



Université Paris Descartes

Faculté des Sciences Humaines et Sociales

Sorbonne

Doctorat Professionnel en Sciences Sociales

Note de Lecture

Ouvrage

HUIZINGA J. (1938) *Homoludens*, « essai sur la fonction social du jeu », Gallimard, Paris

Réalisée par :

BESSE Vincent

Doctorant au diplôme doctoral en Sciences Sociales

I – Le jeu selon Huizinga

A – Une définition du jeu

Dans son ouvrage *Homoludens*, Johan Huizinga nous offre une définition du jeu. Tout au long de ce livre, il tente de montrer le lien étroit entre le jeu et la culture. Il commence d'ailleurs son argumentation en nous affirmant que le jeu est plus ancien que la culture. Pour preuve, les animaux jouaient bien avant l'arrivée des hommes. Mais cela ne veut pas dire pour lui que le jeu n'est que biologique ou physique. Il est également porteur de sens, puisqu'il a un caractère intentionnel. Il suffit d'énoncer les nombreuses tentatives de l'explication du « pourquoi joue-t-on » et donc de définir l'origine et le fondement du jeu. J. Huizinga nous délivre certaines de ces explications : une façon de se délivrer d'un excédent de vitalité ; obéissance à un penchant inné à l'imitation ; satisfaction à un besoin de détente ; exercice préparatoire à l'activité sérieuse ; soif de domination ou de compétition ; maintien du sentiment personnel de soi. Toutes ces explications ont pour objectifs de trouver les fins/les buts du jeu. Celles-ci, comme le rappelle l'auteur, n'étant pas exclusives, peuvent cohabiter ensemble. Toutefois, toujours en comparant l'homme et l'animal, il considère que le jeu n'a rien de rationnel étant donné que si tel était le cas, seuls les humains joueraient. C'est pourquoi, pour lui, « reconnaître le jeu, c'est reconnaître l'esprit. Car le jeu n'est pas matière ».

Pour reprendre le fil de son argumentation, J. Huizinga considère donc qu'il faut envisager la fonction du jeu dans la culture en essayant de saisir le jeu comme facteur de vie culturelle. Il affirme d'ailleurs pour renforcer son propos que les grandes activités primitives de la société sont toutes entremêlées de jeu. Il prend l'exemple du langage et du jeu de mot ou encore celui de l'ordre et du droit, du commerce et de l'industrie, de l'art et de l'artisanat. Pour lui, toutes ces activités prennent racine dans une activité ludique. Mais cela est difficilement décelable étant donné que dans notre conscience, nous opposons avec vigueur le sérieux au jeu. Or comme il souligne, le jeu peut être joué avec un extrême sérieux ou bien encore certaines activités n'étant pas considéré comme un jeu ne sont pas pour autant des activités de l'ordre du sérieux. Il prend comme exemple le rire qui n'est pas un jeu en tant que tel mais qui n'a rien de sérieux non plus. Pour Huizinga, le jeu peut prendre différentes formes. Il y a notamment des formes supérieures du jeu à savoir les jeux de caractère social. Il note qu'il y a aussi les jeux primitifs, ceux des nourrissons ou des animaux. Il y a le jeu en général et il y a le jeu social en particulier.

A partir de cette idée, Huizinga commence donc à définir point par point ce qu'est l'activité « jeu ». Il considère tout d'abord qu'il s'agit d'une action libre. Un jeu qui aurait été commandé ou forcé n'est plus un jeu. L'individu doit avoir choisi de jouer. L'auteur note toutefois une différence entre les enfants et les adultes. En effet, selon lui, le jeu pour l'enfant, tout du moins au début de sa vie, restent « guidés par leur instinct et sert à l'épanouissement de leurs facultés physiques et sélectives ». Alors que « pour l'adulte responsable, le jeu est une fonction qu'il pourrait négliger, elle est superflue. Sauf s'il y a plaisir. Ce n'est pas une tâche. Il s'accomplit en temps de loisir ». Mais selon l'auteur, « c'est lorsque le jeu devient fonction de la culture, que les notions d'obligations et de tâches apparaissent ».

