Ce qui est important 10 > PlusJApprends

SYLLOGISME D’AVRIL

Les grands voyageurs n’ont pas de poissons rouges

Les morts non plus foi de mourus

Les morts sont de grands voyageurs.

FLEUR SI TRUC

Quand il faut y aller

Toujours un peu de toi ne veut pas y aller

Quand il faut partir

(Qu’on y est)

Toujours un peu de toi veut rester.

ALARME

Dehors il se met à chialer comme une dame laine

Me souviens de ce chagrin trempé dans mon bol de chocolat froid la manche longue

Quel ciel d’alors mon œil marron mon œil châtaigne

Mon œil marron

Noyés chatons.

Valérie Rouzeau, *Mange-Matin*, Le farfadet bleu, L’idée bleu, 2008

X

Johan Huizinga, *Homo ludens, Essai sur la fonction sociale du jeu* - Gallimard, 1951

*Nature et signification du jeu comme phénomène de culture*

[...]

Pourquoi le bébé crie-t-il de plaisir? Pourquoi le joueur s’égare-t-il dans sa passion, pourquoi une foule obstinée de milliers de têtes excite-t-elle le championnat jusqu’à la frénésie ? L'intensité du jeu ne se trouve expliquée par aucune analyse biologique. Et c’est justement dans cette intensité, dans ce pouvoir de surexciter que réside son essence, ce qui lui est proprement originel. La nature, si l’on se place à un point de vue logique, aurait tout aussi bien pu offrir à ses créatures toutes ces fonctions nécessaires de dépense d’énergie superflue, de détente après la tension, de préparation aux exigences de la vie et de compensation aux désirs les moins réalisables, sous la forme de simples exercices et de réactions mécaniques. Tout au contraire, elle nous donna le jeu, avec sa fièvre, sa joie, sa «facétie» (*grap*). [...]

Dans le jeu, nous avons affaire à une catégorie de la vie immédiatement reconnaissable pour chacun et absolument primaire, à une *totalité*, s’il est jamais quelque chose qui mérite ce nom. Nous devons nous efforcer de le saisir dans sa totalité.

X

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 n’est liée à aucun degré de civilisation, à aucune forme de conception de l’univers. Tout être pensant pourrait se représenter cette réalité du jeu, de jouer, immédiatement comme quelque chose d’indépendant en soi, même si sa langue ne possédait pas de terme général pour la définir. L’existence du jeu est indéniable. On peut nier presque toutes les entités abstraites : justice, beauté, vérité, esprit, Dieu. On peut nier le sérieux. Le jeu point.

Mais reconnaître le jeu, c’est, qu’on le veuille ou non, reconnaître l’esprit. Car, quelle que soit son essence, le jeu n’est pas matière. Déjà dans le monde animal, il dépasse les frontières de la vie physique. Du point de vue d’une conception déterministe d’un monde régi par de simples influences de forces, il est au plein sens du terme *superabundans*, superflu. Seul le souffle de l’esprit qui élimine le déterminisme absolu rend la présence du jeu possible, concevable, comprehensible. 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 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. [...]

Quelle différence peut-on faire entre l’esprit et le corps ?

Les machines peuvent-elles penser ?

Qu'est-ce qui a du sens ?

Prendre son temps est-ce le perdre ?

Le temps libre est-il le temps de ma liberté ?

La fête est-elle toujours un gaspillage ?

La beauté n’est pas qualité inhérente au jeu comme tel ; cependant, celui-ci offre une tendance à s’associer à toutes sortes d’éléments de beauté. Aux formes les plus primitives du jeu se rattachent, dès l’origine, l’entrain et la grâce. La beauté du corps humain en mouvement trouve dans le jeu sa plus haute expression. Dans ses formes supérieures de développement, le jeu est pénétré de rythme et d’harmonie, les plus nobles dons de la faculté de perception esthétique qui aient été accordés à l’homme. Les liens entre le jeu et la beauté sont solides et multiples.

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. [...]

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.

Quel est la relation entre la beauté et la bonté ?

En général quand une chose devient utile cesse-t-'elle d’être belle ?

Ainsi du moins, le jeu nous apparaît-il, 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. [...]

Prendre son temps est-ce le perdre ?

Le temps libre est-il le temps de ma liberté ?

Qu'est-ce qui a du sens ?

La culture nous rend-elle plus humains ?

