

Pour une réconciliation entre théorie et pratique : le cas de la sémantique historique¹

Je l'ai dit déjà en d'autres occasions, et, comme c'est un sujet qui me tient à cœur, j'y insiste, et je répète volontiers qu'il y a toujours un grand décalage entre la théorie linguistique et la mise en pratique de cette théorie, à savoir dans notre cas précis entre l'analyse du changement lexical comme il est expliqué dans la théorie de la sémantique historique et l'application de cette analyse dans la lexicographie historique. Tandis que le théoricien a la liberté de s'élever dans les hauteurs de son esprit, de choisir le matériel de démonstration qui lui convient et de laisser de côté ce qui le dérange ou ce qui le retiendrait trop longtemps, le lexicographe, lui, se voit dans l'obligation d'analyser le matériel dans sa totalité pour essayer d'en donner une image qui s'approche le plus possible de la réalité.

Ce qui est toujours captivant et ce qui fait toujours plaisir et ce que nous ferons aujourd'hui ensemble, c'est-à-dire moi, je le ferai pour vous, c'est une confrontation des acquis de la théorie sémantique avec les données des dictionnaires et d'en comparer les résultats qui, et je peux le dire de prime abord, ne sont pas toujours favorables pour les lexicographes. Je dois ajouter tout de suite que je vais me restreindre dans ce qui suit au seul champ du français médiéval, mais un coup d'œil dans les dictionnaires historiques d'autres langues romanes montre une situation tout-à-fait comparable.

Comme objet de mon analyse j'ai choisi le mot *jeu*, un mot d'un sémantisme assez complexe dont s'est servi déjà Ludwig Wittgenstein pour développer ses idées sur les ressemblances familiales des mots. Il sera donc question de montrer à l'exemple de ce mot les différents procédés qui ont produit de nouvelles acceptions. Si Wittgenstein a dit : « Nous voyons un réseau complexe de similitudes qui s'entrecroisent et s'enveloppent les unes les autres »², je pense qu'au-delà de ces similitudes, on peut être aujourd'hui bien plus précis dans la description des changements qui ont lieu dans le cadre du champ sémantique d'un mot. Pour faire cette description, nous disposons du côté théorique, depuis plusieurs années déjà, par exemple du travail magistral du regretté Andreas Blank sur les principes du changement lexical, un livre qui doit ou devrait obligatoirement intéresser chaque lexicographe. Si je vois bien, il n'y a aucun travail qui ait dépassé cette analyse de Blank.

¹ Dans cette version écrite, j'ai maintenu délibérément le caractère oral de ma conférence.

² «Wir sehen ein kompliziertes Netz von Ähnlichkeiten, die einander übergreifen und kreuzen.» Wittgenstein 2001, § 66.

Du côté pratique je prends comme points de repère les trois dictionnaires qui s'occupent actuellement du français médiéval, à savoir l'*Anglo-Norman Dictionary* (AND)³, le *Dictionnaire du Moyen Français* (DMF) ainsi que le *Dictionnaire étymologique de l'ancien français* (DEAF). Je laisse de côté délibérément d'autres dictionnaires qu'on pourrait inclure dans cette analyse, comme le dictionnaire de Godefroy, celui de Tobler et Lommatzsch et aussi le FEW, le *Französisches Etymologisches Wörterbuch* de von Wartburg, puisque ce sont des dictionnaires dont le futur se trouve déjà dans le passé, si je puis ainsi dire, et puisque pour ces dictionnaires, l'analyse et la description sémantique visaient des buts différents. Le *Trésor de la langue française* (TLF) sera cité deux fois.

La façon dont je vais procéder dans la suite, est assez simple. A l'exemple du mot *jeu* je vais analyser plusieurs phrases de l'ancien et du moyen français suivant les critères proposés par Blank et par d'autres, pour voir ensuite ce qu'en ont fait les dictionnaires qui nous intéressent ici. Mais voyons d'abord la structure sémantique générale résultant de l'analyse du mot *jeu* dans les dictionnaires en question qui sont - pour vous les 'ramentevoir', si vous me permettez ce joli vieux mot - l'*Anglo-Norman Dictionary*, le *Dictionnaire du Moyen Français* et le *Dictionnaire étymologique de l'ancien français*. Dans l'AND nous avons une structure quadripartite qui consiste en 1° les jeux de hasard, le jeu d'échecs et la stratégie pour jouer ce jeu, 2° jeu d'enfant et chose insignifiante, 3° amusement, divertissement organisé ou non, présentation de tours d'adresse (par des jongleurs, bouffons, etc.), jeu tout court, cortège, chasse, marqué comme terme cynégétique, au figuré jeu et activité, et finalement 4° enjouement sans souci, gaîté, et, par euphémisme, rapport sexuel⁴. Cette structure est suivie d'un grand paragraphe qui contient 18 collocations du type *en ju*, *par ju*, mais aussi *ju d'amor*, *ju de enfance*, *ju d'Olimpiades* etc. C'est donc un peu une sorte de fourre-tout d'un caractère assez hétérogène. On aurait peut-être mieux fait de ranger ces collocations sous les sens numérotés respectifs.

Le DMF donne d'abord sous I. un sens général "activité à laquelle on s'adonne librement", qui comprend un premier groupe A. "activité sans règle établie et sans enjeu" avec des acceptions plus précises qui sont 1. "activité qui n'a d'autre but que le plaisir qu'elle procure ; divertissement, amusement", 2. au figuré "ce qui présente un ou plusieurs caractères du divertissement" et 3. par métonymie "joie, plaisir". Vient ensuite un groupe B. "activité supposant des règles définissant un succès et un échec" avec l'acception 1. "activité réglée, comprenant des règles, et où l'on perd ou gagne", ensuite une catégorie 2. par métonymie, où sont rangés "partie", "lieu où l'on joue", "ce qui sert à jouer", "nombre de points obtenus par un joueur au cours d'une partie de dés" et "somme d'argent engagée dans une partie d'un jeu où l'on risque de

³ Les sigles employés ici sont ceux du DEAF, v. sous http://www.deaf-page.de/bibl_neu.htm.

