

Jouer...

Notes de lecture.

Jouer est associé à une activité sans finalité autre que le simple plaisir de l'activité ou de l'occupation qu'elle procure. 15

La *regula*, petit morceau de bois ou de métal utilisé pour tailler des pierres, monter des murs, tirer des traits, etc. Un morceau de bois ou de métal est une *regula* s'il sert à reconnaître la rectitude d'une ligne ou bien s'il sert à tracer des lignes droites ou à tailler des solides aux limites bien droites. 25

Une règle est une règle de jugement au sens d'un étalon, d'un modèle, qui sert de terme de comparaison. C'est aussi le guide d'une pratique, d'un agir ou d'un produire (par exemple le transport de volailles en camion). La règle guide les opérations du transporteur : c'est ce qui gouverne tout ou partie d'une pratique. 26-27

Une seconde classe de règles sont des règles régulatrices ou règlements. Règles de forme, de procédures, de politesse, règlements administratifs... préexistent aux pratiques, non-déductibles de ces pratiques qui ont leur but propre. 30

On peut s'amuser avec un ballon, mais pour jouer au football, il faut suivre les règles qui définissent et constituent le football. 37

On recherche les jeux parce qu'on ne peut demeurer chez soi avec plaisir. L'unique bien des hommes consiste donc à être divertis de penser à leur condition, par quelque passion agréable et nouvelle qui les occupe, ou par le jeu, la chasse, quelque spectacle attachant, enfin par ce qu'on appelle divertissement (Pascal, Pensées, n° 136). 96

Stéphane Chauvier, *Qu'est-ce qu'un jeu ?*, Vrin.

=====

Jouer, c'est faire. 90

C'est la *préoccupation* qui marque le jeu d'un enfant, [de la même nature que] la concentration des plus grands et des adultes. 105

En jouant, l'enfant ou l'adulte est libre de se montrer créatif. 108

La soumission entraîne chez l'individu un sentiment de futilité, associé à l'idée que rien n'a d'importance. 127

Jouer (v. trans.)

1. jouer un personnage de comédie, jouer une œuvre musicale.
2. déposer une mise, un enjeu, parier.
3. engager un enjeu dans un pari, une somme d'argent.
4. miser au jeu.
5. effectuer une action au cours d'un jeu.
6. exécuter une œuvre musicale.
7. pratiquer un sport à titre professionnel ou non.
8. hasarder, risquer, parier (ex. *jouer gros*).
9. émettre des sons enregistrés (ex. *la radio jouait du Beethoven*).
10. (musique) se servir d'un instrument de musique.

Jouer (v. intr.)

1. se mouvoir avec du jeu, des espaces entre les pièces.
2. opérer une transformation, produire un effet particulier.
3. avoir un effet sur qqch ; devoir être pris en compte.
4. pratiquer un jeu dans le but de se divertir.
5. (figuré) tromper, berner (ex. *cet escroc nous a joués !*).

Jouer (v.)

1. toucher machinalement sans cesse.
2. participer à un jeu ou un sport (ex. *jouer aux cartes*).
3. jouer le rôle de (ex. *Jean fait Hamlet*).

<http://dictionnaire.sensagent.leparisien.fr/jouer/fr-fr/>

Nous constatons ou bien que les individus vivent de manière créative et sentent que la vie vaut la peine d'être vécue, ou bien qu'ils sont incapables de vivre créativement et doutent de la valeur de la vie. Chez l'être humain, cette variable est directement reliée à la quantité et à la qualité de l'apport offert par l'environnement lors des premières phases de l'expérience de la vie que connaît tout bébé. 138

« Le style est l'homme même » (Buffon). 183

Si l'enfant devient adulte, c'est [symboliquement] sur le corps mort d'un adulte.

« Vous avez semé un bébé et récolté une bombe ».

D.W. Winnicott, *Jeu et réalité*, Folio, trad. Claude Monod et J-B Pontalis.