Autre élément de définition, le jeu serait hors de la vie courante. Cette idée rejoint la distinction faite auparavant entre le sérieux et le jeu. Certes le jeu peut être joué avec sérieux, en l'absorbant complètement pendant son déroulement, il est avant tout un moyen de s'évader. Huizinga nous l'explique : « Cette activité a un caractère gratuit. C'est un élément indépendant de la vie courante. Elle interrompt le mécanisme de satisfactions immédiates des biens et des désirs. Elle est pourvue d'une fin en soi. La satisfaction réside dans l'accomplissement même. C'est un intermède dans la vie courante, un moment de détente ». Mais bien qu'il s'agisse d'un moment de détente comme évoqué à l'instant, l'auteur nous affirme que le jeu devient petit à petit indispensable « à l'individu pour sa fonction biologique et à la communauté pour le sens qu'il contient, sa signification, sa valeur expressive, les liens spirituels et sociaux qu'il crée, en d'autres termes comme fonction de la culture. Il a un caractère d'utilité vis-à-vis de la culture. Les fins du jeu se trouvent en dehors de la sphère de l'intérêt matériel direct ». De plus, preuve de cette tendance à placer le jeu hors de la vie courante, dans la sphère du jeu, les lois et coutumes de la vie courante n'ont pas de valeur. Nous sommes et nous agissons autrement. Il y a une abolition temporaire du monde habituel. Dans le jeu, les querelles peuvent être suspendues temporairement d'autant que le joueur se dote d'une étonnante faculté d'être un autre en jouant un autre personnage.

Pour reprendre le cours de la définition, le jeu serait donc une activité libre et gratuite, hors de la vie courante, qui offre à l'individu un moyen de s'évader. Mais c'est aussi une activité limitée dans l'espace et le temps. Cette notion de temps revête pour Huizinga deux aspects. D'une part, un temps « court », puisque le jeu se joue du début à la fin avec des événements entre ces deux extrémités. D'autre part, un temps « long » puisque le jeu reste dans la mémoire et se transmet. De cette transmission, il peut donc être répété ce qui le fixe dans la culture. Pour compléter l'idée que le jeu est une activité limitée dans le temps, Huizinga note toutefois que la communauté du jeu accuse une tendance générale à la permanence. Les joueurs qui se séparent ensemble du monde du sérieux ont tendance à se regrouper aussi dans la vraie vie. La séduction du jeu dure même après le jeu.

Le jeu est également producteur d'ordre. En effet, comme le rappelle Huizinga, tout jeu comporte des règles et chaque joueur doit les respecter. Elles permettent de freiner l'ardeur et la soif de victoire. Les règles revêtent un caractère indiscutable et renvoie au jeu la notion de « fair ». Il faut jouer honnêtement. L'instauration des règles fait naître deux profils de joueur : le faux joueur et le briseur de jeux. Ce dernier comme son nom l'indique, empêche le jeu de se dérouler, notamment parce qu'il triche ou n'accepte pas les règles contrairement au faux joueur. Le briseur de jeu enlève l'illusion (terme qui vient de « inclusio » qui signifie « entrée dans le jeu ». De là, la triche brise le jeu car il faut respecter la règle. L'essence du jeu est de respecter ses règles. Mais l'astuce peut devenir un nouveau thème de compétition et une forme ludique. Le faux joueur n'est pas un briseur de jeu mais il feint d'en observer les règles jusqu'à ce qu'il soit démasqué.

Selon Huizinga, le jeu serait également « une lutte pour quelque chose ou une représentation de quelque chose ». Dans ce jeu et dans la capacité à être quelqu'un d'autre, le joueur fait voir quelque chose d'autre, soit de plus beau, soit de plus dangereux ou méchant. Il s'agit en quelque sorte d'un spectacle, qui d'après l'auteur, se retrouve notamment dans le culte ou l'action sacrée. L'action sacrée serait un jeu puisqu'elle transporte dans un univers différent les participants. Chaque action est délimitée dans un espace. Le jeu crée une situation d'isolement.

