosophe ; et que faites-vous ici parmi ce tas de fainéants ? est-ce que vous perdez aussi votre temps à pousser le bois [?] C'est ainsi qu'on appelle par mépris jouer aux échecs ou aux dames » (1989, p. 74). Le thème du jeu permet d'abord à Diderot de reconstituer l'ambiance du Paris de l'époque⁵. Au XVIII^e siècle, omniprésent dans la société, le jeu occupe une place centrale puisqu'il constitue, pour É. Belmas, un « liant social »⁶ (2006, p. 64). Dans le texte, il s'infiltré dans toutes les couches de la société. On le trouve à chaque coin de rue, dans les cafés, à l'opéra ou au théâtre, comme en témoigne par exemple la référence à la comédie de C. Goldoni :

Le moyen de sentir, de s'élever, de penser [...] ; au milieu des propos qu'on tient ; et de ceux qu'on entend, et de ce commérage : Aujourd'hui, le boulevard était charmant. Avez-vous entendu la petite marmotte ? elle joue à ravir [...] Où l'avez-vous vue ?... À *L'Enfant d'Arlequin perdu et retrouvé*. La scène du désespoir a été jouée, comme elle ne l'avait pas encore été. (Diderot, 1989, p. 181-182)

Le lecteur du *Neveu* pénètre les arcanes de la société d'Ancien Régime au fil des nombreuses références dramaturgiques que le texte évoque, que ce soit les références à la satire, au libertinage ou encore au marivaudage introduit dans le texte par le motif du billet caché dans la main de la petite Hus, « jou[ant] avec un papier

4. C'est un Paris du jeu que Diderot reconstitue grâce au décor dans lequel évoluent ses deux personnages, comme en témoigne Chartier dans l'édition qu'il a donnée du *Neveu* : « Tenu depuis 1745 par un certain Rey, le café de la Régence, place du Palais-Royal, était [...] célèbre pour ses joueurs d'échecs. Outre Diderot, qui fut un spectateur assidu des « pousseurs de bois », Marmontel et Jean-Jacques Rousseau le fréquentèrent. Mme de Vandeuil affirme que sa mère donnait chaque jour « six sous » à son père « pour aller prendre sa tasse au café de la Régence et voir jouer aux échecs ». Rappelons que Diderot habitait depuis 1754 rue de Taranne, près de Saint-Germain-des-Prés » (Diderot, 2001, p. 42n).

5. Si, selon Freundlich dans son ouvrage *Le monde du jeu à Paris*, Paris est la « capitale du jeu au XVIII^e siècle », (1995, p. 17), Journeaux explique que ce n'est pas tant la ville qui gouverne le monde du jeu dans les textes du XVIII^e siècle que le résultat d'un choix conscient, d'un « parti pris des romanciers, beaucoup plus intéressés par l'élite sociale parisienne ou londonienne, que par les autres catégories sociales et les villes provinciales » (1993, p. 50).

6. Belmas souligne l'importance du jeu dans la construction sociale de l'époque : « Savoir jouer est devenu une nécessité sociale car il n'existe pas de réunion mondaine sans jeu au XVIII^e siècle [...] Le jeu sert de liant social, au point que le talent et le bonheur au jeu ouvrent toutes les portes [...] La réussite aux jeux de hasard et d'argent fait oublier toute autre qualité sociale, renchérit Jean Dusaulx » (2006, p. 64).

entre [l]es doigts » (1989, p. 94). Plus qu'un simple thème qui ponctue le dialogue, le jeu permet à Diderot, tout en immergeant son lecteur dans l'atmosphère qui règne à l'époque, véritable *teatrum mundi*, de le plonger dans un décor qui prend tous les airs d'une scène de théâtre. Entre deux « commérage[s] », le lecteur découvre un Paris qui bruisse de conversations sur le jeu, une société gouvernée par le jeu et que celui-ci structure.