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. [...]

Y-a-til une beauté naturelle ?

Existe-t-il un privilège de la beauté ?

La beauté est elle promesse de bonheur ?

En quoi le sentiment esthétique se distingue-t-il du sentiment religieux ?

L’homme a-t-il nécessairement besoin de religion ?

Pourquoi voulons-nous être libres ?

Qu'est-ce qui a du sens ?

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 ».

Ne fait-on que fuir le réel ?

Peut-on être sûr d'avoir raison ?

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 dérobant, 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, *inlusio*, 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 châtiment. 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. [...]

S’opposer à l’autorité est-ce toujours une marque de liberté ?

La conscience de l’individu n’est-elle que le reflet de la société à laquelle il appartient ?

Notre liberté de pensée a-t-elle des limites ?

L’homme a-t-il nécessairement besoin de religion ?

Que l’on considère un instant la gradation suivante. L’enfant joue avec un sérieux parfait — l’on peut dire à juste titre : sacré. Mais il joue et il sait qu’il joue. Le sportif joue avec un sérieux convaincu et avec la fougue de l’enthousiasme. Il joue et sait qu’il joue. L’acteur est pris par son jeu. Néanmoins il joue et en est conscient. Le violoniste éprouve la plus sainte émotion; il vit un monde extérieur et supérieur au monde ordinaire : cependant son activité reste un jeu. Le caractère «ludique» peut demeurer propre aux actions les plus élevées. Est-il permis de prolonger la série jusqu’à l’action sacrée pour prétendre que le prêtre aussi, dans l’accomplissement de son rituel, demeure un homme qui joue ? L’admettre pour une religion oblige à l’admettre pour toutes. Les notions de rite, de magie, de liturgie, de sacrement et de mystère pourraient alors venir se ranger dans le ressort du concept jeu. Ici il faut se garder de trop étendre cette notion. Nous jouerions avec un mot, si nous étendions trop la notion ludique. Il me paraît pourtant que nous ne versons pas dans cet abus en qualifiant de jeu l’action sacrée. Quant à la forme, celle-ci est jeu à tout point de vue, et elle est jeu quant à l’essence, dans la mesure où elle transporte les participants dans un autre univers. [...]

Formellement, la fonction de cette délimitation est exactement la même, qu’elle vise à des fins sacrées ou au jeu pur et simple. La piste, le court de tennis, le terrain de marelle l’échiquier ne diffèrent pas formellement du temple ou du cercle magique. La similitude frappante des sites de consécration dans le monde entier atteste que pareils usages ont leurs racines dans un caractère originel et fondamental de l’esprit humain. On ramène souvent cette analogie générale des formes de culture à un motif logique, en tenant le besoin de délimitation et d’exception pour le souci d’écarter les influences nuisibles de l’individu consacré, particulièrement menacé et particulièrement dangereux du fait de son état sanctifié. Ce qui revient à placer à l’origine du processus de culture en cause une réflexion d’ordre rationnel et une intention utile; explication utilitaire contre laquelle Frobenius mettait en garde. Cette explication ne se ramène pas, il est vrai, à celle qui nous présentait la religion comme le stratagème concerté de prêtres rusés, mais elle garde cependant un caractère d’interprétation rationaliste des motifs. Si l’on admet, en revanche, l’identité essentielle et originelle du jeu et du rite, et qu’on reconnaît en conséquence le lieu consacré comme étant au fond un espace ludique, la question erronée «à quelle fin», «pourquoi» ne se pose nullement. [...]

L’homme a-t-il nécessairement besoin de religion ?

La philosophie peut-elle parler de la religion ?

Toute croyance est-elle contraire à la raison ?

L’ambiance du jeu est par nature instable. À tout moment, la «vie courante» peut reprendre ses droits, soit sous l’effet d’un choc extérieur qui trouble le jeu, ou d’une infraction aux règles, soit en raison d’une circonstance interne : affaissement du sentiment ludique, désillusion, désenchantement. [...]

Ne fait-on que fuir le réel ?