=====

Jouer n'est ni futile, ni gratuit. [C'est] une expérience complexe qui est au cœur de l'expression humaine. 12

Le jeu est lié à des considérations éthiques. Ici, il est accusé d'être cause d'une perte de temps, d'aliénation, de renfermement, de perte de repères, etc. ; là loué pour être un moyen de socialiser, d'apprendre, de se découvrir, de se divertir, etc. 12

On ne connaît le jeu, comme n'importe quelle autre réalité, que par les perceptions que l'on en a et les idées que l'on se fait de la manière dont il nous affecte¹. 30

Le « jeu » [est] une interprétation faite par un observateur extérieur ou par un joueur lui-même, car le jeu ne peut se résumer à un ensemble de règles. Le jeu n'est que le joueur s'imaginant qu'il joue ou l'observateur s'imaginant que l'autre joue. « Le jeu, c'est de l'imaginaire en acte². » 29

« À partir du moment où les mots se déposent sur le vif des sensations, les choses cessent d'être ce qu'elles sont pour devenir ce que l'on dit qu'elles sont. Une fois comprises, elles entrent dans le système de pensée et de parole, le *logos*, que les hommes ont inventé au cours des siècles dans l'espoir de s'entendre³. » 36

Les discours établissent des catégories explicatives et formatrices du monde. Ils délimitent ce qui est vrai, ce qui peut se dire, qui peut le dire et les règles à partir desquelles on peut les dire (d'après Michel Foucault, *L'Ordre du discours*) 38

Si les activités de l'enfant sont qualifiées de jeu, c'est seulement par l'adulte qui les juge ainsi et qui circonscrit ce que devraient être les actes de l'enfant. Cette limitation imposée par l'adulte circonscrit le sens de l'activité de l'enfant : « l'enfant peut-il faire autre chose que jouer⁴ ? » 39

Le jeu englobe à la fois les règles du *game/ludus* et la liberté du *play/paidia*, ce que Duflo a essayé de traduire par le terme de « légaliberté ». L'auteur affirme que le jeu est « l'invention d'une

¹ « L'esprit humain ne perçoit de corps extérieur comme existant en acte que par les idées des affections de son propre corps » (B. Spinoza, *L'Éthique*, p. 147).

² Jacques Henriot, *Sous couleur de jouer*, José Corti, p. 150.

³ Jacques Henriot, *Sous couleur de jouer*, José Corti, p. 17.

⁴ Jacques Henriot, *Le Jeu*, José Corti, p. 23.

liberté dans et par une légalité⁵ ». Plus précisément, le jeu se définit par les tensions qui existent entre les contraintes et la liberté du joueur. 45

Les règles créent des possibilités parmi lesquelles le joueur doit choisir, librement. Cette liberté est créée par l'existence des règles du jeu.

[Tout autre] est la liberté de jouer ou non. 57

La liberté ludique est déterminée par les règles et n'est pas au-dessus du jeu, comme une chose qui existerait toute seule et idéalement avant toute légalité. 59

« Devant le sacré, l'esprit s'incline ; dans le jeu, il domine⁶. »

Le jeu est interprété par le joueur, grâce à ses règles, alors que le sacré fait intervenir une autorité extérieure. 63

La « dictature » du sacré tente de donner la parole à des « spécialistes » (prêtres, chamans, etc.) qui choisissent les mots, évitent le flottement et donnent leur sens de façon « adéquate ».

L'interprétation du sacré vient du « dehors » par cette présence « toujours déjà là », alors que l'interprétation du jeu fait partie de sa structure, dans l'absence créée entre ses règles.

Dans le sacré, le sens est déjà donné. 63

Le jeu est cet espace de liberté, de mouvement laissé à l'interprète pour produire le sens au moment de l'expérience et n'est pas prédéfini comme l'est le sens de l'objet sacré. Dans l'ordre du sacré, il n'y a pas de jeu dans l'interprétation. 68

Dans le jeu, le sens est produit par l'interprète au moment de l'actualisation des règles, alors que, dans le sacré, le sens est donné avant la manifestation.

Le sens est toujours déjà présent dans l'ordre du sacré. Alors que le joueur produit du sens avec l'absence créée par les règles. 69

Si la liberté devait nier l'existence de règles, elle disparaîtrait, n'ayant plus la possibilité de choix. Règles et liberté sont dans une relation de nécessité et de tension puisqu'elles dépendent l'une de l'autre et s'opposent tout à la fois. 72

Le jeu est l'interprétation des limites, et l'interprétation, un libre jeu. 75

Les limites permettent le jeu, mais ce « jeu » libre ne cesse de mettre à l'épreuve les frontières des règles et l'expression de cette tension devient l'activité ludique. 77

Dans l'espace d'appropriation se déroule le processus de médiation : le monde est interprété à partir du point de vue de l'individu. 80

L'espace d'appropriation est le lieu où les représentations prennent forme, par perception (percepts), interprétation (concepts) et évaluation (affects). Il constitue l'espace en puissance nécessaire à l'individu pour vivre, penser, être et agir sur soi et sur le monde.