⁴ 1 game (of chance) ; (chess) game ; (chess) strategy, method of playing a game 2 (children's) game ; (fig.) trifle, unimportant matter 3 diversion, (organised) entertainment ; performance of tricks (by jugglers, jesters, etc.) ; play, pageant ; (ven.) sport of hunting ; (fig.) game, activity 4 light-hearted cheerfulness, merriment ; (euph.) sexual intercourse.

l'argent". Nous avons après, sur le même niveau que l'"activité supposant des règles définissant un succès et un échec" un groupe C. – par métonymie "façon de jouer" et, au figuré, "façon d'agir". Viennent sous II. - "Spectacle" les groupes A. - "Activité attrayante, numéro présenté par une personne", B. - "Représentation théâtrale d'une pièce en vers (dramatique ou comique)", C. - "Joutes sportives livrées devant des spectateurs" et D. - comme terme historique de l'histoire grecque "compétition" et de l'histoire romaine "spectacles et réjouissances collectives organisées périodiquement". Nous avons dans ce dictionnaire une grande bipartition avec une subdivision en sept groupes avec des précisions et cas spéciaux en 125 paragraphes au total.

Dans le DEAF, il y a d'abord un sens général 1° "divertissement d'un caractère ludique", ensuite 2° par métonymie "attitude d'esprit, passagère ou durable, caractérisée par la joie et par le fait de prendre à la légère tout ce qui arrive, manifestation de cette attitude", 3° par métaphore *jeu / jeu d'amour* etc. "échanges de caresses amoureuses pouvant inclure l'acte sexuel", 4° "activité ludique organisée par un système de règles définissant un succès et un échec, un gain et une perte", 5° "activité ludique célébrée lors d'une fête ou d'un tournoi et réalisée avec ou sans armes (joute, danse, etc.)", 6° "composition dramatique destinée à être représentée, représentation de cette composition", 7° par métaphore "action (de Fortune ou d'Amor) qui se déroule sans que l'on puisse en comprendre les différents pas", 8° "possibilité où l'on peut ou doit choisir". Nous avons ici, sur un même niveau, huit sens, avec une subdivision en 89 paragraphes.

Ce premier coup d'œil montre déjà une approche assez divergente des dictionnaires pour structurer le sémantisme complexe de notre mot. Il me semble pourtant que l'on peut établir un sens de base, soit dans le style du DMF "activité à laquelle on s'adonne librement" avec la précision "activité qui n'a d'autre but que le plaisir qu'elle procure ; divertissement, amusement", soit dans le style du DEAF "divertissement d'un caractère ludique". Dans la structure de l'AND cela correspond probablement au sens quatre, en excluant les activités sexuelles. Ce sens général vaut pour un contexte comme le suivant du *Roman de Rou* – dans la scène en question, le dîner est terminé, et maintenant, le roi – *En nobles dames e en beles E en corteises dameiseles Torna son deduit e s'entente, C'est un gieu qui mult atalente* (ca.1170, RouH III 10262 "il dirigea sa distraction et son attention vers des dames nobles et belles et vers des demoiselles courtoises, c'est un divertissement qui cause beaucoup de plaisir"). Et il vaut pour le contexte suivant, tiré de l'*Espinette amoureuse* de Jean Froissart: *Souvent pensoie, sus et jus. Et alefois a aucuns jus, As quels s'esbatent jone gent, Jeuioie de coer liet et gent* (ca.1369, FroissEspF 1141 "Souvent je pensais à ceci et à cela, et parfois je m'adonnais aussi, d'un cœur léger et joyeux, à des divertissements auxquels se livrent les jeunes gens").

Je passe à un contexte qui se trouve dans le fabliau *Le clerc qui fu repus derriere l'escrin* et que voici: *En Haynau ot une bourgeoise En une ville, assez courtoise, Plaine de jeu et de soulas, K'Amours le tenoit en ses las* (13^{es}., NoomenFabl n°119,9 "Dans le Hainaut, il y avait dans une ville une bourgeoise assez courtoise qui était portée sur

le divertissement et le plaisir, puisque Cupidon la tenait dans ses lacs”). Les éditeurs définissent cette attestation par “frivolité”. A mon avis, *jeu* désigne ici une attitude d’esprit qu’il faut voir dans une certaine relation avec le concept de ‘divertissement d’un caractère ludique’ que l’on peut considérer aussi comme l’archisme du mot *jeu*. La relation qui unit les deux acceptions de “divertissement” et de “attitude d’esprit” est basée, au sens le plus large, sur une métonymie. Pour être plus précis et pour se servir de la terminologie proposée par les théoriciens, on pourrait parler d’une relation de contiguïté, ce qui veut dire qu’il y a une certaine proximité ou un certain rapport entre les deux acceptions auxquels est due la possibilité de les associer. Il s’agit donc de la métonymie ‘ACTION – ATTITUDE D’ESPRIT QUI EST À LA BASE DE CETTE ACTION’. Et j’en déduis la définition: par métonymie “attitude d’esprit, passagère ou durable, caractérisée par la joie et par le fait de prendre à la légère tout ce qui arrive, manifestation de cette attitude”, qui est la deuxième dans la structure du DEAF, où la métonymie est explicitée dans une note. Dans les deux autres dictionnaires il n’y a rien de comparable.

Néanmoins, on y trouve des collocations du type *en jeu, par jeu* au sens de “par plaisanterie” que j’ai rangées dans l’article du DEAF sous cette acception que vous avez toujours devant les yeux. Un exemple typique se trouve dans l’*Estoire des Engleis* de Geoffroi Gaimar: *Li reis par giu e par gabel Levat le pan de sun mantel* (ca.1139, GaimarB 3793 “Par plaisanterie et pour s’amuser, le roi leva le bord de son manteau (il est question du manteau de la reine)”. Cette attestation est citée par l’AND et définie “in a light-hearted manner, playfully” et elle se trouve dans le paragraphe de collocations mentionné entre *en ju* et *ju circeis*, terme historique au sens de “(Roman) circus”. Le DMF enregistre également *par jeu* au sens de “par plaisanterie” avec des contextes comparables, et range la collocation sous I.A.2. au fig. “Ce qui présente un ou plusieurs caractères du divertissement”, ce qui est assez proche du DEAF. Dans ce cas-là, on peut dire que les trois dictionnaires ont une vue unanime des faits sémantiques.

