

Homo Ludens – qu'est-ce qu'un jeu et pourquoi l'homme joue?

Conférence

Université du Tiers Temps – Montpellier

2 octobre 2017

Régis Catinaud

Docteur en philosophie – épistémologie des sciences et des techniques

Association *Les Ateliers Ludosophiques*

Préambule

- **Un cycle de 3 conférences :**

(1) *Homo ludens* – Qu'est-ce qu'un jeu, et pourquoi l'homme joue ?

(2) *Hasard et déterminisme dans les jeux*

(3) *Jeux & Intelligence Artificielle*

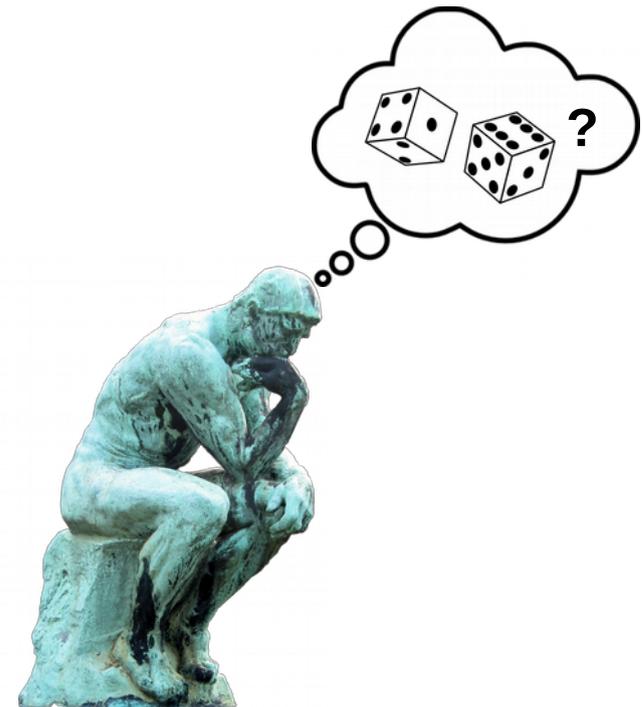


Préambule

- **La « Ludosophie » :**

« La Ludosophie est une approche qui tente de mettre en avant le potentiel pédagogique des jeux pour apprendre à développer une pratique philosophique originale. Mais il ne s'agit pas seulement de mettre le jeu au service de la philosophie : la ludosophie s'envisage également comme une exploration philosophique et créative de l'univers du jeu. »

(L'association *Les Ateliers Ludosophiques*)



Présentation de la conférence

1. Une approche philosophique du jeu ; mais pour quoi faire ?
2. *L'Homo Ludens* de Huizinga, les débuts (tardifs) d'une philosophie du jeu
3. *Les hommes et les jeux*, Roger Caillois, le classement des jeux

1. Une « philosophie du jeu » ?

1. L'approche philosophique du jeu

L'absence du jeu dans l'histoire de la pensée

« Le jeu et la philosophie : un désamour »

- L'opposition jeu / sérieux
- Le jeu, une activité enfantine, de détente (et seulement après la réflexion)



1. L'approche philosophique du jeu

L'absence du jeu dans l'histoire de la pensée

« Le jeu et la philosophie : un désamour »

- L'opposition jeu / sérieux
- Le jeu, une activité enfantine, de détente (et seulement après la réflexion)

« L'opposition classique du jeu et du sérieux renvoie à la distinction de l'enfance et de l'âge adulte ; l'attention de l'enfant est focalisée essentiellement sur son plaisir alors que l'adulte est capable de décentrer son attention vers un objet qui lui est extérieur. Cette implication dans le monde, ou dans une discussion, suppose la possibilité de prendre une certaine distance à l'égard du plaisir immédiat. »

Jouer selon Platon, Frederic Fauquier

→ Dans la philosophie du jeu, nous cherchons à questionner cette opposition (utile / inutile)

1. L'approche philosophique du jeu

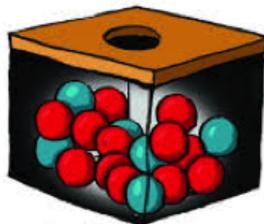
L'émergence d'un *questionnement* sur le jeu (XVIIe-XVIIIe)

« Pour Aristote, "il serait étrange que la fin de l'homme fût le jeu".
Pour Schiller, " l'homme ne joue que là où dans la pleine acception de ce mot il est homme, et il n'est tout à fait homme que là où il joue".