Le jeu crée une certaine ambiance dont l'extase et l'extravagance constitueraient les deux faces. Mais comme le souligne l'auteur, l'ambiance est instable, notamment parce que le sérieux guette et peut reprendre le dessus à tout moment. Cette irruption de la vie courante et du sérieux peut être provoquée par une tricherie, un élément extérieur ou bien encore « d'un affaissement du sentiment ludique ».

B- La forme agonale du jeu

Après avoir donné une première définition du jeu, Huizinga continue de montrer que la culture et le jeu entretiennent un lien étroit. Il souligne notamment que la culture naît sous forme de jeu et la culture, à l'origine, est jouée. En effet, selon lui, même les activités répondant à la satisfaction de besoins vitaux revêtent du jeu, par exemple la chasse. Dans le jeu, la communauté exprime son interprétation de la vie et du monde. La culture porte les traits du jeu, se construit dans l'ambiance du jeu et se développe sous ses formes. Pour développer cette idée, il poursuit son propos en prenant l'exemple de la compétition. Selon lui, la compétition est un avant tout de l'ordre du jeu. Mieux la comprendre en l'analysant permet également de mieux définir le jeu en lui-même.

En traitant du domaine de la compétition, Huizinga nous donne de nouvelles caractéristiques du jeu. Il met en avant les notions de tension et d'incertitude qui s'ajoute à la question de la réussite du jeu. Et tous ces éléments atteindraient leur paroxysme lorsqu'il s'agit de jeux antithétiques, à savoir où la compétition règne. Lorsqu'il s'agit de gagner, le jeu perd toute sa légèreté. Une des manifestations de la tension est le rapport qui lie le spectateur au joueur. Lorsqu'il s'agit de jeux de hasard par exemple, la tension du jeu ne se transmet que très peu entre le joueur et les spectateurs. Mais à l'inverse, lorsqu'il s'agit de jeux de compétitions physiques, d'adresse ou de savoir-faire, il y a un fort transfert. Cette tension pourrait créer une certaine beauté dans le jeu qui permettrait à ce dernier de s'élever au rang de la culture. Huizinga nous l'explique : « Le jeu peut s'élever au niveau de la culture grâce à l'esthétique, des valeurs physiques, intellectuelles, morales ou spirituelles. Plus le jeu est apte à élever le niveau de vie du joueur ou du groupe, plus il se convertit en culture ». Risque, chance, incertitude du résultat, tension, forment l'essence du comportement ludique. La tension détermine le sentiment de l'importance du jeu et de sa valeur et ôte au joueur lorsqu'elle s'accroît, la conscience qu'il joue.

Lorsqu'il s'agit de compétition, il est vrai que le sérieux peut prendre une place importante, d'autant que la réussite de ce jeu peut lui aussi être un élément essentiel. Mais une nouvelle fois, cela n'enlève en rien le caractère ludique de la compétition. D'autant que le résultat du jeu en tant que fait objectif est insignifiant et indifférent en soi. Selon Huizinga, l'issue d'un jeu n'a d'importance que pour ceux qui entrent dans la sphère du jeu comme joueurs ou spectateurs et qui ont, de ce fait, accepté les règles. Cette acceptation fait que l'individu devient participant du jeu et dès lors, le résultat devient important. L'important n'est pas le résultat matériel (ballon dans le but) de l'action ludique mais le fait idéal de la réussite ou de l'aboutissement du jeu. Cette réussite apaise le joueur. Il y a une satisfaction de l'issue (notamment quand on est seul) mais qui augmente quand on est observé (présence des spectateurs). La réussite permet, entre autre, d'assurer la réputation du joueur vis-à-vis d'autrui. L'idée de gagner est surtout associée aux jeux qui opposent l'individu à autrui. Gagner c'est alors manifester sa supériorité. Mais quand le joueur est seul, l'objectif est d'atteindre son but. Huizinga poursuit en nous disant toutefois que « le but premier n'est pas de dominer l'autre ou d'assouvir un désir de puissance, c'est avant tout le désir d'être honoré.