Je passe tout de suite aux attestations dans lesquelles *jeu* tout seul ou employé dans des syntagmes se trouve dans des contextes où sont échangées des caresses amoureuses et où il est question de rapports sexuels. Les acceptions qui en résultent sont dues à des procédés métaphoriques: l’action d’échanger des caresses et l’acte sexuel sont comparés dans une métaphore conceptuelle à un divertissement d’un caractère ludique: ‘L’ACTE SEXUEL EST UN DIVERTISSEMENT D’UN CARACTÈRE LUDIQUE’. C’est une métaphore qui se comprend aisément, mais qui ne s’impose pas nécessairement.

Je vous rappelle que pour désigner l’acte sexuel nous avons des métaphores où celui-ci est comparé à une joute (‘L’ACTE SEXUEL EST COMPARABLE À UNE JOUTE’: *behorder*), à un acte de travail (‘L’ACTE SEXUEL EST UN ACTE DE TRAVAIL’: *faire sa besogne*), à un acte de violence (‘L’ACTE SEXUEL EST UN ACTE DE VIOLENCE’: *fergier* “mettre des entraves (à qn)”), etc., et même à l’action centrale de la vie (‘L’ACTE SEXUEL EST L’ACTION CENTRALE DE LA VIE’: *le faire*). Ma définition est donc: 3° par métaphore *jeu / jeu d’amor* etc. “échange de caresses amoureuses pouvant inclure

l'acte sexuel" et ceci est dit dans le dictionnaire sans expliciter la métaphore. Voilà un contexte parlant. Dans le *Roman d'Aiol et de Mirabel* on lit: *Car vous tornés vers moi, jovente bele! Se vous volés baisier n'autre ju faire, J'ai tres bien en talent que je vous serve* (2^em. 12^es., Aiol¹F 2174 "Tournez-vous donc vers moi, belle fille ! Si vous voulez un baiser ou une autre caresse, je veux volontiers vous servir"). C'était un exemple avec *jeu* tout court, dans le suivant, la métaphore est élargie d'un aspect tactile. Dans le *Lai de l'ombre* on lit: *De tel geu com l'en fet des mains Estoit ele dame et il mestre* (ca.1221, OmbreB² 948 "Les caresses que l'on se fait avec les mains, ils savaient très bien les échanger tous les deux") avec une variante intéressante: *De tel geu com l'en fet des mains* (var. ms. ca.1285 *De tel geu con on fet de rains*) *Estoit ele dame et il mestre*. Je traduis la variante littéralement: "Les caresses que l'on se fait avec les reins, ils savaient très bien les échanger tous les deux". *Ce jeu qu'on fait des reins* est apparemment l'acte sexuel – le DMF donne un exemple pour *jeu des reins* d'environ 1500 – et, dans notre lai, le copiste de ce manuscrit a intentionnellement changé le mot et avec ceci aussi la chose. Avec *jeu des reins* nous entrons dans le domaine de l'euphémisme, c'est-à-dire d'une expression que l'on emploie pour atténuer son propos. Nous avons ici le cas spécial d'une métonymie, un emploi euphémique partant d'une métonymie de proximité, puisque la partie des reins n'est pas trop éloignée des parties génitales: ' L'ACTE SEXUEL ES UN DIVERTISSEMENT D'UN CARACTÈRE LUDIQUE OU LES PARTIES GÉNITALES, DÉSIGNÉES PAR EUPHÉMISME PAR LA PARTIE DES REINS, JOUENT LE RÔLE PRINCIPAL ' On peut se poser la question de savoir si *jeu* et les syntagmes respectifs qui désignent l'échange de caresses et l'acte sexuel ne se trouvent pas toujours dans des emplois euphémiques, et je reconnais que la classification ' métaphore ' ou ' métonymie ' dans ce dernier cas, ou ' euphémisme ' a parfois quelque chose de subjectif, et qu'elle est parfois une question de goût. Comment cela? Voyons le prochain exemple, tiré de *Jehan et Blonde* de Philippe de Beaumanoir: *Après itex mox s'entrebaisent, De tous les jus d'amours s'aaisent Fors d'un que loiatés despit* (prob. ca.1235, BeaumJBIL 1520 "Après ces mots, ils échangent des baisers et s'adonnent à toute sorte de caresses amoureuses sauf à celle que l'honnêteté méprise"). Ici la métaphore inclut le rôle important attribué à l'amour qui – dans le cadre d'une intersubjectivité reconnue – est certainement plus proche de l'échange de caresses que les reins. C'est pourquoi *jeu d'amour* reste pour moi, cette fois-ci, dans le domaine de la métaphore. Un contexte comparable se trouve dans les chansons politiques anglo-normandes: *Des chanoynes seculers, Qe dames servent volenters [...] chescun frere a sa sorour Deit fere le giw d'amour* (ca.1300, AspinChansPol XII 126 "Des chanoines séculiers, chaque frère doit faire l'amour à sa sœur") . L'AND cite ce contexte et le range sous la définition "love play (often used as a euphemism for sexual intercourse)" et considère *jeu d'amour* comme euphémisme. Le DMF donne sous la définition "amour physique" toute une série de syntagmes comme *le jeu gaillard*, *le jeu de nature*, ou *le jeu des bas instruments* sans parler de métaphore ou d'euphémisme. Dans les exemples cités dans le DMF il est certainement question de l'acte sexuel comme dans d'autres syntagmes du type *faire le jug uimain* (3^eq. 12^es., GirRossDécH 8684) où l'euphémisme part de la métaphore ' L'ACTE SEXUEL EST UN DIVERTISSEMENT