Que ce soit dès le début, où *Moi*, seul, vaquant à ses pensées, « abandonne [s] on esprit à tout son libertinage » (Diderot, 1989, p. 69), dès l'ouverture du dialogue entre *Lui* et *Moi* ou bien tout au long du dialogue lors duquel les ombres des joueurs d'échecs se profilent – « Tous les pousse-bois avaient quitté leurs échiquiers et s'étaient rassemblés autour de lui » (1989, p. 165) –, le jeu ouvre le bal, régit la structure du texte et lance le compte à rebours avant « six heures »⁷, heure à laquelle s'interrompt brutalement le dialogue. Le jeu pose des bornes au texte. Il ouvre tout autant qu'il ferme le dialogue entre *Lui* et *Moi* et l'œuvre tout entière : « Mais voyez un peu l'heure qu'il est, car il faut que j'aïlle à l'Opéra [...] [voir] Le Dauvergne » (1989, p. 195). Le dialogue se termine lorsque la cloche de l'Opéra retentit. À l'image d'un sablier, le jeu clôture le dialogue, achevant d'élever le *troisième mur* qui sépare les personnages du public. Le jeu quadrille l'espace, relève de la configuration spatiale du texte, construit un décor digne d'une scène de théâtre dans lequel se trouvent immergés tout autant les lecteurs contemporains que les joueurs d'échecs qui apparaissent dans le texte, comme Legal et Philidor lui-même. Si, comme Y. Sumi s'est appliqué à le démontrer, les règles du jeu d'échecs régissent l'intégralité du *Neveu* jusque dans « sa structure [la plus] profonde »⁸ et si elles configurent l'espace dans lequel évoluent le philosophe dans le discours cadre et le Neveu dans son dialogue avec *Moi*, on voit, peu à peu, apparaître la question sous-jacente et obsédante de l'individualité du Neveu, de son *je*.

7. Chartier précise que « la cloche de l'Opéra annonçait le début du spectacle, qui commençait à six heures » (Diderot, 2001, p. 170n).

8. Sumi a prouvé comment le texte se déroule selon les règles d'une partie d'échecs. Pour ce faire, il convoque l'exemple, dans « la situation narrative, [d']un schéma ternaire des pronoms personnels par le biais d'une image ludique : le modèle de l'échiquier », (1975, p. 11). Il souligne que « la partie dialoguée – y compris les paragraphes *narrés* – reprend systématiquement les motifs et les thèmes esquissés dans les premières pages qu'il convient d'appeler le *prologue* [...] le symbole du jeu, distingué dès la première page, conçu comme « image génératrice de formes » décide de la structure profonde du *Neveu* » (1975, p. 11-12).

2. Éléments de construction identitaire du Neveu : Du Paris du jeu au pari sur le je

« Mais je crois que vous vous moquez de moi ; monsieur le philosophe, vous ne savez pas à qui vous vous jouez ; vous ne vous doutez pas que dans ce moment je représente la partie la plus importante de la ville et de la cour ». (Diderot, 1989, p. 113-114).

L'hypothèse que nous soutenons alors est que le jeu de comédien du Neveu le consacre en un personnage qui n'est, par essence, qu'un acteur. Il faut noter que Diderot conduit, dans les mêmes années, ses recherches théoriques sur le théâtre dans le *Paradoxe sur le comédien*⁹. Il y explique que le jeu de l'acteur sublime demande une minutieuse préparation. Ce dernier doit concevoir le sublime de son jeu d'après sa sensibilité première, l'analyser tout en tempérant sa sensibilité, pour pouvoir figer son jeu d'acteur, répéter ses mouvements de manière quasi mécanique, puis jouer et rejouer son rôle de sang-froid. Tout le *paradoxe sur le comédien* réside dans l'idée selon laquelle c'est en déployant toute son énergie dans la maîtrise rationnelle du jeu que l'acteur sublime donne l'illusion d'un certain naturel. En faisant disparaître toute trace de sensibilité, l'acteur peut éprouver celle du spectateur et soulever les passions.

Le jeu que pratique le Neveu informe par-là même de son individualité. Son *Je* est flou et incertain, il n'est doté d'aucune individualité stable car il se définit essentiellement par son jeu de scène. Il ne cesse de jouer un je(u). Maître dans l'art de contre-faire les personnes et les passions, il décrit la manière grâce à laquelle il dupe ceux qui l'entourent et comment il s'adapte à ces derniers pour mieux les induire en erreur. L'*hypocrisie* dont il fait preuve tout au long du discours est bien celle qui se rapporte à l'étymologie première du terme : c'est un *hupokrites*, un « acteur ». Lorsqu'en début d'œuvre, il aborde le Philosophe, ce dernier décrit un personnage aux contours flous : « Rien ne dissemble plus de lui que lui-même » (Diderot, 1989, p. 71). Cette phrase souligne l'équivocité du personnage. Le Philosophe a des difficultés à saisir son essence et sa méfiance se trouve confirmée lorsque *Lui* déclare ne pas se connaître lui-même : « Que le diable m'emporte si je sais au fond ce que je suis » (1989, p. 132). Le caractère de ce dernier confine à une forme de folie puisque la folie, dans son sens premier, c'est l'absence de jugement. Le Neveu est un *fou*. Il est aliéné : « Sa tête était tout à fait perdue. Épuisé de fatigue ; tel qu'un homme qui sort d'un profond sommeil ou d'une longue distraction ; il resta immobile, stupide, étonné » (1989, p. 167). Au-delà des pantomimes par lesquelles il frise la folie, subvertissant par-là même la figure du génie, le Neveu se définit comme un fou, comme une des pièces maîtresses