L'accroissement de puissance matérielle n'est qu'une préoccupation secondaire ». Il est vrai que le joueur joue toujours pour quelque chose. Mais ce quelque chose peut être des louanges, de l'honneur ou du prestige. Il s'agit de récompenses à valeur symbolique. Mais l'enjeu peut être matériel. Il peut s'agir d'un prix ou bien encore d'un territoire ou d'une femme, dans les sociétés dites primitives. Huizinga poursuit cette idée en nous disant que « le désir d'être loué ou honoré pour sa supériorité agit comme l'un des ressorts les plus puissants du perfectionnement individuel et collectif (de la vie enfantine aux activités suprêmes de la culture). On veut toujours bien faire, être le premier, avoir des compliments. L'émulation et le concours favorisent cela et fournissent l'occasion de prouver cette supériorité ». De ce fait, vertu, honneur, noblesse et gloire se trouvent dans la compétition et donc dans le jeu. La réussite d'un combat ébranle le cours des choses.

Pour mieux illustrer ses propos, Huizinga prend l'exemple du Potlatch. A travers lui l'auteur montre que dans la compétition s'organisent des affrontements dont l'intérêt est de gagner, l'emporter sur l'autre, affrontements motivés par la soif de gloire et de prestige. C'est un affrontement entre deux groupes où l'hostilité et la solidarité sont mêlées. Il y a bien un espace délimité. C'est d'ailleurs une autre caractéristique du jeu. Il y a aussi du sacré. Il y a une volonté de montrer du respect. C'est un jeu sérieux et funeste, sanglant et sacré. Le jeu de la communauté vise à l'élévation de la personnalité collective ou individuelle. Pour l'auteur, il s'agit de « la forme la plus représentative et la plus expressive d'une aspiration fondamentale du genre humain à savoir le Jeu pour la Gloire et l'honneur ».

Pour conclure sur la notion de compétition, Huizinga souligne que la notion agonale du jeu semble révolue à mesure que les sociétés se développent. La culture qui, « ne naît pas en tant que jeu, ni du jeu mais dans le jeu » deviendrait de plus en plus sérieuse et ne ménagerait alors au jeu qu'une place accessoire. Malgré ce constat, l'auteur tente de montrer que, dans diverses activités culturelles, l'aspect agonale et donc le jeu se retrouvent et subsistent encore.

C- Des exemples d'activités culturelles empreintes de jeu

Après avoir défini le jeu puis après avoir explicité la forme agonale du jeu, Huizinga tente de montrer que le ludique se retrouve dans diverses activités culturelles, notamment dans les sociétés dites primitives. Tout d'abord il prend l'exemple de la juridiction. En effet pour Huizinga, le procès est une forme de jeu, dans le sens agonale du terme. Il y a des adversaires qui s'affrontent dans un espace et un temps délimités. Il y a un arbitre (le juge) et de ce fait des règles. Il peut y avoir des spectateurs. C'est une compétition qui se joue hors de la vie courante. Il s'agit d'emporter le procès. Mais il y a tout de même une part de hasard. Selon l'auteur, « l'élément chance est de plus en plus important lorsque nous portons notre regard sur des systèmes de justice plus primitifs (conscience juridique plus primitive). Il y a par exemple le jugement de Dieu, jugement par l'oracle. C'est un peu l'idée de chance. On apprend la volonté divine (ce dont le futur sera fait pour nous) en obtenant d'elle une déclaration. Pour le connaître, on tente une chance douteuse : on peut jeter des pierres, on lève des bouts de bois etc. Il y a un lien entre jeu, oracle, hasard et justice ». Huizinga note qu'il y a trois formes de jeu dans le procès : jeu de hasard, compétition ou constitution de gage et joute verbale. Ce dernier est le procès par excellence même si dans les sociétés avancées il a perdu son sens ludique.

Après la juridiction, Huizinga traite de l'exemple de la guerre. Comme il le rappelle, « toute lutte, soumise à des règles restrictives offre en raison de cette délimitation la caractéristique

