

Homo Ludens

de Johan Huizinga

Nature et signification

De tout ceci il reste que, dans le jeu, nous avons affaire à une fonction de l'être vivant qui se laisse aussi peu déterminer de façon complète par la biologie que par la logique ou l'éthique. La notion de jeu demeure remarquablement affranchie de toutes les autres formes de pensée où nous pouvons exprimer la structure de la vie spirituelle et de la vie sociale. Provisoirement, nous devons nous borner à circonscrire les caractères fondamentaux du jeu.

Sur ce point, notre sujet, le rapport du jeu avec la culture, nous favorise : il nous autorise à ne pas traiter de toutes les formes existantes de jeu. Nous pouvons, en principe, nous limiter aux jeux de caractère social. On peut, si l'on veut, les nommer les formes supérieures du jeu. Celles-ci sont plus aisées à décrire que les jeux plus primitifs des nourrissons et des jeunes animaux, par leur aspect plus épanoui et plus articulé, par leurs traits plus multiples et plus visibles, tandis que la détermination de l'essence du jeu primitif se heurte presque immédiatement à cette qualité irréductible du phénomène « ludique », que nous tenons pour inaccessible à l'analyse. Nous aurons à parler de concours et de championnats, de représentations et de spectacles, de danse et de musique, de mascarade et de tournoi. Parmi les caractères que nous voyons à énumérer, certains se rapportent au jeu en général, d'autres s'appliquent au jeu social en particulier.

Tout jeu est d'abord et avant tout une action libre. Le jeu commandé n'est plus du jeu. Tout au plus peut-il être la reproduction obligée d'un jeu. Déjà par ce caractère de liberté, le jeu déborde le cours de l'évolution naturelle. Il s'y ajoute, il s'y superpose comme un ornement. Ici, cela va de soi, liberté doit être entendue au sens large où le problème du déterminisme ne se trouve point effleuré. On pourrait dire : cette liberté n'existe pas pour le jeune animal et l'enfant ; ceux-ci doivent jouer, en raison d'un commandement de leur instinct, et parce que le jeu sert à l'épanouissement de leurs facultés physiques et sélectives. Pourtant, introduire le terme instinct, c'est se retrancher derrière une inconnue, et admettre l'hypothèse que l'utilité du jeu équivaldrait à une pétition de principe. L'enfant et l'animal jouent, parce qu'ils trouvent du plaisir à jouer, et leur liberté réside là.

Quoi qu'il en soit, pour l'homme et l'adulte responsable, le jeu est une fonction qu'il pourrait aussi bien négliger. Le jeu est superflu. La nécessité n'en devient impérieuse que dans la mesure où le plaisir la fait éprouver pour telle. A tous moments, le jeu peut être différé ou supprimé. Il n'est pas imposé par une urgence physique, encore moins par un devoir moral. Ce n'est pas une tâche. Il s'accomplit en «

temps de loisir ». Ce n'est que lorsque le jeu devient fonction de la culture, que les notions d'obligation, de tâche, de devoir s'y trouvent associées.

Ici donc apparaît un premier trait fondamental du jeu : celui-ci est libre, celui-ci est liberté. A ce trait s'en rattache immédiatement un autre.

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. Déjà le petit enfant a la pleine conscience d'agir « seulement comme ça », « seulement pour rire ». Le degré de complication de cette conscience dans l'âme enfantine, est notamment illustré de façon frappante par le cas suivant qui m'a été communiqué autre fois par un père. Celui-ci trouve son petit garçon de quatre ans occupé à jouer au « train », assis sur la première chaise d'une rangée. Il embrasse le gamin qui déclare aussitôt : « Papa, tu ne peux pas donner de baiser à la locomotive : les wagons pourraient penser que ce n'est pas pour de vrai. » Dans ce « seulement » du jeu, s'exprime un sentiment de dépréciation, de « blague » opposée au « sérieux », qui paraît primaire. Néanmoins nous avons déjà observé que cette notion de « seulement jouer » n'exclut nullement la possibilité de réaliser ce « seulement jouer » avec une gravité extrême, disons avec une résignation qui tourne à l'enthousiasme, et élimine momentanément de manière complète la qualification de « seulement ». Tout jeu peut à tout instant absorber entièrement le joueur. L'opposition jeu sérieux demeure à tout instant flottante. La dépréciation du jeu trouve sa limite dans la plus-value du sérieux. Le jeu tourne au sérieux et réciproquement. Le jeu peut s'élever jusqu'aux sommets de la beauté et de la sainteté, où il laisse le sérieux loin derrière lui. Ces questions difficiles seront traitées en leur temps, dès que nous examinerons de plus près le rapport du jeu avec une action sacrée.