Ce qui est fascinant, c'est qu'à partir d'un nombre fini de règles, le joueur peut produire un nombre infini de coups – ce qui suppose que sa liberté soit encore inventive dans le système des règles. 81

Lorsqu'on se prend au jeu de telle sorte qu'on ne sait même plus qu'on joue (folie du personnage, violence, ivresse...), le jeu disparaît. 131

Le « joueur » qui cherche à se venger ne joue plus. Pas plus que celui qui triche. Son désir d'être plus puissant est en fait la preuve de son impuissance. 132

⁵ Colas Duflo, *Jouer et philosopher*, PUF, p. 57.

⁶ Jacques Henriot, *Le Jeu*, José Corti, p. 96. « Peut-être n'est-ce pas sans raison que l'Église a, pendant de longs siècles, excommunié les comédiens et vu dans leur jeu, sinon toujours un péché, du moins un divertissement coupable. »

Pour pouvoir jouer, on a besoin de limites et d'une liberté interprétative pour se mouvoir dans l'espace de jeu.

« Parce que l'effort existentiel est l'essence de l'homme et que cette essence est aussi le Désir, on peut dire que l'essence de l'homme est la poursuite existentielle de l'accroissement de sa puissance, c'est-à-dire la poursuite active de la joie⁷. »

Maude Bonenfant, *Le Libre jeu, Liber.*

=====

Toute conduite apparaît comme la tentative de se procurer du plaisir (ou de sortir d'un conflit ou d'une tension).

Si je fais ce qui ne me plaît pas, c'est qu'il me plaît de le faire. Si je ne fais pas ce qui me plaît, c'est qu'il me plaît de ne pas le faire. 52

Sans doute peut-on souligner le caractère obligatoire du travail de l'enfant, en particulier de son travail scolaire. La dichotomie entre « jeu » et « travail » vient de là : d'un côté, le travail, auquel l'enfant se trouve contraint de manière à la fois physique et morale par l'autorité des parents, des maîtres, du groupe tout entier ; de l'autre, le jeu, qui est par contraste activité « libre ». 58

Inhérent à tout jeu, le risque est de se laisser prendre au jeu. 91

Pas de jeu sans vouloir ; pas de vouloir sans jeu. 95

Devant le sacré, l'esprit s'incline ; dans le jeu, il domine.

Par destination, le jeu est sacrilège. Ce n'est pas au sérieux qu'il s'oppose – car il y a un sérieux du jeu, de même qu'il y a un jeu du sérieux, et ce sérieux n'exclut pas l'ironie – mais au sacré.

Dans l'exécution d'un rite, l'acteur ne fait qu'un avec son acte. Il joue peut-être, mais ne sait pas qu'il joue : ce qui n'est point jouer.

Le jeu n'apparaît qu'au moment où meurt le sacré. 96

Le fait de jouer résulte de l'inquiétude profonde d'un être incapable, par nature, de coïncider avec lui-même et de se satisfaire de ce qu'il est.

Le divertissement est le mouvement par lequel l'être se fuit. Incapable de demeurer en tête-à-tête avec soi-même, l'homme ne vit que d'agir [ou se berne avec l'illusion d'agir]. 98

Par le jeu[-divertissement], l'homme se fuit. En se fuyant, il se détache de l'Être, se conquiert sur l'Être [le jeu-dialectique]. Il se fait être.

La dissolution du sacré fonde les anthropologies de la *praxis* et l'autonomie psychique. 100

Le jeu n'est pas le tout de l'existence. Il en est l'instrument. Ici s'impose la distinction entre la *praxis* ludique et le jeu existentiel qui est la condition de possibilité, non seulement de la *praxis* ludique, mais de toute existence consciente de soi, capable d'imaginer et de vouloir.

L'acte moral, le travail, la tâche entreprise par l'artiste ne sont pas seulement plus « sérieux » que des jeux : ils ont pour fin de produire quelque chose d'autre qu'eux-mêmes, quelque chose qui demeure après l'achèvement du processus et sur quoi l'auteur se trouve jugé.

Toutes les activités humaines, ludiques ou non, supposent un jeu existentiel sans lequel nul mouvement dialectique ne saurait s'opérer au sein de l'Être, par quoi l'Être puisse en venir à se penser lui-même et à se vouloir. 101

Jacques Henriot, *Le Jeu*, PUF

⁷ Robert Misrahi, *100 mots sur L'Éthique de Spinoza*, Seuil, p. 141 et 145.