D'UN CARACTÈRE LUDIQUE ET QUE EST INHÉRENT À LA NATURE HUMAINE '. L'exemple suivant vient encore de *Aiol et Mirabel: Cele nuit voirement a joie s'esbanissent, S'il font ju de cortine, ne vous mervelliés mie, Dusc'al demain al jor que l'aube est esclai-rie* (2^em.12^es, Aiol²F 10963 "Cette nuit, ils ont en effet beaucoup de plaisir, ils font l'amour, ne vous en étonnez pas, jusqu'à l'aube du jour"). Et là, nous avons un emploi euphémique évident basé sur la métaphore ' L'ACTE SEXUEL EST UN DIVERTISSEMENT D'UN CARACTÈRE LUDIQUE QUI A LIEU À HUIS CLOS '. Un exemple encore, tiré d'une pastourelle d'Ernous li Viele: *Par force sos moi la mis, Demanois le ju françois Li fis a mon talant* (13^es., RomPast III 6,41 "Je l'ai mise avec violence au-dessous de moi, et tout de suite, j'ai couché avec elle à mon gré"), et nous avons ici encore un euphémisme partant de la belle métaphore ' L'ACTE SEXUEL EST UN DIVERTISSEMENT D'UN CARACTÈRE LUDIQUE QUI ES PRATiqué DE PRÉFÉRENCE OU LE MIEUX PAR LES FRANÇAIS '. En tout cas, dans la désignation des échanges de caresses il y a un certain flou, et il reste toujours des cas douteux comme dans l'exemple suivant tiré de la *Clef d'amour: les dames se seulent trere Es liez lor basses et estendre Pour les geus savoraus attendre* (prob. 1280, ClefD 1888 "les dames ont l'habitude de se rendre et de s'étendre sur le lit de leurs servantes pour attendre les jeux savoureux"). Ici, il n'est pas évident de savoir ce que sont les jeux savoureux, c'est peut-être un cas pour les ressemblances familiales de Wittgenstein. Je me demande pourtant si la définition dépend ou doit dépendre de l'imagination du lexicographe ou s'il faudrait établir une catégorie - je ne voudrais pas parler de définition - pour de tels cas qui sont pratiquement impossibles à discerner. Il va de soi que les dictionnaires n'ont pas une telle catégorie et que le théoricien évite élégamment des exemples qui ne seraient pas univoques.

Avec ceci, je passe au sens numéro 4° du DEAF qui comprend tout ce que l'on appelle aujourd'hui les jeux de société: DEAF 4° "activité ludique organisée par un système de règles définissant un succès et un échec, un gain et une perte". Je vous rappelle que c'est le sens numéro 1 dans l'AND: 1° game (of chance); (chess) game; (chess) strategy, method of playing a game, où il faudrait pourvoir l'acception de "stratégie, méthode" d'un marquage ; j'y reviendrai. Et c'est le sens qui ouvre, dans le DMF, le groupe "B. - Activité supposant des règles définissant un succès et un échec" , avec 1. "Activité réglée, comprenant des règles, et où l'on perd ou gagne" et 2. P. méton. Nous avons là une restriction du sens général qui se comprend aisément, mais cette restriction n'est mentionnée dans aucun des dictionnaires. C'est une acception peu spectaculaire qui en résulte, mais nous y verrons plusieurs emplois métonymiques. Voyons d'abord des contextes qui témoignent de l'estime différente que l'on portait à cette sorte de jeux. Dans le premier, tiré du Poème moralisé, les jeux – on peut le deviner – sont l'œuvre du diable: *Es eschac et es tables at trop de vaniteit, Mult [par] fut liés li diable cant cel geu ot troveit ; Par cest geu sunt mains home confondus et dampneis* (ca.1200, PoèmeMorB 3226/27 "Dans le jeu d'échecs et dans les jeux de table il y a trop de vanité. Le diable était bien content quand il avait inventé les jeux. Et par cette sorte de jeu beaucoup de gens ont été corrompus et honnis"). Dans le suivant, tiré d'Urbain le Courtois et bien qu'il s'agisse ici également d'une sorte d'enseignement moral, la connaissance des jeux fait plutôt preuve de l'homme du

monde: *A eschés jue et a tables Et a touz autres juez covenablez. Qui a plusurs jues se set deduire Ceo est grant honur et nurture* (ms. 14^{s.}, ParsonsCourt E 230/231 “Il joue aux échecs et aux jeux de table et à toute autre sorte de jeux convenants. Quand on sait s’amuser avec plusieurs jeux, c’est un bon signe d’honneur et d’éducation”).

Parmi les scènes où l’on joue aux dés, il y en a une, dans le *Jeu de saint Nicolas* de Jehan Bodel, où *jeu* se trouve dans un emploi métonymique: *Biaus dous amis, coi que tu aies, Tu n’en goutas et si le paies : J’ai quaernes, le plus mal jeu !* (ca. 1195, BodelNich 309 “Cher ami, quoi que tu aies, tu n’en profites pas et tu paieras. J’ai un double de quatre, le coup le plus mauvais”). *Quaerne* est un terme de jeu qui désigne le coup où chacun des deux dés montre quatre points, donc un très bon coup, est *le plus mal jeu* est ici une ironie, avec laquelle le joueur, Auberon, se moque de son copain. Le changement sémantique qui s’est produit ici, ou que l’auteur a introduit intentionnellement, se place dans le cadre d’une forme particulière de la métonymie, à savoir de la synecdoque : la désignation du jeu est prise pour le coup, donc la partie pour une partie du tout, le résultat est donc : *jeu* par synecdoque “coup de dés”. Cet exemple est pris du DEAF, et dans le DMF nous trouvons un contexte comparable, où, dans le grand paragraphe intitulé ‘ par métonymie’, *jeu* est défini ‘ par métonymie’ par “nombre de points obtenus par un joueur au cours d’une partie de dés” avec le contexte suivant, tiré de la Passion d’Auvergne : *Or sa, Malque, recontons donc. Deux six et quatre seze font ; C’est mon jeu. Mes quines et six est le tien, que ne vault rien pis Ne mieulx ; par ainsi il est per* (1477, PassAuvR 204 “Alors, Malque, comptons encore une fois. Deux fois six et quatre font seize. C’est mon coup. Mais un double de cinq et six, c’est le tien, qui n’est ni plus mauvais ni meilleur ; c’est donc match nul”). On dirait que dans ce cas, la tendance de la description des deux dictionnaires est assez similaire, mais les résultats sont quand-même assez divergents.

Le même procédé d’une synecdoque a eu lieu aussi en parlant du jeu d’échecs, où *jeu* peut prendre, par synecdoque, le sens de “suite stratégique de coups d’échecs”. Cet emploi de *jeu* est largement attesté à l’époque ancienne, et il est aussi enregistré dans l’AND, seulement, nous l’avons vu, sans marquage stylistique. Un exemple tiré d’un traité d’échecs : *En ceste giu n’ad poynt de matesoun* (13^e s., EchecsRoyH 27 “Avec cette stratégie de jouer il n’y aura pas de mat”). Là encore, nous avons la désignation du tout pour une partie du tout.