Entre la fête et le jeu, il y a naturellement les relations les plus étroites. L’élimination de la vie courante, le ton joyeux dominant, sinon nécessaire, de l’action (Ia fête aussi peut être sérieuse), les frontières locales et temporelles, la coïncidence d’une exactitude rigoureuse et d’une vraie liberté, tels sont les principaux traits communs du jeu et de la fête. Dans la danse, les deux notions paraissent réaliser leur jonction la plus intime. Les Indiens Cora de Ia côte orientale du Mexique nomment leurs fêtes religieuses, célébrées à l’occasion de l’écrasement et de Ia torréfaction du maïs, un «jeu» du dieu suprême. [...]

La fête est-elle toujours un gaspillage ?

*Conception et expression de la notion de jeu dans la langue*

[...]

Cependant il reste encore un domaine très étendu de notre terminologie, qui tombe dans la sphère du jeu, mais que ne recouvrent ni n’impliquent, chez les Grecs, ni *paidià*, ni *athurma*, notamment celui des compétitions et des concours. Sur l’ensemble de ce domaine si important dans la vie grecque règne le mot *agôn*. Son acception sacrifie une partie essentielle de la notion de jeu. La notion du non-sérieux, du ludique, en général ne s’y trouve pas clairement exprimée. Sur cette base, et en raison de la place exceptionnellement grande prise par l’*agôn* dans la culture hellénique et dans Ia vie quotidienne de tous les Hellènes, Bolkestein m’a reproché d’avoir englobé à tort dans la notion de jeu — à l’occasion de ma conférence *Over de grenzen van spel en ernst in de cultur* (sur les limites du jeu et du sérieux dans la culture) — les compétitions sportives des Grecs, depuis les grandes manifestations du genre, enracinées dans la culture, jusqu’aux plus futiles. Quand nous parIons de «jeux olympiques», dit Bolkestein, nous reprenons «inconsciemment un terme latin qui traduit le jugement d'appréciation porté par les Romains sur les compétitions ainsi définies, jugement qui diffère du tout au tout de l’interprétaon grecque». Après une énumération de diverses formes d’agonistique qui montrent la part prise dans toute la vie grecque par le goût de l’émulation, il conclut : « Tout cela n’a rien à voir avec le *jeu* à moins qu’on ne prétende soutenir que la vie entière ait été pour les Grecs un jeu ! »

En un sens, telle sera néanmoins la tendance du présent ouvrage. En dépit de mon admiration pour les lumières constamment apportées par l’historien d’Utrecht sur Ia civilisation grecque, et malgré le fait que le grec ne soit pas seul à établir la distinction linguistique entre l’*agôn* et le jeu, il me faut toutefois m’opposer de Ia façon Ia plus formelle au jugement de Bolkestein. La réfutation de cette thèse réside en somme dans le contenu de tout ce qui va suivre. Je me borne provisoirement à ce seul argument : l’*agôn*, qu’il s’agisse du cadre grec ou même du monde entier, accuse tous les traits formels du jeu et appartient, quant à sa fonction, pour une part prépondérante au domaine de Ia fête, c’est-à-dire à la sphère ludique. II est tout à fait impossible de dissocier la compétition, comme fonction de culture, du rapport jeu — fête — culte. Pour expliquer Ia séparation terminologique entre les actions de jeu et de compétition en grec, il faut plutôt s’orienter de la manière suivante. La conception d’une notion générale, universelle et logiquement homogène, comme nous le présupposions, est souvent apparue tard. Dans Ia société hellénique, I’agonistique avait pris, déjà de bonne heure, une telle place, que l’esprit n’était plus conscient de son caractère ludique. Le concours, en toute chose et en toutes circonstances, était devenu chez les Grecs une fonction si intensive de la culture, qu’il comptait pour «habituel» et pleinement valide, et n’était plus éprouvé comme jeu. [...]

X

Une définition minutieuse de la conception japonaise du jeu devrait nous amener à un examen plus profond de la culture japonaise qu’il ne siérait ici ou qu’il ne me serait possible de le faire. Bornons-nous à ceci : l’extraordinaire gravité de l’idéal de vie japonais se déguise sous la fiction que tout cela n’est que pur jeu. Semblable à la *chevalerie* du moyen âge chrétien, le *bushido* japonais se déroule entièrement dans la sphère du jeu, est consigné sous des formes ludiques. La langue garde cette conception dans l’*asobase-kotoba*, le langage courtois, littéralement langage de jeu, employé à l’égard des hauts personnages. Les classes supérieures sont supposées jouer dans leurs moindres actes. La forme courtoise pour : vous arrivez à Tokio, se traduit littéralement par : vous jouez votre arrivée à Tokio. De même : j’ai appris la mort de votre père devient : j’ai appris que monsieur votre père avait joué sa mort. Je me trompe fort ou ce mode d’expression est très voisin de notre : *U gelieve* (vous plaise) ou de l’allemand : *Seine Majestat haben geruht*. (Sa Majesté a daigné.) Le haut personnage est vu à un niveau que son seul bon plaisir poussera à quitter. [...]