Entre les deux, et principalement aux 17e et 18e siècles, une mutation s'est produite, au cours de laquelle l'idée de jeu, qui désignait d'abord une activité mineure, est devenue un concept pour l'**anthropologie philosophique**. Comment cela est-il arrivé ? »

Le jeu, de Pascal à Schiller, Colas Duflo (1997)

- Apparition des premières études sur les jeux (jeu d'argent & mathématiques)



1. L'approche philosophique du jeu

Notre objectif :

-Accentuer la tendance et développer une approche ***philosophique*** du jeu

-Qu'est-ce qu'une approche philosophique ? *Abstraction, Pont entre les sciences, pluralité des points de vue, et dialogue entre ces points de vue, réflexion sur les méthodes d'investigation, Contenu et références aux textes, Réflexivité.*

2. Huizinga – *Homo Ludens*

2. *Homo Ludens* – Huizinga



- **Johan Huizinga (1872, 1945)**

- Université de Leyde

- Historien de la culture, histoire médiévale (l'art et le spectacle au moyen âge)

- **Homo Ludens**

- 1938 (tardif !)

2. *Homo Ludens* – Huizinga



-« Homo Ludens » quelle étymologie ?

- Un « objet scientifique » : la dimension ludique dans la vie de humaine

2. *Homo Ludens* – Huizinga

- Huizinga commence par s'opposer à la **conception classique du jeu** : **Jeu = non sérieux** (l'« explication biologique », se défouler, dépenser le trop plein d'énergie).
- **Qui dit cela ?**
 - Herbert Spencer « Le jeu est seulement un moyen d'employer l'énergie superflue, une sorte de soupape de la jeunesse »,
 - Alain qui opposait la « futilité du jeu », qui appartient à la jeunesse, au « sérieux utile de la vie », qui appartient à celui qui atteint l'âge adulte.
- **Critique de Huizinga** :
 1. Dire que le jeu = le non sérieux, ne nous dit rien « au sujet des caractères positifs du jeu »
 2. Par ailleurs, on peut s'engager dans le jeu de manière tout à fait sérieuse.
(Se prendre au jeu... mais n'est-ce pas déjà se perdre au jeu, c'est-à-dire ne plus faire la différence entre la réalité et le virtuel).
 3. L'opposé du jeu, ce n'est pas le sérieux, c'est le non-jeu, ce qui n'est pas capable de jeu ; c'est l'incapacité d'un être à sortir des ornières de la vie mécanique, des déterminismes biologiques de son développement.



2. *Homo Ludens* – Huizinga

- Huizinga est à la recherche du caractère fondamental du jeu : Le jeu est n'a pas de raison (bio-logique) d'être. Son sens doit être trouvé ailleurs.

« Le jeu, en tant que réalité observable pour tous, s'étend à la fois au monde animal et au monde humain. Par conséquent, il ne peut être fondé sur aucun lien rationnel, car un **fondement sur la raison** le limiterait au monde humain. L'existence du jeu affirme de façon permanente, et au sens le plus élevé, le caractère supralogique de notre situation dans le cosmos. Les animaux [dont nous faisons partie] peuvent jouer, ils sont donc déjà plus que des mécanismes. Nous jouons, et nous sommes conscients de jouer : nous sommes donc plus que des êtres raisonnables, car **le jeu est irrationnel – il n'a pas de raison d'être** ».

(Huizinga, *HL, Nature et signification*, p.18)



2. *Homo Ludens* – Huizinga

- Pour Huizinga, le jeu est une forme *culturelle* plutôt que *naturelle*.