=====

Définition du jeu

Le jeu est une action qui se déroule dans certaines limites, de lieu, de temps et de volonté, dans un ordre apparent, suivant des règles librement consenties, et hors de la sphère de l'utilité et de la nécessité matérielles. L'ambiance du jeu est celle du ravissement et de l'enthousiasme, qu'il s'agisse d'un jeu sacré, ou d'une simple fête, d'un mystère ou d'un divertissement. L'action s'accompagne de sentiments de transport et de tension et entraîne avec elle joie et détente. (p. 217)

Les limites spatiales du jeu

La limitation locale [spatiale ?] 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 cœur du monde habituel, conçus en vue de l'accomplissement d'une action déterminée. (pp. 29-30)

Le jeu comme condition d'existence de la culture

De ceci résulte l'évidence d'une conséquence importante : sans un certain maintien de l'attitude ludique, aucune culture n'est possible. Même dans une société complètement retournée à la sauvagerie par l'abandon de tous les rapports juridiques, la passion agonale n'est en aucune façon ennoblie [anoblie], car elle est inhérente à la nature même de l'homme. L'aspiration innée à avoir la première place jette alors les groupes l'un contre l'autre ; elle peut les conduire, dans un accès de gloriole insensée, à des degrés inouïs d'aveuglement et d'aberration. Que l'on adhère à la vieille doctrine, qui voit la force motrice de l'histoire dans les rapports économiques, ou que l'on élabore des considérations tout à fait neuves sur le monde, pour donner forme et nom à cette aspiration au triomphe, l'essence de cette aspiration n'en réside pas moins dans le désir de gagner, même si l'on sait que « gagner » ne peut plus représenter aucun « gain ». (pp. 169-170)

La culture sera toujours, en un sens, jouée, du fait d'un accord mutuel suivant des règles données. La véritable civilisation exige toujours et à tous points de vue le fair play et le fair play n'est pas autre chose que l'équivalent en termes ludiques, de la bonne foi. Le briseur de jeu brise la culture même. (p. 337)

Jeu et résolution de la tension

À l'origine de toute compétition, il y a le jeu, c'est-à-dire un accord tendant à réaliser, dans un temps et un espace déterminés, suivant certaines règles et dans une forme donnée, quelque chose qui mette fin à une tension et qui soit étranger au cours ordinaire de la vie. Ce qui doit être accompli et ce qui est acquis de la sorte, voilà qui n'intéresse le jeu que de façon secondaire. (pp. 176-177)

Le jeu à l'époque moderne

La surestimation du facteur économique dans la société et dans l'esprit humain était, en un sens, le fruit naturel du rationalisme et de l'utilitarisme qui avaient tué le mystère et déclaré l'homme affranchi de faute et de péché. [...] Tel était le XIXe siècle, vu sous son pire aspect. Les grands courants de sa pensée allaient presque droit à l'encontre du facteur ludique dans la vie sociale. Ni le libéralisme, ni le socialisme ne fournirent à celui-ci d'aliment. (pp. 307-308)

Jeu et sport

Dans les civilisations archaïques, les compétitions faisaient partie des fêtes sacrées. Dans le sport moderne, ce lien avec le culte a complètement disparu. [...] Il est bien plutôt une expression

autonome de l'instinct agonal qu'un facteur fécond du sens social. [...] En dépit de son importance aux yeux des participants et des spectateurs, il demeure une fonction stérile, où le vieux facteur ludique s'est presque entièrement éteint. (p. 316)

Jeu et publicité

Le développement de cet instinct agonal, qui entraîne le monde du côté du jeu, a été favorisé par un facteur externe, au fond indépendant de l'esprit même de la culture ; notamment l'extraordinaire perfectionnement des relations humaines dans tous les domaines et par tous les moyens. Technique, publicité et propagande encouragent partout la compétition, et rendent possible la satisfaction de cet instinct. (p. 319)

Jeu et puérilisme contemporain

Un enfant qui joue n'est pas puéril. Il ne le devient que lorsque le jeu l'ennuie ou lorsqu'il ne sait à quoi jouer. Si le puérilisme actuel était du véritable jeu, on devrait voir alors la société sur la voie du retour aux formes archaïques de culture, où le jeu était un facteur vivant et créateur. [...] Les traits essentiels du vrai jeu font ici défaut, même si les attitudes puériles se traduisent généralement sous la forme du jeu. (pp. 329-330)

Jeu et guerre

Nous estimons que c'est précisément dans la guerre que l'homme retombe dans cette attitude agonale qui donnait sa forme et son fond au jeu primitif en vue du prestige. Toutefois, la guerre moderne semble avoir précisément perdu tout contact avec le jeu. (p. 335)