Ne fait-on que fuir le réel?

En contraste frappant avec le grec, pourvu de modes d’expression variés et hétérogènes pour désigner la fonction ludique, le latin apparaît avec un seul mot, qui couvre tout le domaine du jeu et de jouer : *ludus*, *ludere*, dont *lusus* n’est qu’un dérivé. [...]

Ceci nous ramène au rapport du jeu à la compétition et au combat en général. Dans toutes les langues germaniques, et aussi dans d’autres, le mot ludique est régulièrement utilisé pour désigner également le combat sérieux à main armée. La poésie anglo-saxonne, pour se limiter à un seul exemple, abonde en tournures attestant cet usage. Le combat s’intitule *heado-lâc, beadu lâc*, littéralement : jeu de combat, *âsc-plega*, jeu de la lance, etc. Dans ces compositions, on a indubitablement affaire à des comparaisons poétiques, avec une transposition consciente de Ia notion de jeu sur le plan de la notion de combat. Le même phénomène se constate, quoique moins clairement, dans le *Spilodun ther Vrankon*, «là jouèrent les Francs », du *Ludwigslied*, la vieille chanson haut-allemande qui célèbre la victoire de Louis III, roi des Francs occidentaux, sur les Normands à Sancourt, en 881. Néanmoins, il ne faudrait pas se hâter de considérer l’emploi du terme ludique pour désigner le combat sérieux comme pure métaphore poétique. II y a lieu de se replacer ici dans une sphère primitive d’idées, où le combat sérieux à main armée, tout comme la compétition ou *agôn*, qui peut s’étendre des jeux les plus futiles à la lutte sanglante et mortelle, sont compris avec le jeu proprement dit dans la catégorie primaire d’un risque mutuel de chances, assujetti à des règles. Sous cet angle, l’application du terme ludique au combat procède à peine d’une métaphore consciente. [...]

A fortiori, il n’y a aucune raison de séparer la compétition telle que nous la rencontrons partout — la culture grecque ne représentant pas un cas isolé — du jeu, en tant que sphère conceptuelle. Il en découle une autre conséquence. Si les catégories du combat et du jeu ne sont pas séparées dans la culture archaïque, l’assimilation de la chasse au jeu, telle qu’elle apparaît dans la langue et dans la littérature, ne nécessite plus d’explication complémentaire. [...]

Toute violence est-elle sans raison?

Il est tout à fait évident que l’esprit incline à comprendre la musique dans la sphère du jeu. L’exécution musicale implique presque toutes les caractéristiques formelles du jeu : elle se déroule dans un cadre limité, est susceptible de répétition, consiste dans l’ordre, le rythme, l’alternance et enlève auditeurs et exécutants à la sphère « courante », dans un sentiment d’allégresse, qui donne même à la musique sombre un caractère de plaisir sublime. En soi, il serait tout à fait compréhensible d’englober dans le jeu tout ce qui est musique. Toutefois, si l’on considère que le jeu instrumental ne peut jamais s’appliquer au chant, et ne semble en usage que dans quelques langues, il devient alors plus probable que le point de fusion entre le jeu et l’habileté instrumentale doit être cherché dans la notion de rapidité, de mouvement agile et ordonné des mains. [...]

X

Selon toute apparence, ce n’est point l’acte purement biologique de l’accouplement qui est conçu comme jeu par l’esprit créateur du langage. A cet acte en soi ne peuvent s’appliquer ni les traits formels ni les traits fonctionnels du jeu. En revanche, sa préparation, son prélude, révèle souvent de nombreux caractères ludiques. Ceci est vrai notamment pour les cas où un sexe doit conquérir l’autre en vue de l’accouplement. Les éléments dynamiques du jeu dont parle Buytendijk : la création d’obstacles, la surprise, la parure et le maquillage, l’élément de tension sont tous inhérents au *flirt* et au *wooing*. Néanmoins, ces fonctions ne peuvent pas être interprétées non plus au sens strict du mot comme un jeu complet. Dans les pas de danse et dans la parade des oiseaux seulement s’exprime de façon claire un élément ludique. Les caresses en elles-mêmes participent à peine encore de ce caractère, et ce serait une erreur de considérer l’accouplement même, en tant que «jeu d’amour», dans la catégorie du jeu. Le fait biologique de l’accouplement ne répond pas aux traits formels du jeu, tels que nous croyons devoir les établir. La langue aussi fait généralement une distinction entre l’accouplement et le manège amoureux. [...]