9. Pour Wilson, les dates de rédaction du *Paradoxe* sont comprises « entre 1769 et 1773 » (1985, p. 516) ; celles du *Neveu* « entre 1761 et 1775 » (1985, p. 347).

d'un vaste échiquier, où se rassemblent les *pions* de la société de l'époque : « J'étais leur petit Rameau, leur joli Rameau, leur Rameau le fou, l'impertinent, l'ignorant, le paresseux, le gourmand, le bouffon, la grosse bête » (1989, p. 88). Plus encore, il s'élève au rang de « fou du roi » :

Il n'y a point de meilleur rôle auprès des grands que celui de fou. Longtemps il y a eu le fou du roi en titre ; en aucun il n'y a eu en titre le sage du roi. Moi je suis le fou de Bertin et de beaucoup d'autres, le vôtre peut-être dans ce moment ; ou peut-être vous le mien. Celui qui serait sage n'aurait point de fou. Celui donc qui a un fou n'est pas sage ; s'il n'est pas sage, il est fou ; et peut-être, fût-il le roi, le fou de son fou [...] Il faut que je les désennuie [...] Au milieu de cet imbroglio, il me passa par la tête une pensée funeste [...] qui m'inspira de la fierté et de l'insolence : c'est qu'on ne pouvait se passer de moi, que j'étais un homme essentiel [...] j'étais connu, et l'on disait, Oh, c'est Rameau. (Diderot, 1989, p. 138-145)

Comme le Neveu avec Bertin, le « fou du roi », figure importante de la société d'Ancien Régime, divertit ce dernier et est le seul à pouvoir user d'ironie envers lui. En s'élevant à ce rang, *Lui* se vante d'être un « homme essentiel ». Il accède à une forme de reconnaissance sociale même s'il ne sert qu'à « désennuyer » les autres. En cela, il noue des liens étroits avec le personnage archétypal du bouffon¹⁰ ou de l'Arlequin dans la *Commedia dell'arte*, comme en témoigne la dimension dramaturgique qui réapparaît ci-dessus grâce au terme de « rôle ». Si le Neveu est, par essence, un comédien, il n'est par conséquent *personne*. Il n'est qu'apparence, que succession de « masques »¹¹ qui reflètent, comme le fait un miroir, ceux qui se trouvent en face de lui. Pourvu « de masques ridicules [...] [qu'il place] sur le visage des plus graves personnages » (Diderot, 1989, p. 190) et maîtrisant parfaitement l'art du comédien, c'est avant tout par sa duplicité qu'il se distingue. Il s'amuse à jouer tous les rôles pour mieux se jouer des autres¹².

10. Dans l'*Encyclopédie*, le *bouffon* est bien un « comédien, farceur qui divertit le public [...] qui fait & dit des quolibets pour faire rire les spectateurs, & attraper de l'argent. Voyez *Mime, Pantomime* » (Mallet, 1752, p. 355).

11. Sur le sujet, Caillois a souligné le lien étroit entre le masque et l'enthousiasme : les masques « tranform[ent] [...] en toutes sortes de forces surnaturelles terrifiantes et fécondantes. [...] Après le délire et la frénésie [...], l'acteur émerge de nouveau à la conscience dans un état d'hébétude et d'épuisement qui ne lui laisse qu'un souvenir confus, ébloui, de ce qui s'est passé en lui, sans lui » (1958, p. 136-137).

12. Jauss explique pourtant que dans la *Phénoménologie de l'Esprit* d'Hegel, qui a fait une « application philosophique » (1984, p. 168) du texte de Diderot, c'est la « franchise » du Neveu qui triomphe : pour « Hegel le ridicule doit s'effacer devant la puissance conciliatrice de la *franchise* et devant le franc-parler dont *use le discours de cette confusion claire à soi-même* [...] Voici l'élément nouveau qu'apporte l'interprétation hégélienne : dans l'affrontement dialogique, *Lui* s'élève au-dessus de son antagoniste par la seule franchise de sa conscience déchirée. [Son discours] l'emporte sur celui du philosophe pour la simple raison qu'il reste clair à soi-même tout en étant confus, alors que le discours du philosophe, qui se pose comme ordonné, est par là-même incapable de *dire quelque chose de nouveau et de différent* ou de se mettre lui-même en question » (Jauss, 1984, p. 174-176).