Toujours en parlant du jeu d’échecs, on trouve un autre emploi métonymique de *jeu* qui, aujourd’hui, est courant, mais qui est bien attesté déjà en ancien français. Voyons un exemple, tiré du Roman de Horn : *A itaunt sunt asis, lur gius ont ordonez* (ca. 1170, HornP 2758 “Alors ils se sont assis et ont ordonné leurs pièces d’échecs”). Le sens de *jeu* est ici “ensemble des pièces nécessaires à un ou à plusieurs joueurs pour réaliser un jeu déterminé”. Si j’ai parlé d’un emploi métonymique, celui-ci est encore à préciser. Le procédé de la désignation du tout pour les pièces matérielles qui permettent la réalisation du tout est certes à la limite de la synecdoque. Mais il me semble plus prudent de parler ici d’une relation de contiguïté, où cette dernière est basée sur les rapports étroits entre le jeu et les pièces.

Une synecdoque des plus claires se trouve dans l’acception suivante : *jeu* par synecdoque “partie de jeu” (DEAF), où la désignation du tout pour une partie du tout est évidente. Cette acception est très bien attestée, par exemple dans le Roman de Horn : *s’asiet a l’eschekier. Quatre geus ad jowé* (ca. 1170, HornP 2728 “il s’assoit à l’échiquier et a joué quatre parties”), cité par le DEAF et par l’AND sous : (chess) “game” sans plus, ou dans un document de 1404 : *...debat se meut entre eulx sur un de leurs jeux, telement que le dit Gilet dist au dit Chauvet que il avoit perdu un jeu, et icelui Chauvet lui respondi que non avoit* (Doc. Poitou G, t. 7,50 “une querelle s’établit sur une de leurs parties du jeu, de sorte que le dit Gilet dit au dit Chauvet qu’il avait perdu une partie, et ce Chauvet lui répondit qu’il n’avait pas perdu”), cité par le DMF sous : ‘par métonymie’ “partie”. Ici, les trois dictionnaires sont en principe d’un même avis, mais les résultats se présentent sous trois formes différentes.

Jehan Bodel emploie les termes *petit jeu* “partie avec un petit enjeu” (BodelNicH 291) et *bon jeu* “partie avec un grand enjeu” (BodelNicH 1055), mais on peut se demander si nous avons ici affaire à des syntagmes lexicalisés ou si *jeu* avec cette acception peut se combiner aussi avec d’autres adjectifs, sans que ce soit à retenir dans un dictionnaire. Ceci vaut aussi pour une tournure comme *avoir le plus beau d’un jeu* qui se lit dans le Roman du Comte d’Artois dans la phrase suivante : *...ja sçavez vous que depuis que cy vindrent voz ennemis que riens ou tout peu y ont fait de leur prouffit et comme l’en dit communement quant on a le plus beau d’un jeu on ne le doit point laissier* (mil. 15^e s., ComteArtS 38 “vous savez déjà que, depuis que vos ennemis sont venus ici, ils n’ont rien ou très peu fait à leur profit et, comme on dit communément, on ne doit pas arrêter son jeu quand cela marche très bien”) et qui est donnée dans le DMF sous la rubrique ‘par métonymie’, mais sans définition. S’il y a ici quelque chose de remarquable, ceci réside dans la tournure plus générale *avoir le plus beau de qch.* qui n’a rien à voir avec *jeu*.

Dans un proverbe, nous avons encore un emploi métonymique, où la désignation de l’activité est employée pour dénommer le système des règles de cette activité : *Qui en jeu entre, jeu consente* (13^e s., ProvM 1914 “Qui commence un jeu, en accepte les règles”). C’est le deuxième *jeu* qui désigne le système des règles dont j’ai parlé. Avec une petite modification, ce proverbe se trouve aussi dans la chanson de geste de *Garin le Loherain* : *Qui en gieu entre, bien doit gieu consentir* (4^e q. 12^e s., GarLorrV 8961 “Qui commence un jeu, doit en accepter les règles”). Il semble que cette acception “système de règles qui définissent un jeu” n’est pas attestée ailleurs et ce ne sont que le *Trésor de la langue française* et le DEAF qui l’ont enregistrée.

Nous restons dans le sens de “activité ludique” et passons tout de même quasiment au contraire. Ce qu’il y a d’attrayant dans *jeu* et ce pourquoi j’ai choisi ce mot comme exemple de mon propos, c’est que c’est un des mots rares qui ont vraiment un spectre sémantique impressionnant et où l’on peut observer des changements sémantiques de toute sorte. D’abord un contexte. Dans le *Roman du Comte d’Artois* on lit : *Grant bien firent a la contesse d’Artois lez doulez parollez de son seigneur oÿr ainsy amiablement dire et au vray entendre ellez servoient bien a son jeu, sy luy respondi,*

comme celle qui par grant sens et subtilité conduisoit sa poursieute... (mil. 15^es., ComteArtS 138 “Cela fit du bien à la comtesse d’Artois d’entendre les aimables paroles de son mari, et, à vrai dire, elles rendaient de bons services à son propos, et elle lui répondit comme une femme qui, avec beaucoup de sagesse et de subtilité, poursuivait son but”). Cet exemple est pris du DMF qui le range dans un paragraphe : ‘P. anal. [Désigne une situation ou une action mettant en jeu des intérêts divergents]’ et définit “entreprise visant à servir les intérêts propres de quelqu’un”. Et cette définition correspond à peu près à celle du DEAF donnée pour des contextes comparables : par métaphore “action sérieuse avec laquelle on vise à servir ses propres intérêts”. Ce que les exemples cités dans les dictionnaires ont en commun, c’est que les situations décrites n’ont rien d’une activité ludique et que les acteurs poursuivent un certain but. L’acception que nous avons ici est basée sur une métaphore conceptuelle que l’on peut décrire ainsi : ‘LES ACTIONS SÉRIEUSES DE LA VIE SONT COMPARABLES À DES ACTIVITÉS LUDIQUES OÙ L’ON ESSAIE DE GAGNER’. Nous sommes ici près de l’antiphrase où un mot est employé dans un sens contraire au sens originnaire. Un autre exemple pour cet emploi se trouve dans un poème de Huon de Saint-Quentin : *il lor fist le gieu Kaïn Qui son frere ocist en la fin* (1221, HuonQuJérS 220 “il procéda envers eux comme Caïn qui, finalement, tua son frère”).