« Celui qui envisage la fonction du jeu non pas dans la vie animale ou enfantine, mais dans la culture, est autorisé à aborder la notion de jeu là où le biologique et la psychologie l'abandonnent. (...) Il trouve partout la présence du jeu comme une qualité déterminée d'action qui se distingue de la vie "courante". (...) Le jeu comme forme d'activité, comme forme pourvue de sens, et comme fonction sociale, voilà son objet d'étude. Il ne pousse pas plus avant la recherche des penchants naturels qui déterminent le jeu en général, mais il considère le jeu sous ses multiples formes concrètes, en tant que structure sociale. Il cherche à saisir le jeu comme **facteur de vie culturel**. »

(Huizinga, *HL, Nature et signification*, p.19-20)



2. *Homo Ludens* – Huizinga

- Intention d'Huizinga : développer une approche « culturelle » ou « historico-culturelle » du jeu (voire civilisationnelle)

-Der cultuur / in der cultuur

« Pour moi, il ne s'agit pas d'étudier la place du jeu parmi les autres phénomènes de culture, mais d'examiner dans quelle proportion **la culture offre un caractère ludique** (...) Le jeu est envisagé comme un phénomène culturel et non pas comme une fonction biologique. Il est traité avec les moyens de la pensée scientifique appliqué à la **morphologie** de la culture »

(Huizinga, *HL*, *Avant-propos*, p.12)

-A partir du moment où nous sortons de considérations biologiques (survie), les activités de nos sociétés sont régies par des mécanismes qui ont la forme de *jeux*.

-Huizinga va s'essayer à une analyse des activités sociales, des éléments de la culture et voir, par analogie, comment ils se comportent comme des jeux (sacré, compétition, juridiction, guerre, poésie, art, ...)



2. *Homo Ludens* – Huizinga

- Les activités (sociales) humaines ont la forme de jeux.
- Alors : quelle est la définition formelle du jeu selon Huizinga ?



2. *Homo Ludens* – Huizinga

- **Définition du jeu :**

« Sous l'angle de la forme, on peut donc, en bref, définir le jeu comme une action libre, sentie comme fictive, et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur ; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité ; qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données, et suscite dans la vie des relations de groupe s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel. »

(Huizinga, *HL, Nature et signification*, p.31)



2. *Homo Ludens* – Huizinga

- **Libre** « Le jeu commandé n'est plus un jeu »
- **Superflu** « Le jeu est superflu » ; il n'est d'aucune « nécessité impérieuse ». «[Le jeu] n'est pas imposé par un devoir physique, encore moins par un devoir moral, ce n'est pas un tâche. Il s'accomplit en temps de loisir. »
- **Virtuel** (terme absent chez Huizinga), « Le jeu n'est pas la vie courante ou proprement dite. Il offre un prétexte à s'évader de celle-ci pour entrer dans une sphère provisoire d'activité à tendance propre ».
- **Gratuit**
- **Limité (situé) dans l'espace et dans le temps**, c'est une portion de la vie courante, organisée dans un espace donné.
- **Répétition** (possibilité de refaire, de changer, de recommencer une partie)
- **Ordre** (concept qui oscille entre règle et esthétique, univers du jeu)
- **Tension**, équilibre des forces & incertitude et chance.
- **Règles** : maintiennent l'univers du jeu
- **Communauté de joueurs**
- **Compétition et réussite**



2. *Homo Ludens* – Huizinga

- **Une emphase particulière sur la compétition :**

« Depuis la vie infantine jusqu'aux activités suprêmes de la culture, le désir d'être loué ou honoré pour sa supériorité agit comme l'un des ressorts les plus puissants du perfectionnement individuel ou collectif. On s'adresse des compliments réciproques, on se loue soi-même. On recherche l'honneur approprié à sa vertu. On veut éprouver la satisfaction d'avoir bien fait. Ceci signifie : avoir fait mieux qu'un autre. L'émulation, le concours fournissent l'occasion de prouver cette supériorité. (...) Si on embrasse une fois encore le groupe des formes ludiques évidentes, on observera que le domaine de la vie sociale est régi, sur toute l'étendue du globe, par un complexe absolument identique de notions et d'usages de caractère agonal. L'explication immédiate de cette identité, on la trouve dans la nature même de l'homme, aspirant toujours à l'élévation. La fonction innée, où l'homme réalise cette aspiration, est le jeu »

(Huizinga, *HL*, *Nature et signification*, p.31)



2. *Homo Ludens* – Huizinga

- **En conclusion :**

Toutes les activités sociales ont une forme ludique...