Provisoirement il s'agit de circonscrire les caractéristiques formelles propres à l'activité que nous appelons jeu. Tous les observateurs insistent sur le caractère gratuit de cette activité. Élément indépendant de « la vie courante », elle se situe en dehors du mécanisme de satisfaction immédiate des besoins et des désirs. Bien mieux, elle interrompt ce mécanisme. Elle s'y insinue, comme une action temporaire, pourvue d'une fin en soi, et s'accomplissant en vue de la satisfaction qui réside dans cet accomplissement même. Ainsi du moins, le jeu nous apparaît, considéré en soi et en première instance, comme un intermède dans la vie quotidienne, comme une occupation de détente. Mais déjà à ce titre d'alternance régulière, il constitue un accompagnement, un complément, voire une partie de la vie en général. Il pare la vie, il en compense les lacunes, et à cet égard est indispensable. Indispensable à l'individu, comme fonction biologique, et indispensable à la communauté pour le sens qu'il contient, sa signification, sa valeur expressive, les liens spirituels et sociaux qu'il crée, en bref comme fonction de culture. Il satisfait des idéaux d'expression et de société. Il se situe dans une sphère plus haute que celle, strictement biologique, du mécanisme nutrition-reproduction-conservation. Ce jugement est en

apparente contradiction avec le fait que, dans la vie animale, les jeux de la période des accouplements jouent un si grand rôle. Mais serait-il absurde d'accorder au chant, à la danse, à la parade des oiseaux tout comme au jeu humain, une place en dehors du domaine strictement biologique ? Quoi qu'il en soit, le jeu humain, dans toutes ses manifestations supérieures, où il signifie ou célèbre quelque chose, a sa place dans la sphère des fêtes et du culte, la sphère sacrée.

Ce caractère indispensable du jeu, ce caractère d'utilité vis-à-vis de la culture, ou mieux ce caractère de culture, enlève-t-il au phénomène sa qualité de désintéressement ? Sans doute non, car ses fins mêmes se trouvent en dehors de la sphère de l'intérêt matériel direct ou de la satisfaction individuelle d'appétits. Comme action sacrée, le jeu peut servir la prospérité du groupe, mais alors d'une autre manière et avec d'autres moyens que l'acquisition immédiate d'éléments de subsistance.

Le jeu se sépare de la vie courante par la place et la durée qu'il y occupe. Il offre une troisième caractéristique par son isolement, sa limitation. Il se dérouté littéralement. Il « se joue jusqu'au bout » à l'intérieur de certaines frontières de temps et d'espace. Il possède son cours et son sens en soi.

Voici donc un trait nouveau et positif du jeu. Le jeu commence et, à un certain moment, est « fini ». Il « se joue jusqu'au bout ». Aussi longtemps qu'il est en train, il présente mouvement, allées et venues, péripéties, alternance, enchaînements et dénouements. A sa limitation temporelle s'associe directement une autre qualité remarquable. Le jeu se fixe sur-le-champ comme forme de culture. Une fois joué, il demeure ensuite dans le souvenir comme une création spirituelle ou un trésor, se transmet, et peut à tout instant être répété, soit tout de suite, comme un jeu d'enfant, une partie de tric-trac, une course, soit après un long intervalle. Cette possibilité de répétition est une des caractéristiques essentielles du jeu. Elle ne s'applique pas seulement au jeu considéré dans son ensemble, mais aussi à la structure interne du jeu. Dans presque toutes les formes évoluées de celui-ci, les éléments de répétition, de refrain, de variations alternées forment quelque chose comme la chaîne et la trame.

La limitation locale du jeu est plus frappante encore que sa limitation temporelle. Tout jeu se déroule dans les contours de son domaine spatial, tracé d'avance, qu'il soit matériel ou imaginaire, fixé par la volonté ou commandé par l'évidence. De même qu'il n'existe point de différence formelle entre un jeu et une action sacrée, à savoir que l'action sacrée s'accomplit sous des formes identiques à celles du jeu, de même le lieu sacré ne se distingue pas formellement de l'emplacement du jeu. L'arène, la table à jeu, le cercle magique, le temple, la scène, l'écran, le tribunal., ce sont là tous, quant à la forme et à la fonction, des terrains de jeu, c'est-à-dire des lieux consacrés, séparés, clôturés, sanctifiés, et régis à l'intérieur de leur sphère par des règles particulières. Ce sont des mondes temporaires au coeur du monde habituel, conçus en vue de l'accomplissement d'une action déterminée.