formelle d'un jeu [...] La bataille, en tant que fonction de culture, suppose toujours des règles restrictives, exige jusqu'à un certain point, la reconnaissance d'une qualité ludique ». Mais pour que la guerre soit considérée comme un jeu de compétition, il faut que les deux parties se considèrent bien comme étant des adversaires combattant pour une chose sur laquelle ils ont des droits. La lutte est alors considérée comme la question d'un devoir sacré, d'honneur et de récompenses. Au-delà du bien matériel, il s'agit de montrer sa suprématie comme évoqué dans la partie précédente. Autre preuve de l'élément ludique, la guerre se déroule selon des règles bien précises, dans un espace et un temps délimités. Le lieu et le moment sont toujours désignés et les deux parties doivent être d'accord. Cela est un signe fort de la compétition loyale. Il peut parfois y avoir des échanges de politesse entre les deux ennemis, des échanges de cadeaux par exemple. Cela contribue à renforcer le caractère ludique de la guerre. Toutefois, Huizinga note que « l'élément agonale tend à disparaître lorsque dans des sociétés plus avancées, l'honneur laisse place à la justice ou s'ajoute à celui-ci. Dès qu'il y a un droit, l'état agonale ne peut plus jouer grand rôle entre les états. De ce fait, sous l'égide d'un droit international, les guerres agonales ne sont plus possibles. Mais il reste du ludique car le principe d'égalité juridique, ses formes diplomatiques, ses obligations mutuelles de loyauté et sa dénonciation officielle de traités conclus, équivalent formellement à une règle de jeu impérieuse pour autant que la nécessité d'une société humaine ordonnée soit reconnue. Ce jeu est le fondement même de toute civilisation. Le déni des obligations de droit conduit à la guerre et la violence absolue, plus de jeu formel ».

A travers ces exemples, l'auteur souhaite prouver que les usages et la signification de la compétition prennent des formes extraordinairement semblables dans toutes les civilisations : le jeu est ancré au plus profond de la psychologie humaine, individuelle ou collective. Cela apparaît comme nous venons de le voir dans les sphères du droit ou encore de la guerre. Mais il en est de même pour les sphères, que nous ne développerons pas dans cette synthèse, à savoir les sphères du savoir, de la sagesse, de la philosophie, de la poésie ou encore de l'art. Dans toutes ces sphères, il y a une aspiration passionnée à être le premier et les possibilités pour y arriver sont multiples : force, intelligence, habilité, hasard, ruse, bon mots. La compétition peut prendre plusieurs formes mais elle reste un jeu. Mais comme nous l'avons souligné, Huizinga constate une perte du ludique dans les activités de la vie collective, activités qui sont de plus en plus envahies par le sérieux.

D- Le jeu et la société contemporaine

Avant de s'intéresser à son époque, Huizinga retrace brièvement l'histoire des civilisations en tentant d'appréhender le lien entre la culture et le jeu. Il évoque tout d'abord l'époque de l'Empire romain. Bien qu'il constate qu'il y aurait moins de trait ludique que dans la société hellénique, il souligne que la communauté romaine ne pouvait pas vivre sans jeux. Le jeu était l'égal du pain. Ensuite, l'auteur parle également de la culture médiévale et donc du Moyen Âge. Là encore, la vie médiévale était pleine de jeux. Par exemple, dans les guildes, dans le monde scolaire, le climat ludique est sensible. Certains aspects de la culture ont pu se développer grâce au jeu et donc le jeu était encore créateur. Après ces deux périodes, il évoque la période de la Renaissance, de l'Humanisme, du XVIIIe siècle et du Baroque. A cette époque, il y avait un besoin de débordement, pouvant s'expliquer que par un degré fortement ludique de l'impulsion créatrice. Il prend l'exemple de la perruque, élément ludique du baroque. Il prend également l'exemple de la période Rococo dont l'élément ludique en est une des caractéristiques très fortes. Dans toutes ces périodes, de l'Empire Romain à la période Rococo, Huizinga note la présence, à des degrés d'intensité et

d'expression diverses, du jeu dans la société. Mais c'est à partir du 19^{ème} siècle qu'un changement opère. Pour reprendre ses propos, « le 19^e siècle semble faire peu de place à l'élément ludique comme facteur d'évolution de la culture. Il y a le sentiment plat et prosaïque de l'utilité et l'idéal du confort bourgeois qui font leur apparition et exerce alors une influence sur l'esprit de la société. Travail et production deviennent un idéal : le sens social, aspirations pédagogiques et critères scientifiques dominent l'évolution de la culture : l'Europe prend le vêtement du travail ». Il n'y avait donc que des activités sérieuses. Il considère qu'il y a une perte du sentiment ludique.