→ (Un exemple : le sacré, le jeu liturgique, le théâtre et la mythologie qui rejouent le spectacle divin. Sous une mascarade, avec des masques.)

« Le jeu sacré, indispensable au salut de la communauté, germe d'intuition cosmique et de développement social, n'en demeure pas moins un jeu, une action qui, comme le disait Platon, s'accomplit en dehors et au-dessus de la sphère de la simple vie besogneuse et austère. »

(Huizinga, *HL, Nature et signification*, p.48)



2. *Homo Ludens* – Huizinga

- **En conclusion :**

Toutes les activités sociales ont une forme ludique...

...Il est par conséquent essentiel de développer la philosophie du jeu, pour mieux comprendre en retour ces différentes activités sociales.

« La vie sociale se manifeste sous des formes supra-biologiques qui lui confèrent une dignité supérieure figurée par les jeux. Dans ces jeux, la communauté exprime son interprétation de la vie et du monde. (...) Pour une grande part souvent, l'élément ludique se trouve absorbé dans la sphère sacrée, il s'est cristallisé en sagesse et en poésie, dans la vie juridique, dans les formes de la vie politique. D'habitude, la qualité ludique est alors entièrement dissimulée dans les phénomènes de la culture. De tout temps, néanmoins, l'impulsion ludique peut à nouveau se faire valoir dans sa plénitude – même dans les formes d'une culture très évoluée – et entraîner l'individu comme la masse dans l'ivresse d'un jeu gigantesque. »

(Huizinga, *HL, Le Jeu et la compétition*, p.74-75)



2. *Homo Ludens* – Huizinga

- Une critique épistémologique de l'approche d'Huizinga

→ Tout activité (sociale) est un jeu.

→ Alors quel est l'opposé du jeu ?

- Pourtant, il y a bien une différence entre le « jeu social » et le « jeu de l'oie » !

→ Si tout est un jeu, le jeu perd de sa spécificité.

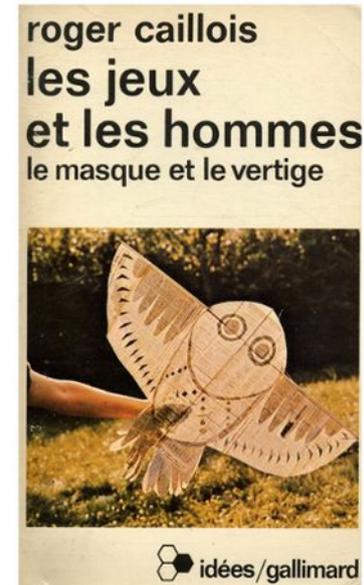
« La philosophie du jeu, c'est aussi cela : d'abord, comprendre la part du jeu dans nos sociétés, essayer de déterminer ce que recouvre l'"esprit du jeu", mais c'est aussi faire des distinctions qui nous permettent d'avancer et, entre autres, de catégoriser les différentes formes de jeu. C'est-à-dire que lorsqu'on commence à avoir une certaine lecture du monde qu'un objet comme le jeu nous donne à voir, il ne faut pas se perdre non plus dans cette lecture, c'est-à-dire tout voir au prisme du jeu, et ne plus être capable de faire de distinction entre ce qu'est le jeu, et ce qu'il n'est pas, quand est-ce que l'on joue, et quand est-ce que l'on ne joue plus. Donc, la philosophie c'est aussi savoir dresser des distinctions, depuis un certain point de vue, sans se perdre dans ce point de vue et dans la représentation du monde qu'il propose. »

(Emission *Alea*, radio divergence)



3. *Les jeux et les hommes* – Caillois

3. *Les jeux et les hommes* – Caillois



-Jean Château, *Le jeu et l'enfant* (1955), inscrit lui aussi les jeux dans la théorie. Les jeux servent à développer les aptitudes chez le joueur, l'enfant plus particulièrement. (Théorie ludo-éducative). Suivi par Winnicott, *Jeu et réalité* (1971)