Dans la mesure où Diderot a traduit la pièce d'E. Moore, *The Gamester*, pièce funeste qui met en scène le suicide du personnage¹³, le rapprochement avec le personnage du Neveu s'impose. Ce dernier apparaît dans son versant tragique car s'il valorise le délit du renégat d'Avignon, il n'est pourtant qu'un « pauvre diable » (1989, p. 187) et n'atteint même pas au sublime du mal. Le thème du jeu pensé dans sa dimension *noire* ne révèle pas tant l'immoralité du Neveu que le tragique de son existence. En prenant comme point de départ les éléments dramaturgiques du texte, la question de l'individualité du Neveu, de son *je*, ne cesse d'interroger. Ce dernier sait-il seulement qui il est ? Ne crée-t-il pas ses propres règles du je(u) ?

3. Le je du Neveu, masque subversif du Philosophe

Parmi la multiplicité des masques que possède le Neveu se trouve celui du Philosophe. Diderot, qui use dans ses œuvres de nombreuses mystifications ou « mascarades », selon le mot de S. Diaconoff¹⁴, revendique déjà son matérialisme à l'époque du *Neveu*. L'aspect « décousu » de son écriture (Bonnet, 2018, p. 5) devient mimétique de sa conception matérialiste et de son style de pensée. De cette manière, si le jeu devient le terreau sur lequel croît une certaine conception philosophique – « Toute la vie n'est qu'un jeu de hasard, tâchons d'avoir la chance pour nous », déclare Diderot dans le *Plan d'une université* (1995, p. 461) –, force est de constater que le personnage Neveu subvertit les principes de la philosophie matérialiste. Il est incapable de se mesurer au Philosophe car il ne s'essaie pas, à proprement parler, à un dialogue philosophique. Avec *Moi*, il aborde des sujets aussi divers et variés que la musique, la peinture, la société, la morale. Si, grâce à ces thèmes, il soutient l'attention de son interlocuteur, il virevolte pourtant de l'un à l'autre, sans enchaînement logique. Il ne parvient pas au bout d'un raisonnement. Il converse, débat, déclarant lui-même qu'il s'applique à « parler [la] langue » du Philosophe (Diderot, 1989, p. 139),

13. « [Son intérêt] pour le théâtre n'avait pas [...] diminué, car il traduisait *The Gamester* d'E. Moore [...] L'intrigue retrace le déclin et la chute d'un joueur impénitent qui, après avoir perdu au jeu [sa] fortune [...] est jeté en prison pour dettes, et se suicide. Diderot fut peut-être attiré par ce sujet parce qu'il avait lui-même une faiblesse pour le jeu », (Wilson, 1985, p. 336). Rappelons que beaucoup de critiques précisent qu'au XVIII^e siècle, les jeux pouvaient être condamnables, illicites. Mercier lui-même, dans son *Tableau de Paris*, dit que « [les jeux de hasard] portent un préjudice réel à l'homme [...] ils prosternent l'homme devant des êtres fantastiques, le sort, le hasard, le destin [...] c'est dans ces assemblées, où des dupes sont aux prises avec des fourbes, qu'il faut voir des physionomies défigurées par toutes les passions honteuses la rage, le remords, la joie féroce ; on a raison d'appeler ces salles, un *enfer* » (1994, p. 493).

14. "In the process of dialoguing with the Other within the Self [...], Diderot is exploring not only the uncertain, unstable nature of identity [...], but especially of narrative writing itself. The narrative problems of Self and Other are like other ethical and esthetic structures in the text [...] Diderot both constitutes and appropriates the « I », and dances a masquerade with the reader, he reveals the lie inherent not only in any notion of stable or unitary identity, but also of any stable and unitary narrative" (Diaconoff, 1998, p. 80).