Dans les limites du terrain de jeu règne un ordre spécifique et absolu. Et voici un nouveau trait, plus positif encore, du jeu : il crée de l'ordre, il est ordre. Il réalise, dans l'imperfection du monde et la

confusion de la vie, une perfection temporaire et limitée. Le jeu exige un ordre absolu. La plus légère dérogation à cet ordre gâte le jeu, lui enlève son caractère et sa valeur. Cette association intime au concept d'ordre motive, à coup sûr, la part si grande qui semble dévolue au jeu dans le domaine esthétique, comme nous l'avions déjà noté incidemment plus haut. Le jeu, disions-nous, révèle une aspiration à la beauté. Ce facteur esthétique est peut-être identique à la hantise de créer une forme ordonnée, qui pénètre le jeu sous tous ses aspects. Les termes dont nous pouvons user pour désigner les éléments du jeu, résident pour une bonne part dans la sphère esthétique. Ils nous servent aussi à traduire des impressions de beauté : tension, équilibre, balancement, alternance, contraste, variation, enchaînement et dénouement, solution. Le jeu engage et délivre. Il absorbe. Il captive, autrement dit il charme. Il est plein de ces deux qualités suprêmement nobles que l'homme peut observer dans les choses et peut même exprimer le rythme et l'harmonie.

Parmi les qualifications applicables au jeu, nous avons nommé celle de tension. Cet élément prend même une place importante et très particulière dans le phénomène qui nous occupe. Tension signifie incertitude, chance. Il y a une aspiration à la détente. Quelque chose doit « réussir » au prix d'un certain effort. Cet élément se révèle déjà dans les petites mains du nourrisson prêtes à agripper, chez le jeune chat jouant avec une bobine, chez la petite fille qui lance et attrape la balle. Il régit les jeux d'adresse ou les jeux-problèmes individuels, tels puzzles, patiences, réussites, tir à la cible, et acquiert plus d'importance au fur et à mesure que le jeu prend plus ou moins un caractère de compétition. Dans le jeu de dés et dans le championnat sportif, cette tension est portée à son comble. Cet élément confère à l'activité du jeu, en dépit de sa situation étrangère au domaine du bien et du mal, une certaine teneur éthique. Car, dans cette tension, la force du joueur est mise à l'épreuve : sa force physique, sa persévérance, son ingéniosité, son courage, son endurance, et en même temps sa force spirituelle, pour autant qu'il doive se tenir, malgré toute l'ardeur de son désir de gagner, dans les limites autorisées prescrites par le jeu. Les qualités d'ordre et de tension, propres au jeu, nous amènent à considérer la règle du jeu.

Tout jeu a ses règles. Elles déterminent ce qui aura force de loi dans le cadre du monde temporaire tracé par le jeu. Les règles d'un jeu sont absolument impérieuses et indiscutables. Paul Valéry l'a dit un jour en passant, et c'est une idée d'une portée peu commune : au point de vue des règles d'un jeu, aucun scepticisme n'est possible. Car le principe qui les détermine est donné ici pour inébranlable. Aussitôt que les règles sont violées, l'univers du jeu s'écroule. Il n'y a plus de jeu. Le sifflet de l'arbitre rompt le charme, et rétablit pour un instant le mécanisme du « monde habituel ». Le joueur qui s'oppose aux règles, ou s'y dérobe, est un briseur de jeu. La notion de fair est étroitement liée au comportement dans le jeu : il faut jouer « honnêtement ». Le briseur de jeu est tout autre chose que le faux joueur. Ce dernier feint de jouer le jeu. Il continue à reconnaître en apparence le cercle magique

du jeu. La communauté des joueurs lui pardonne plus volontiers qu'au précédent, car celui-ci détruit leur univers. En se déroband, il découvre la valeur relative et la fragilité de cet univers, où il s'était momentanément enfermé avec les autres. Il enlève au jeu l'illusion, *inclusio*, littéralement « entrée dans le jeu », mot chargé de signification. Aussi doit-il être éliminé, car il menace l'existence de la communauté joueuse. La figure du briseur de jeu se dessine le plus clairement dans le jeu des enfants. La petite communauté ne demande pas si le briseur de jeu devient renégat par incapacité ou par manque d'audace. Ou plutôt elle ne lui reconnaît pas d'incapacité et le taxe de manque d'audace. Le problème de l'obéissance et de la conscience ne s'étend pas d'ordinaire pour elle au delà de la crainte du châtement. Le briseur de jeu lui brise son monde magique, c'est pourquoi il est lâche et se trouve expulsé. Même dans l'univers du grand sérieux, les faux joueurs, les hypocrites et les imposteurs ont toujours eu plus de chance que les briseurs de jeu : les apostats, les hérétiques, les réformateurs et ceux qui sont prisonniers de leur conscience.