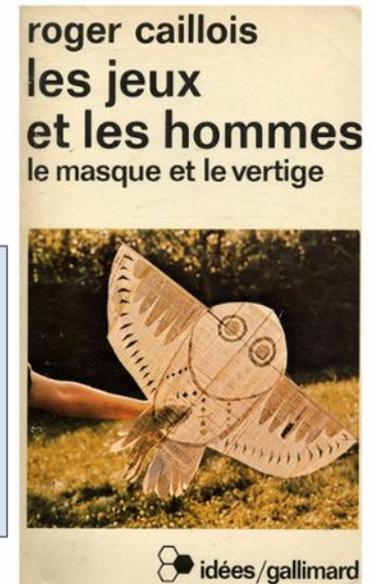
-Dans *Les jeux et les hommes* (1958) Caillois développe cette réflexion. A travers une typologie plus précise et plus englobante des jeux combinée à une vision du jeu en tant que source de dynamisme dans la société, Caillois fonde une véritable sociologie « à partir des jeux ».

3. *Les jeux et les hommes* – Caillois

- **De même que Huizinga**, Caillois interprète les structures sociales comme des formes élaborées de jeux (game) et les comportements humains comme des jeux (play) : « fécondité culturelle des jeux »

« C'est l'honneur durable de Huizinga d'avoir magistralement analysé plusieurs caractères fondamentaux du jeu et d'avoir démontré l'importance de son rôle dans le développement même de la civilisation. »

(Caillois, JL, *Définition du jeu*, p.31)



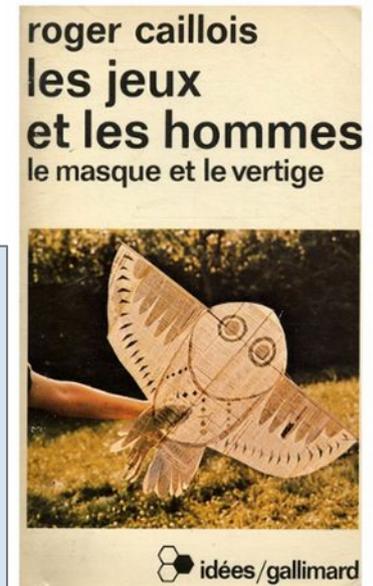
3. *Les jeux et les hommes* – Caillois

- **Mais, contrairement à Huizinga**, Caillois pense qu'il existe d'autres éléments aussi centraux que la compétition (âgon) pour définir le jeu, et qu'une étude complète du jeu doit avancer vers une *classification* :

« Huizinga s'est brillamment acquitté de cette démonstration, mais s'il découvre le jeu où, avant lui, on n'avait pas su en reconnaître la présence ou l'influence, il néglige délibérément la description et la classification des jeux mêmes, comme s'ils répondaient tous au même besoin, comme s'ils traduisaient la même attitude psychologique. Son ouvrage n'est pas une étude des jeux, mais une recherche sur la fécondité de l'esprit du jeu dans le domaine de la culture et plus précisément de l'esprit qui préside à une certaine espèce de jeux : les jeux de compétition réglée. »

(Caillois, JL, *Définition du jeu*, p.32)

- **Pourquoi la classification est importante ?**



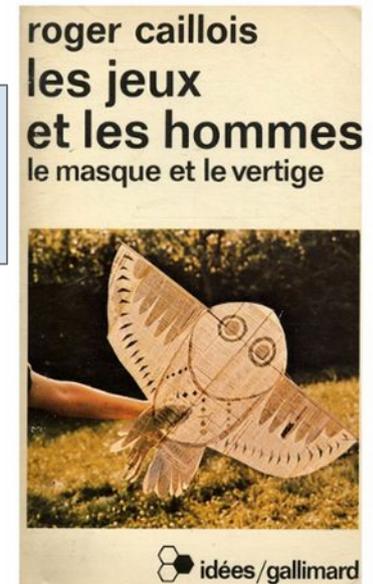
3. *Les jeux et les hommes* – Caillois

- **La définition du jeu par Caillois**

« Le jeu est une activité libre, incertaine, avec des limites précises de temps et de lieu, il a ses règles et il est sans conséquence pour la vie réelle. »