Dans les textes de notre littérature médiévale, nous avons toute une série de locutions qui sont à rattacher au sens de “action qui vise à servir les intérêts propres de quelqu’un”. Au moins, le DEAF et le DMF en donnent une trentaine du type *avoir le jeu* „avoir du succès dans ce que l’on est en train de faire” (DEAF), *estre un fort jeu* “constituer une rude tâche” (DMF), *faire le jeu a* (aucun) “jouer un mauvais tour à (qn)” (DEAF), etc. L’AND donne seulement *hanter sun ju* “to carry on one’s game”, définition qui, en tout cas, n’est pas univoque. Comme la plupart de ces locutions ne sont documentées que par une seule attestation, il faut toujours se demander, si elles sont vraiment lexicalisées. Regardons quelques exemples de plus près. Dans le DMF, il y a un contexte tiré de *Jehan de Saintré* d’Antoine de la Sale : *Estant Saintré en la grace du roy, de la royne, des Seigneurs et de Madame, et de tous autres, pour abregier, le plus amé, le plus honoré escuier de France a cause de sa grant douceur et humilité, et aussi de sa largesse, qui aide bien au jeu* (av. 1456, JSaintrém 187 “Comme Saintré jouissait de la grâce du roi et de la reine, des seigneurs et de Madame et de tous les autres, bref, comme il était l’écuyer le plus estimé et le plus honoré de la France, grâce à sa clémence et son humilité, et aussi à sa largesse, ce qui est d’un grand secours dans une telle situation”). Le DMF en déduit la locution *aider au jeu* “faciliter les choses”.

Dans le fabliau du *Prestre comporté*, la femme prépare la visite de son amant qui est le prêtre, et on lit : *li bains ert ja sour le fu Et li capon mis en l’espoi. Li priestres aresta molt poi, Ki n’a soing de son ju deffaire* (1^em. 13^es., PrestreCompN 53 “le bain était déjà sur le feu et le chapon était déjà à la broche. Le prêtre ne tarda pas beaucoup qui n’avait pas l’intention de rater cette occasion”) et le DEAF en tire la locution *desfaire son jeu* “renoncer à avoir du succès dans ce que l’on est en train de faire”. Comme dernier exemple – et comme je l’ai dit, il y en a bien d’autres – j’ai choisi *gaai-*

gnier le jeu par aler „trouver son salut dans la fuite” qui est attesté dans le fabliau de Haimet et de Barat : (les deux croient qu’ils ont vu leur père pendu, et ils sont frappés d’effroi) *Le gieu gaaignent par aller : Endui sont en fuie touchié* (ca. 1195, Haim-BarNo 412 “Ils trouvent leur salut dans la fuite: tous les deux se mettent à s’enfuir”). Pour cette locution nous avons encore une deuxième attestation qui se trouve dans le fabliau *Du chevalier qui fist parler les cons : Et le prestres, sanz mot soner, Gaaigne le gieu par aller, Qui s’enfuit par une charriere : Pour cent mars ne tornast arriere* (13^e s., NoomenFabl n° 15,302 “Et le prêtre, sans dire aucun mot, trouve son salut dans la fuite, car il s’enfuit par une voie charretière: même pour cent marcs il n’aurait pas fait demi-tour”). Cette attestation se trouve dans le DEAF déjà sous GAAIGNIER dans la locution *gaaignier le jeu* qui y est définie “l’emporter au jeu”, sans commentaire, ce qui ne va certainement pas, puisqu’ici il n’est pas question d’un jeu.

Revenons au jeu en tant qu’activité ludique. Il est certainement indiqué de séparer des jeux que j’ai appelés ‘jeux de société’ les activités qui se réalisent ou plutôt qui se célèbrent à l’occasion d’un tournoi ou d’une grande fête publique. Voyons ce que disent les textes et ce qu’en font les dictionnaires. D’abord un contexte de l’*Estoire des Engleis* de Gaimar : *un naim aveit Ki [...] saveit saillir e tumber E autres gius plusur juer* (ca. 1139, GaimarB 3988 “il y avait un nain qui savait sauter et danser et faire plusieurs autres numéros”). Il est rangé par l’AND sous “performance of tricks (by jugglers, jesters etc.)”. Le DMF cite du *Registre criminel du Châtelet de Paris* le passage suivant : *...elle s’en ala en la compaign[i]e d’icelle Jehennette veoir les jeux que les menesterelz fesoyent ès hales* (1389-1392, Reg. crim. Chât., I, 265 “elle s’en alla en la compagnie de cette Jehanette pour voir les représentations que les ménestrels faisaient dans les halles”), et définit sous II. ‘Spectacle’ A. “activité attrayante, numéro présenté par une personne”. Pour l’ancien français, je cite un contexte du roman de Brut : *Un jur firent Troïen feste A la manière de lur geste ; Caroles faiseient e geus Pur la joie des novels lieus U il esteient assené* (1155, BrutA 1079 “Un jour les Troyens faisaient une fête à la manière de leurs ancêtres. Il y avait des caroles et des présentations de toute sorte parce qu’ils se réjouissaient des lieux nouveaux où ils s’étaient rencontrés”). Comme il ne résulte pas de ce dernier contexte de quelle sorte de représentations il s’agit, je me suis contenté de définir pour le DEAF “activité ludique célébrée lors d’une fête ou d’un tournoi et réalisé avec ou sans armes (joute, danse, etc.)”. C’est assez général et peut paraître un peu décevant, mais chaque précision risque de fausser le sens. Un exemple seulement. Dans le *Roman d’Eneas* se trouve le contexte suivant : *Eneas fist une grant feste Et geus a la tombe son père : L’anniversaire idonkes ere* (ca. 1160, EneasS¹ 2159 “Énéas organisa une grande fête avec des représentations de toute sorte près de la tombe de son père : c’était son anniversaire”). Le TLF définit dans sa notice historique pour cette attestation “compétitions sportives”. A mon avis, rien n’indique cette restriction à un caractère sportif des jeux en question et on ne peut et on ne doit pas préciser davantage.