A moins que, selon le cas fréquent, ces derniers ne fondent à leur tour une nouvelle communauté pourvue d'une nouvelle règle propre. Le réprouvé précisément, le révolutionnaire, l'homme des sociétés secrètes, l'hérétique sont extraordinairement forts pour former des groupes et, au surplus, presque toujours marqués d'un caractère fortement ludique.

La communauté joueuse accuse une tendance générale à la permanence, même une fois le jeu terminé. Non que le moindre jeu de billes ou la moindre partie de bridge conduise à la formation de clubs. Toutefois, le sentiment de vivre ensemble dans l'exception, de partager ensemble une chose importante, de se séparer ensemble des autres et de se soustraire aux normes générales, exerce sa séduction au delà de la durée du seul jeu. Le club appartient au jeu comme le chapeau au chef. De là il serait trop facile d'aller ranger pêle-mêle dans les communautés de jeu tout ce que l'ethnologie désigne du nom de phratries, d'éphébie ou de groupements d'hommes. Néanmoins, on sera bien forcé d'observer sans cesse à quel point il est difficile de distinguer nettement les relations sociales durables, surtout celles des civilisations archaïques, de la sphère du jeu avec leurs fins suprêmement importantes, solennelles et même sacrées.

Le caractère exceptionnel et exclusif du jeu revêt sa forme la plus frappante dans le mystère dont celui-ci s'enveloppe volontiers. Les petits enfants, déjà, relèvent l'attrait de leur jeu en en faisant un « petit mystère ». Ceci nous appartient et n'est pas pour les autres. Ce que font les autres en dehors de notre cercle ne nous concerne pas momentanément. Dans la sphère du jeu, les lois et coutumes de la vie courante n'ont pas de valeur. Nous sommes et nous agissons « autrement ». Cette abolition temporaire du « monde habituel » est déjà tout à fait manifeste dans la vie enfantine. Elle apparaît d'ailleurs aussi clairement chez les adultes dans les jeux rituels du culte des peuples primitifs. Pendant la grande fête d'initiation, où les jeunes gens sont accueillis dans la communauté des hommes, les

néophytes ne sont pas seuls exemptés de la loi et de la règle ordinaire. Dans toute la tribu, les querelles sont suspendues. Tous les actes de vengeance sont ajournés. L'abolition temporaire de la vie courante de la communauté à l'occasion d'une grande période de jeux sacrés se décèle aussi à de nombreux indices dans les cultures plus évoluées. Tout ce qui regarde les saturnales ou les moeurs de carnaval en relève. Un passé national de moeurs locales plus rudes, régi par plus de privilèges de classe et une police plus débonnaire, tenait encore les licencieuses saturnales des jeunes gens pour des « extravagances estudiantines ». Dans les universités anglaises, celles-ci subsistent encore, codifiées dans le « ragging », décrit par le dictionnaire comme an extensive display of noisy, disorderly conduct carried on in defiance of authority and discipline.

La faculté d'être autre et le mystère du jeu se manifestent dans la mascarade. Ici le caractère « insolite » du jeu est parfait. Le travesti ou le masque « joue » un autre personnage. Il « est » un autre personnage ! La terreur enfantine, le divertissement débridé¹, le rite sacré et l'imagination mystique pénètrent, de manière indissoluble, tout le domaine de la mascarade et du déguisement.

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 groupes s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel.

La fonction du jeu, sous les formes supérieures envisagées ici, peut, pour la plus grande part, se ramener immédiatement à deux aspects essentiels. Le jeu est une lutte pour quelque chose, ou une représentation de quelque chose. Ces deux fonctions peuvent également se confondre, en ce sens que le jeu « représente » un combat pour quelque chose, ou bien est un concours, qui peut le mieux rendre quelque chose.

¹ « Un déploiement intense de conduite bruyante et désordonnée, poursuivi au mépris de l'autorité et de la discipline ».