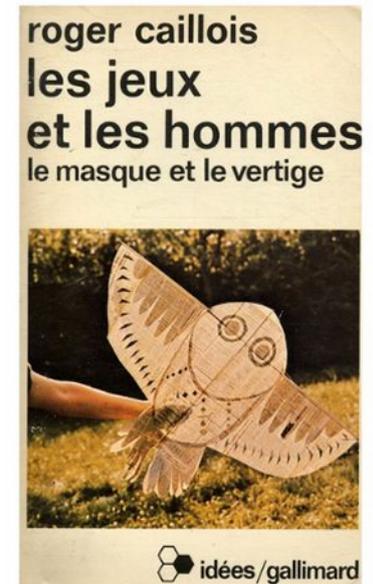
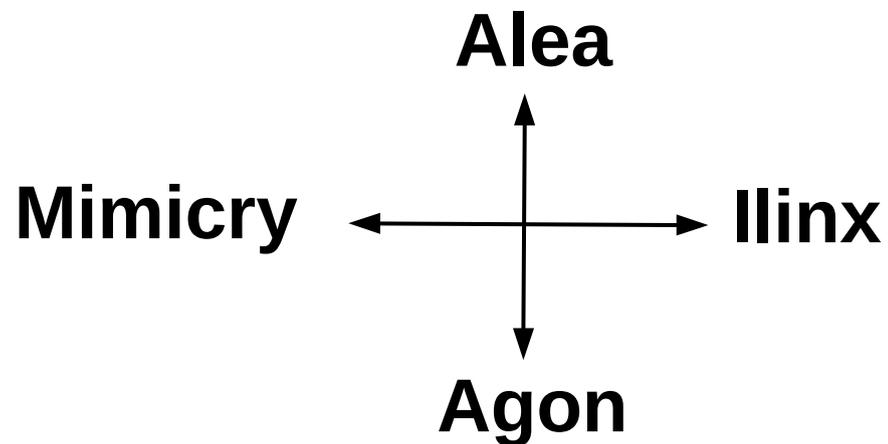
Donc le jeu est une activité :

- **Libre**
- **Séparée** de la routine de la vie et occupant son propre espace/temps
- **Incertaine** le résultat n'est pas déterminé à l'avance
- **Improductive** ; ne crée pas de « biens » ni de « richesse »
- **Réglée**, elle suit des lois qui lui sont propres
- **Fictive** ; on doit se croire dans une autre réalité imaginée



3. *Les jeux et les hommes* – Caillois

- Catégorisation des *jeux* :

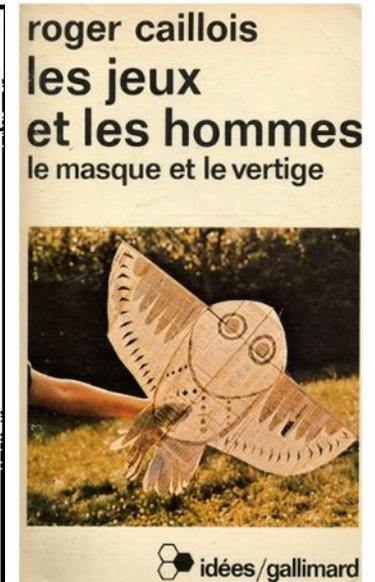


« Après examen des différentes possibilités, je propose à cette fin une division en quatre rubriques principales selon que, dans les jeux considérés, prédomine le rôle de la compétition, du hasard, du simulacre ou du vertige »
(Caillois, JH, *Classification des jeux*, p.47)

3. Les jeux et les hommes – Caillois

	AGÛN (compétition)	ALEA (chance)	MIMICRY (simulacre)	ILINX (vertige)
PAIDIA ↑ vacarme agitation fou rire	courses lutton etc. athlétisme	comptines pile ou face	imitations enfantines jeux d'illusion poupées, panoplies masque travesti	« tournis » enfantin manège balançoire valse
cerf-volant solitaire réussites mots croisés	boxe escrime football	billard dames échecs	pari roulette	volador attractions foraines ski alpinisme voltige
LUDUS ↓	compétitions sportives en général	loteries simples composées ou à report	théâtre arts du spectacle en général	

N.B. – Dans chaque colonne verticale, les jeux sont classés très approximativement dans un ordre tel que l'élément *paidia* décroisse constamment, tandis que l'élément *ludus* croît constamment.