à emprunter ses expressions. Il reprend à son compte nombre d'aphorismes philosophiques : « Rien de stable dans ce monde. Aujourd'hui, au sommet ; demain au bas de la roue. De maudites circonstances nous mènent ; et nous mènent fort mal » (1989, p. 187) mais ses pensées ne progressent pas de manière logique. Les thèmes s'enchaînent et il étonne son auditeur grâce à ses seules prouesses verbales. Il manie l'éloquence à la perfection comme en témoignent ses jeux de mots renversants, à l'exemple de celui que nous avons cité plus haut, sur le « fou du roi » : « Celui donc qui a un fou n'est pas sage ; s'il n'est pas sage, il est fou ; et peut-être, fût-il le roi, le fou de son fou ». Si, par son corps et par ses mots, il contrefait le mouvement des éléments naturels, des êtres vivants, des objets matériels, de « l'ombre et du silence » (1989, p. 167), le Neveu est pourtant versatile, à l'instar de Vertumne, dont la mention figure dans l'épigraphe. Il subvertit la théorie du matérialisme, mais aussi la pratique philosophique.

Pour le Philosophe, qui se prête malgré tout au jeu du Neveu, le jeu ne sert pas uniquement à divertir. Horace ne dit-il pas le premier qu'un texte doit à la fois *plaire* et *instruire* ? Le précepte du *docere* et *placere* est repris dans l'œuvre grâce à l'exemple de Bourret qui, grâce au masque du garde des sceaux,

appelle son chien [...] le caresse. [...] tout à coup, changeant de décoration, ce n'est plus le garde des sceaux ; c'est Bourret qui appelle son chien et qui le fouette. En moins de deux ou trois jours de cet exercice continué du matin au soir, le chien sait fuir Bourret le fermier général, et courir à Bourret le garde des sceaux. (Diderot, 1989, p. 127)

Cet exemple présente une subversion même du principe de pédagogie. Ce jeu de masques en offre une vision détournée.

Conclusion

Pour conclure, le jeu est d'abord un élément capital de la topographie du *Neveu*. Il appartient au cadre de référence réel, il plonge le lecteur dans un espace-temps bien délimité et il sert d'élément structurant au décor qui se met en place autour de *Lui* et de *Moi*. Le Philosophe ne sert-il qu'à révéler le *je* du Neveu, par un procédé qui se rapproche au plus près d'une forme de maïeutique ? Le jeu en vaut-il pour autant la chandelle ? L'entreprise n'est pas mince puisque, pour le Neveu, tous les coups sont possibles. Les deux personnages jouent peut-être à un jeu, mais ce qui est sûr, c'est qu'ils ne suivent pas les mêmes règles. *Moi* reste fidèle à son rôle de spectateur. La dimension dramaturgique est au cœur du thème des jeux dans l'œuvre et renseigne sur les valeurs d'une société qui, de par son héritage, les valorise¹⁵. La vision *originale*

15. Grussi souligne que « Le Roi-Soleil souhaitait [...] que la cour jouât, et gros jeu : il y voyait d'abord un élément de prestige, puis un excellent moyen de rassembler à ses côtés tous les grands du royaume » (1985, p. 61).

de la vie et du monde que présente *Lui* se voit teintée d'ambivalences. Elle met en lumière une société dans laquelle s'observe un renversement de valeurs presque carnavalesque. Il ne subsiste aucun doute : le thème du jeu est central dans la pensée de Diderot. Le jeu interroge les rapports qui s'établissent entre l'ordre du monde, la raison et le hasard. Dans la mesure où J.-C. Bonnet atteste que « l'idée d'un ludisme universel et d'un hasard créateur à l'œuvre dans la nature est [...] en rupture avec la conception providentialiste d'un grand dessein caché et d'un ordre éternel » (2018, p. 1), les jeux de hasard et le motif des dés pipés constituent un des points d'ancrage grâce auxquels Diderot pense les principes de sa philosophie matérialiste et s'oppose à une conception chrétienne. Dans une perspective éminemment religieuse, se profilent les thèmes du pari et du divertissement pascalien lesquels, aussi étonnant que cela puisse paraître, nourrissent la pensée et la critique des œuvres de Diderot depuis bien des époques.