Le DMF donne sous la rubrique ‘spectacle’ un sens séparé : C. “joutes sportives livrées devant des spectateurs” avec une seule attestation prise de la *Prise d’Alexan-*

drie de Guillaume de Machaut : *Et puis moult bien [le roi] les festia, Et fist jouter en leur presence Ses chevaliers maint cop de lance. Li Sarrazin se mervilloient Coment il ne s'entretuoient ; Car il sont dou gieu desapris, Pour ce qu'il ne l'ont pas appris* (ca. 1372, GuillMachPriseM 4178 “Ensuite le roi leur fit un grande fête et fit jouter ses chevaliers en leur présence. Les Sarrasins s'étonnèrent qu'ils ne se tuaient pas les uns les autres, parce qu'ils ignoraient cette sorte de jeu qu'ils n'avaient pas appris”). Ici encore, je me demande si la définition ne prend pas trop en considération le contexte. Autrement, il faudrait la pourvoir d'un marquage comme restriction de sens.

Restons encore dans le spectre des jeux représentés et regardons de plus près quelques attestations chez Robert de Clari dans son récit de la quatrième croisade. Dans le contexte, il est question des jeux qui se pratiquaient dans l'hippodrome de Constantinople à l'époque : *Se i avoit deus jus ensanle, quant on juoit, si se wagioient ensanle li empereres et l'empereis que li uns des jus giueroit miex de l'autre, et tout chil ensement qui les gius esgardoient* (1216, RobClariL XC 11/13 “Quand il y avait deux équipes au jeu, l'empereur et l'impératrice faisaient un pari que l'une des équipes jouerait mieux que l'autre, et ainsi le faisaient tous les autres qui regardaient le spectacle”). Ce dernier *gius* désigne les activités elles-mêmes, mais dans les deux autres attestations nous avons évidemment un emploi métonymique pour les équipes qui jouent. C'est encore par une relation de contiguïté que la désignation de l'activité est prise pour désigner les acteurs. Elle se compare à celle que nous avons vue tout à l'heure, où *jeu* était employé pour désigner l'ensemble des pièces nécessaires pour un jeu. La définition qui en résulte est donc par métonymie “équipe qui participe à un jeu”.

Dans le même paragraphe chez Robert de Clari nous lisons : *il i avoit une plache, qui pres estoit du palais de Bouke de Lion, que on apeloit les Jus l'empereur. [...] entor chele plache si i avoit bien trente degrés ou quarante, la ou li Griu montoient pour eswarder les jus* (1216, RobClariL XC 4 “il y avait une place qui était près du palais de Bouche de Lion et que l'on appelait ‘ les jeux de l'empereur ’. Autour de cette place il y avait trente ou quarante marches que les Grecs montaient pour regarder les spectacles”). Une fois de plus, nous avons ici un emploi métonymique avec une relation de contiguïté : la désignation de l'activité est prise pour désigner le lieu où cette activité est réalisée. Comme *les Jus l'empereur* est employé ici en tant que nom propre, il n'y aura pas de définition entre guillemets dans le dictionnaire : par métonymie *les Jeux l'empereur* nom donné à l'hippodrome de Constantinople.

Passons à la prochaine acception, et regardons d'abord un contexte, pris de la légende de l'empereur Constant : *li plus poissant del mont Qui Furent sour se roee monté Ont esté de li desmonté Et gieté en la boe jus. Mout par est desgissés ses jus* (2^e m. 13^e s., EmpConstOctC 26 “Les plus puissants du monde qui étaient montés sur sa roue, c'est-à-dire la roue de Fortune, étaient précipités par elle et poussés en bas dans la boue. Son procédé est très bizarre”). Dans ce contexte, nous avons affaire au procédé de Fortune qui distribue, suivant l'ordre de la providence divine, bonheur et malheur. Mais cet ordre est inintelligible pour les pauvres mortels. Il en est de même avec le procédé de Cupidon, dieu de l'amour, qui lance ses dards quand il veut et où

il veut, sans que l'homme ait la possibilité de comprendre pourquoi ou pourquoi pas. Regardons un exemple pour ce jeu de Cupidon, pris du roman des Saxons. Après une querelle pleine de malentendus, Sebile dit à Baudoin : *Tel sont li jeu d'Amors ; qi an connoit la voie ? An rampones poignaz son san emploie. Dure chose est d'Amors qant l'uns l'autre guerroie* (fin 12^e s., SaisnLB 3846 “Ainsi est le procédé de Cupidon ; qui en connaît la voie ? En mauvaises paroles Cupidon fait usage de son bon sens. C'est difficile avec Cupidon quand l'un et l'autre se font la guerre”). Dans les deux attestations nous avons un emploi métaphorique, emploi qui est basé sur la métaphore : ‘LES PROCÉDÉS DE FORTUNE ET DE CUPIDON SONT UN JEU OÙ L'ON NE PEUT PAS SAVOIR QUI VA GAGNER ET QUI VA PERDRE’. Et par conséquent, la définition du DEAF se lit comme suit : par métaphore “action (de Fortune ou de Cupidon) qui se déroule sans que l'on puisse en comprendre les différents pas”. Cette définition est à mon avis aussi valable pour l'attestation suivante du *Livre du voir dit* de Guillaume de Machaut : *Je [Fortune] afflue et me depart sans bonne, Telz est mes jeux ou je me donne* (1364, GuillMachVoirI 8214 [c'est Fortune qui parle] “J'afflue et je me retire sans cesse, telle est la façon dont je procède”). Mais le DMF, qui donne cette citation, la range, avec d'autres citations comparables, sous la définition générale “activité qui n'a d'autre but que le plaisir qu'elle procure ; divertissement, amusement” avec l'ajout : [en parlant de Fortune]. L'AND ne parle ni de Fortune ni de Cupidon.