Formes institutionnelles intégrées à la vie sociale

concurrence commerciale
examens et concours

spéculation boursière

uniforme, étiquette
cérémonial, métiers de
représentation

professions dont l'exercice implique la domination du vertige

- L'effet du jeu sur l'institutionnalisation de la culture :

« On peut suivre le progrès même de la civilisation dans la mesure où celle-ci consiste à passer d'un univers frustré à un univers administré »
(Caillois, JH, *Classification des jeux*, p.20)

3. *Les jeux et les hommes* – Caillois

- **Remarques sur la classification de Caillois :**

- Un effort remarquable de définition et de typologie

- Une thèse intéressante sur le lien entre jeu et phénomène d'institutionnalisation comme moteur culturel des civilisations...

- ...mais un classement monolithique et lacunaire, centrée sur l'émotion et les passions (que faire des jeux vidéos ?)

3. *Les jeux et les hommes* – Caillois

Exercice
Symbole
Assemblage
Règles

FACETTE A

Types de jeux

A100 JEU D'EXERCICE

- A101** Jeu sensoriel sonore
- A102** Jeu sensoriel visuel
- A103** Jeu sensoriel tactile
- A104** Jeu sensoriel olfactif
- A105** Jeu sensoriel gustatif
- A106** Jeu moteur
- A107** Jeu de manipulation
- A108** Jeu d'action-réaction virtuel

A200 JEU SYMBOLIQUE

- A201** Jeu de rôle
- A202** Jeu de mise en scène
- A203** Jeu de production graphique à deux dimensions
- A204** Jeu de production à trois dimensions
- A205** Jeu de simulation virtuel

A300 JEU D'ASSEMBLAGE

- A301** Jeu de construction à trois dimensions
- A302** Jeu d'agencement à deux dimensions
- A303** Jeu de montage scientifique
- A304** Jeu de montage virtuel

A400 JEU DE RÈGLES

- A401** Jeu d'association
- A402** Jeu de séquence
- A403** Jeu de circuit et de parcours
- A404** Jeu d'adresse
- A405** Jeu sportif et moteur
- A406** Jeu de stratégie
- A407** Jeu de hasard
- A408** Jeu questionnaire
- A409** Jeu mathématique
- A410** Jeu de langage et d'expression
- A411** Jeu d'énigme
- A412** Jeu de règles virtuel

FACETTE B

Habilités cognitives

FACETTE C

Habilités fonctionnelles et motrices

3. *Les jeux et les hommes* – Caillois

- **Une autre proposition de classification :**

Les objets / le rapport au jeu (game / play).

- Forme 1 : approche formelle, analytique du jeu (Russell, Wittgenstein, Cercle de Vienne)

- Forme 2 : approche phénoménologique du jeu

Phénoménologie : « Retour aux choses elles-mêmes ! » Edmund Husserl, Heidegger, (philosophie qui se concentre sur la façon dont nous apparaissent les phénomènes, du point de vue de la conscience du sujet).

- **Une relativité / complémentarité des formes de classement (pragmatisme)**

Conclusions

- **Conclusions :**

1. L'étude du jeu est quelque chose de sérieux !
2. Le jeu, dans le monde social, n'est pas « inutile » ; il a une fonction de création de sens.
3. Une philosophie encore à explorer (la définition du « jeu » : productif/improductif, virtuel, argent/professionnalisation, convention de classement des jeux)
4. Le jeu : un terrain expérimental pour l'approche philosophie elle-même

Bibliographie indicative

- **Ouvrages de références**

- Homo Ludens*, Huizinga (1938)
- Les hommes et les jeux*, Caillois (1958)
- Le jeu et l'enfant*, Château (1955)
- Jeu et réalité*, Winnicott (1971)

- **Études récentes**

- Le jeu, une approche philosophique*, Duflo (1998)
- Le jeu de Pascal à Schiller*, Duflo (1998)
- Philosophie des jeux vidéos*, Triclot (2011)
- Qu'est-ce qu'un jeu ?*, Chauvier (2007)

- **Radio**

- « *Philosophie des jeux vidéos* », Les chemins de la philosophie, Podcast France culture
- « *Aléa* », Ludosophie, podcast radio divergence