RÉFÉRENCES

- Belmas, É. (2006). *Jouer autrefois : essai sur le jeu dans la France moderne (XVI^e-XVIII^e siècle)*. Seyssel : Champ Vallon.
- Bonnet, J.-C. (2018). Diderot maître des jeux. *Revue italienne d'études françaises*, 8, 1-7. <https://journals.openedition.org/rief/2675>
- Caillois, R. (1958). *Les Jeux et les hommes. Le masque et le vertige*. Paris : Gallimard.
- Diaconoff, S. (1998). Diderot's Mascarades: The *Jeux* of *Je*. *Diderot studies*, 27, 67-81. <https://www.jstor.org/stable/40372793>
- Diderot, D. (1989) [1774]. Le Neveu de Rameau. Dans *Œuvres complètes*. H. Dieckmann, J. Proust et J. Varloot (éd.). Paris : Hermann.
- Diderot, D. (1995) [1776]. Plan d'une université pour le gouvernement de Russie. Dans *Œuvres*. T. 3. *Politique*. L. Versini (éd.). Paris : Robert Laffont.
- Diderot, D. (2001) [1774]. *Le Neveu de Rameau*. P. Chartier (éd.). Paris : Librairie générale française.
- Freundlich, F. (1995). *Le monde du jeu à Paris : 1715-1800*. Paris : Albin Michel.
- Grussi, O. (1985). *La vie quotidienne des joueurs sous l'Ancien Régime à Paris et à la Cour*. Paris : Hachette.
- Jauss, H. R. (1984). « Le Neveu de Rameau » Dialogique et dialectique (ou : Diderot lecteur de Socrate et Hegel lecteur de Diderot). *Revue de Métaphysique et de Morale*, 89(2), 145-181. <https://www.jstor.org/stable/40902580>
- Journeaux, I. (1993). Le jeu à travers les romanciers français et anglais du XVIII^e siècle. *Revue d'histoire moderne et contemporaine*, 40, 49-85. <https://www.jstor.org/stable/20529863>
- Mallet. (1752). Article « Bouffon ». Dans Diderot et d'Alembert (dir.), *Encyclopédie*. 355. Paris : Briasson, David, Le Breton, Durand.
- Mayer, J. (1976). La philosophie de Diderot : une philosophie de joueur. Dans Centre aixois d'études et de recherche sur le XVIII^e siècle (dir.), *Le jeu au XVIII^e siècle, Actes du colloque d'Aix-en-Provence* (p. 203-214). Aix-en-Provence : Édisud.
- Mercier, L.-S. (1994) [1781]. *Tableau de Paris*. Paris : Mercure de France.

- Renard, D. (2002). Jeu des échecs, société politique et art de la guerre. Les révolutions du XVIII^e siècle. *Politix. Revue des sciences sociales du politique*, 58, 89-107. https://www.persee.fr/doc/polix_0295-2319_2002_num_15_58_1000
- Sumi, Y. (1975). *Le Neveu de Rameau : caprices et logiques du jeu*. Paris : A. G. Nizet.
- Vidan, G. (1974). Entre la science et le jeu : Essai sur l'invention littéraire de Diderot. *Studia Romanica et Anglica Zagrabienisa*, 24, 69-196. <https://hrcak.srce.hr/file/196803>
- Wilson, A. (1985). *Diderot Sa vie et son œuvre*. Paris : Laffont et Ramsay.

RÉSUMÉ : En dépliant les usages du terme de *jeu* dans leur dimension dramaturgique, l'objectif de cette contribution est d'éclairer la question de l'individualité du personnage du Neveu dans *Le Neveu de Rameau* de Diderot. L'importance que l'écrivain accorde au genre théâtral éclaire d'un point de vue nouveau l'œuvre puisque, dans ce dialogue entre *Lui* et *Moi*, la question du décor et la structure du texte se doublent d'une interrogation sur le *je* des personnages. Le thème du jeu éclaire à la fois le décor dans lequel se déroule le dialogue et l'individualité du personnage du Neveu qui ne semble être, du début à la fin, qu'un comédien par essence. Force est alors de constater que ce dernier se joue du Philosophe et subvertit tout autant son point de vue matérialiste que sa pratique philosophique.

Mots-clés : Denis Diderot, jeu, philosophie, individualité, dramaturgie

Diderot and Rameau's Nephew: The Uncertain Outcome of a Role-Playing Game

ABSTRACT: By requiring us to think the notion of *play* in his dramaturgical aspect, the main purpose of this paper is to shed light on the question of the individuality of the character of the Nephew in *Rameau's Nephew*. The field of the theatre and performing arts is of great importance in Diderot's texts. Therefore, in *Rameau's Nephew*, through the dialogue between *Him* and *Me*, the question of the theatrical space and the structure of the text are coupled with a questioning of the "I" of the characters. We want to observe, in this paper, the way in which the theme of *play* in *Rameau's Nephew* illuminates the theatrical space and the structure. The character of the Nephew is only an actor. He laughs at the Philosopher and subverts the materialist point of view, as much as philosophical practice.

Keywords: Denis Diderot, game, philosophy, individuality, dramaturgy