Conclusion

Au lieu du Tout est vanité millénaire, un Tout est jeu, d'un accent un peu plus positif, s'impose peut-être alors. Cela ne paraîtra que métaphore à bon marché, que pure impuissance de l'esprit. Pourtant, c'est là la sagesse à laquelle Platon avait atteint, lorsqu'il nommait l'homme un jouet des dieux. (p. 339)

Johan Huizinga, *Homo ludens*, essai sur la fonction sociale du jeu, Gallimard

(Extraits recopiés de https://fr.wikipedia.org/wiki/Homo_ludens)

=====

« Si l'on ne te caresse pas, ta moelle épinière se flétrira. » 14

L'individu apprendra à se contenter de formes plus subtiles, voire symboliques, de manipulation, au point que le plus léger signe de reconnaissance en arrive dans une certaine mesure à faire l'affaire, bien que la soif originelle de contact physique puisse être demeurée entière.

L'appétit infantile de stimulus [est transformé en ce] que l'on peut nommer *appétit de reconnaissance*.

Un acteur de cinéma peut chaque semaine avoir besoin de centaines de « caresses » émanant d'admirateurs anonymes et indifférenciés, pour « empêcher sa moelle épinière de se flétrir », tandis qu'un savant peut se maintenir en bonne santé physique et mentale avec une caresse annuelle, provenant d'un maître qu'il respecte. 15

Sur le plan de la théorie des jeux, le principe est que n'importe quel rapport social présente un avantage biologique sur l'absence totale de rapports.

Après l'appétit de stimulus et l'appétit de reconnaissance vient *l'appétit de structure*. Le perpétuel de l'adolescent est : « Que lui dit-on (à lui ou à elle) dans ce cas-là ? ». 16

Dans toutes les parties du monde, les parents enseignent à leurs enfants les bonnes manières, ce qui revient à dire qu'ils connaissent les rituels propres aux salutations, à l'alimentation, aux secrétions, à la cour amoureuse, au deuil, ainsi que la façon de mener à bien les conversations qui s'imposent, avec les réticences et les renforcements qui conviennent. Réticences et renforcements constituent le tact ou la diplomatie, en parti, universels, en partie locaux. Roter à table ou demander des nouvelles de l'épouse d'un autre homme, voilà deux actions encouragées ou défendues par une ancestrale tradition locale. D'ordinaire, aux endroits où les gens rotent à table, il est peu sage de demander des nouvelles des femmes ; et là où les gens demandent des nouvelles des femmes, il est peu sage de roter à table. 17

La caractéristique essentielle du jeu humain n'est pas que les émotions soient fausses, mais qu'elles soient réglementées. Cela se révèle quand des sanctions punissent un déploiement illégitime d'émotions. Le jeu peut être d'un sérieux sinistre ou même fatal, mais les sanctions sociales ne seront sérieuses que si les règles sont transgressées.

L'intimité constitue la seule réponse entièrement satisfaisante à l'appétit de stimulus, à l'appétit de reconnaissance, à l'appétit de structure.

L'individu solitaire a deux moyens de structurer son temps : l'activité, la fantaisie. Un individu peut demeurer solitaire même en présence d'autrui, comme le savent les maîtres d'école. Quand on fait partie d'un agrégat social de deux personnes ou plus, on a le choix entre plusieurs façons de structurer le temps. Par ordre de complexité, ce sont : 1) les rites, 2) les passe-temps, 3) les jeux, 4) l'intimité, 5) l'activité, qui peut donner matière à l'une quelconque des autres façons de structurer le temps. Le but de chaque membre de l'agrégat consiste à tirer de ses transactions avec d'autres membres autant de satisfactions que possible. 19

Les avantages du contact social tournent autour de l'équilibre somatique et psychique. Ils sont liés aux facteurs suivants :

- 1) relâchement de tension,
- 2) évitement de situations nuisibles,
- 3) obtention de « caresses », et
- 4) maintien d'un équilibre.

Traduits dans le langage de la psychiatrie sociale, on peut les considérer comme :

- 1) les avantages primaires internes,
- 2) les avantages primaires externes,
- 3) les avantages secondaires, et
- 4) les avantages existentiels.

Il est plus utile et plus instructif d'étudier les transactions sociales du point de vue des avantages obtenus que de considérer ces transactions comme des opérations défensives. 40

La préparation à l'accession à l'autonomie consiste à divorcer à l'amiable d'avec ses propres parents (et d'avec d'autres influences parentales), de telle sorte que l'on puisse leur rendre visite avec plaisir à l'occasion mais sans leur laisser la prépondérance. 199

Eric Berne, *Des Jeux et des hommes*, Stock, trad. Léo Dilé.

=====

Extraits sélectionnés par Jean-Pierre Lepri.