Après avoir fait ce retour dans l'histoire, Huizinga parle donc de la société contemporaine, celle dans laquelle il vit, c'est-à-dire celle du début du 20^{ème} siècle. Il considère notamment que le sport est un phénomène de compensation de la perte des formes ludiques et donc qu'il a étendu ses fonctions sociales. Mais toutefois, il pense que, depuis le 19^e siècle, le développement de l'entité sport se produit dans le sens d'une conception de plus en plus sérieuse du jeu : les règles sont plus strictes, avec plus de finesse. Les prestations sont surélevées. Le sport, notamment lorsqu'il crée la scission entre les professionnels et les amateurs enlève l'insouciance et la spontanéité du jeu. Le sport est à mi-chemin entre le jeu et le sérieux. Mais il enlève le sacré du jeu en le rendant profane. De ce fait, pour l'auteur, « il n'offre pas de rapport organique avec la structure de la société, même si une autorité dirigeante en prescrit la pratique ». Huizinga pense donc que le sérieux a gagné la sphère jeu. Il affirme qu'« il y a toujours eu du sérieux même dans les jeux de table, déjà très répandus même pour les jeux de hasard. Mais l'atmosphère de joie n'y est guère inhérente notamment lorsqu'il n'y a pas de hasard, c'est-à-dire jeu de dame, échecs. Mais ils restent englobés dans la définition du jeu ». Dans cette transformation, le hasard aurait un rôle essentiel. En effet, selon lui, tout jeu éliminant le hasard est confiné dans le sérieux.

Si le sérieux a gagné la sphère du jeu, certains phénomènes semblent, selon lui, suivre la trajectoire opposée. Les activités du jeu deviennent sérieuses tout en étant toujours considérées comme un jeu alors que certaines activités sérieuses dégénèrent en jeu et restent considérées comme sérieuses. Il attribue cela à « la technique, la publicité et la propagande » qui, selon lui « encouragent la compétition et rendent possible la satisfaction de (l'instinct agonale). Il y a une émulation commerciale » avec notamment la volonté de toujours battre des records. La production prend alors l'aspect d'une compétition. Le sérieux devient jeu. L'entreprise introduit le facteur sportif dans son cercle pour exalter sa production. Il y a alors une idée de formation des ouvriers pour atteindre les objectifs, c'est-à-dire former pour être compétitifs. Pour compléter son propos, Huizinga prend un exemple, celui de la science. Selon lui, la science se trouve entraînée sur le chemin du jeu par son goût pour la compétition. La science est polémique et de cette polémique ressort un élément agonale. Mais toujours d'après Huizinga, il ne faut pas que le désir de dépasser l'autre soit en avant, seule la soif de vérité ». Il prend également l'exemple de la politique et de la guerre. Huizinga nous dit à travers ces exemples qu'il y a une perte du ludique. Pour Huizinga, la guerre moderne a perdu tout contact avec le jeu. « Dans la guerre d'aujourd'hui, il n'y a plus de solennité, ou de culte. Tout est prévoyance et préparation au combat. Le jeu ne peut pas se présenter quand il s'agit de se battre pour défendre ses droits ou lorsqu'on est victime d'attaques. Car lorsqu'il y a une valeur morale, la signification du jeu n'est plus. C'est d'ailleurs ce qui sépare bien le sérieux du jeu : le critère de la valeur éthique ».

Pour conclure son ouvrage, Huizinga nous confirme que « la vraie culture ne peut exister sans une certaine teneur ludique car la culture suppose une certaine modération et maîtrise de soi, une

certaine aptitude à ne pas voir la perfection dans ses propres tendances, mais à se considérer toutefois comme enfermée dans certaines limites librement consenties. La culture sera toujours jouée du fait d'un accord mutuel suivant des règles données ». Le jeu se trouve hors de la sphère des normes morales. Ni bon ni mauvais en soi. Mais pour lui, le dilemme jeu-sérieux ne cesse à jamais de se poser, dans toute conscience morale fondée sur la reconnaissance de la justice et de la grâce.