Mais ce dictionnaire est le seul à enregistrer *jeu* comme terme cynégétique : (ven.) “sport of hunting” avec deux exemples dont un que voici, tiré des lettres et pétitions anglo-normandes : *j'ay entendu q'il vous a plu de prendre mez chiens avec les autres quant en alastez pur tuer le-cerf et huissiez un tresbeal jeu* (1396, LettrOxfL 272,17 “j'ai entendu qu'il vous a plu de prendre mes chiens avec les autres quand vous êtes partis pour tuer le cerf et que vous avez eu une très belle chasse”). Et nous avons ici encore un emploi métaphorique où la métaphore peut être décrite ainsi : ‘LA CHASSE EST UNE ACTIVITÉ QUI, MALGRÉ SON CARACTÈRE LÉTAL POUR LE GIBIER, A QUELQUE CHOSE DE LUDIQUE’, au moins pour les chasseurs. Je vous rappelle que la chasse était, déjà au moyen-âge, un événement social de premier ordre.

Je passe une dernière fois au DMF pour expliciter une dernière métonymie. La phrase qui me sert d'exemple est tirée d'un document du *Trésor des chartes du comté de Rethel* : *...pour paver la neufve cuisine, la cuisine delés la grande salle, la petite cuisine dessous la garderobe de monseigneur, le gieux de paume* (doc. 1409/1410, ChRethelS 2,607 “pour paver la nouvelle cuisine, la cuisine à côté de la grande salle, la petite cuisine au-dessous la garderobe de monsieur, la salle du jeu de paume”). Le DMF range l'attestation à juste titre sous : ‘p. méton.’ “lieu où l'on joue” et donne encore, pour préciser : *Jeu de paume* “espace délimité et aménagé pour la pratique du jeu de paume”. On pourrait ajouter qu'il s'agit d'une synecdoque où la désignation de l'activité est employée pour désigner le lieu où cette activité se réalise.

Il y a encore bien d'autres sens qu'il faudrait énumérer ici, comme tout ce qui concerne la pièce théâtrale et sa représentation – je ne nomme que le *Jeu de saint Nicolas* que nous avons vu tout à l'heure. Il manque le sens de “ce qui sert à jouer”,

donc l'emploi métonymique pour le jeu de cartes, attesté depuis le 15^e siècle seulement. Il manque le sens de "manière de jouer d'un instrument de musique", et il manque évidemment *le jeu parti*, ce "genre lyrique en forme de débat entre deux trouvères sur un sujet de casuistique amoureuse et à la fin duquel un juge se prononce en faveur d'une des positions soutenues ; pièce de ce genre". Cette acception est due à une restriction de sens partant de la locution *partir un jeu* "prendre une décision" qui, quant à elle, se rattache au sens métaphorique "situation dans laquelle on peut ou doit choisir" basé sur la métaphore : ' LA VIE ES COMPARABLE À DES SITUATIONS OMME DANS UN JEU, DANS LESQUELLES IL FAUT PRENDRE UNE DÉCISION POUR LE PROCHAIN COUP'.

Je m'arrête ici pour ne pas vous priver de votre dé-jeu-ner qui, bien sûr, n'a rien à voir avec les jeux dont je vous ai parlés, mais qui peut pourtant, au moins parfois, avoir quelque chose de divertissant. Et j'en viens à ma conclusion.

1° Indépendamment du nombre absolu des attestations – et je n'ai cité que quelques-unes des milliers qui existent pour le mot *jeu* – les anciens textes nous fournissent des énoncés au niveau de la *parole* – *parole* au sens saussurien, bien entendu – desquels il faut filtrer les acceptions appartenant à la *langue*. Le lexicographe ne doit pas, sur la base d'un seul contexte, établir un sens nouveau et, par conséquent, une définition nouvelle, s'il n'a pas de bons arguments. Je vous rappelle seulement les cas de "frivolité" et de "compétitions sportives" mentionnés tout à l'heure.

2° Dès que l'on constate une nouvelle acception, on doit encore se méfier : est-elle vraiment raisonnable dans le champ sémantique en question ? Et si le champ sémantique d'un mot – comme dans le cas de *jeu* – est assez vaste et une nouvelle acception paraît probable, il faut toujours se demander quel est le rapport entre cette nouvelle acception et une acception déjà existante. Tout changement sémantique doit pouvoir s'expliquer par rapport à une acception préexistante en accord avec les possibilités du changement sémantique.

3° La sémantique théorique met à notre disposition l'explication des différents types de changement de sens. À part la métaphore et les différentes formes de la métonymie, nous avons l'intensification et la restriction de sens, l'antiphrase, l'analogie, etc. Le lexicographe doit essayer de comprendre à quel type de changement il a affaire. Si j'ai dit au début de mes propos qu'il y a toujours un décalage entre la théorie et sa mise en pratique, nous avons pu et dû constater qu'il y a parfois un décalage considérable dans la classification et dans la description des matériaux dans les dictionnaires mêmes. Parfois, on ne peut pas s'empêcher d'avoir l'impression que c'est plutôt le hasard qui y règne. Une analyse plus poussée de la part des lexicographes serait donc la bienvenue.

4° Je rêve d'un Dictionnaire du Français médiéval qui soit en mesure de réunir les matériaux rassemblés dans les trois dictionnaires AND, DEAF et DMF et qui soit en mesure de leur donner une structure sémantique unifiée⁵. Je rêve d'une structure sémantique unifiée qui soit basée sur les acquis de la théorie sémantique et qui n'hé-

⁵ Il va de soi que l'apport de chaque dictionnaire doit être et rester reconnaissable.

site pas à montrer plus explicitement et avec plus de conséquence le fonctionnement du changement lexical pendant les cinq siècles qui forment le cadre chronologique de ces dictionnaires. Peut-être un jour, un tel travail d'unification et de restructuration sera réalisable au sein d'un grand projet lexicographique européen, mais, comme je l'ai dit, c'est un rêve.

Académie des Sciences de Heidelberg

Thomas STÄDTLER

Bibliographie

- Blank, Andreas, 1997. *Prinzipien des lexikalischen Bedeutungswandels am Beispiel der romanischen Sprachen*, Tübingen, Niemeyer.
- Wittgenstein, Ludwig, 2001. *Philosophische Untersuchungen*. Kritisch-genetische Edition. Hgg. von Joachim Schulte. Frankfurt/M, Suhrkamp.