Qu'aime-t-on dans l'amour?

Le coeur a ses raisons que la raison ignore

Dans l’ensemble, on pourrait peut-être en conclure que les termes exprimant le sérieux, en grec, en germanique ou dans d’autres parlers, représentent une tentative secondaire de la langue en vue d’exprimer la notion générale antithétique de la notion générale du jeu. On a trouvé cette expression dans la sphère de «zèle, effort, peine», en dépit de l’association possible de ces trois idées à celle du jeu. L’avènement d’une désignation du sérieux signifie que la conscience de la notion de jeu, en tant que catégorie générale indépendante, est dès lors pleinement atteinte. Il s’ensuit que précisément les langues germaniques qui ont conçu la notion de jeu d’une façon aussi large et aussi catégorique ont également désigné son antithèse avec non moins de rigueur.

Réserve faite de la question linguistique, si l’on examine de plus près encore le groupe antithétique *jeu-sérieux*, ces deux termes ne s’avèrent pas équivalents. Le jeu y figure le terme positif, le *sérieux* s’arrête et s’épuise à la négation du jeu : le *sérieux* est le *non-jeu*, et rien d’autre. En revanche, la teneur significative de *jeu* n’est nullement définie ni épuisée par la notion du non-sérieux. Le *jeu* est une notion en soi. Cette notion, comme telle, est d’un ordre supérieur à celle du sérieux. Car le *sérieux* tend à exclure le *jeu*, tandis que le *jeu* peut fort bien englober le *sérieux*. [...]

Travailler est-ce perdre son temps ?

Doit-on faire du travail une valeur?

*Le jeu et la compétition comme fonction créatrice de culture*

En parlant de l’élément ludique de la culture, nous n’entendons pas que, parmi les diverses activités de la vie culturelle, les jeux prennent une place importante; nous ne prétendons pas davantage que la culture soit issue du jeu par un processus d’évolution, en ce sens que, ce qui était primitivement du jeu ait pu se transformer en autre chose, et s’appeler désormais culture. Notre conception est la suivante : la culture naît sous forme de jeu, la culture, à l’origine, est jouée. Même les activités visant directement à la satisfaction des besoins vitaux, telle la chasse, revêtent volontiers la forme du jeu dans la communauté archaïque. 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. Il ne faut donc pas entendre que le jeu se transforme ou se convertit en culture, mais bien plutôt que la culture, dans ses phases primitives, porte les traits d’un jeu, et se développe sous les formes et dans l’ambiance du jeu. Dans cette double unité de la culture et du jeu, le jeu constitue l’élément primaire, objectivement observable et déterminé de façon concrète; la culture, en revanche, n’est que la qualification attribuée au cas donné par notre jugement historique. [...]

Dans le pur jeu de hasard, la tension ne se communique que dans une faible mesure des joueurs aux spectateurs. Les jeux de dés même sont de remarquables objets de culture, mais il faut néanmoins les tenir pour stériles à l’égard de la culture en soi. Ils ne sont d’aucun profit pour l’esprit ou pour la vie. Il en va autrement, dès que le jeu de compétition requiert de la dextérité, du savoir-faire, de l’adresse, du courage ou de la force. À mesure que le jeu devient «plus difficile», la tension s’accroît chez les spectateurs. Déjà le jeu d’échecs échauffe l’assistance, en dépit du caractère infécond pour la culture de cette occupation dépourvue en outre de toute beauté visible. Si le jeu produit de la beauté, il en acquiert aussitôt une valeur pour la culture. Mais cette valeur esthétique n’est pas indispensable au développement de la culture. Le jeu peut tout aussi bien s’élever au niveau de la culture, grâce à des valeurs physiques, intellectuelles, morales ou spirituelles. Plus le jeu est apte à élever le niveau de vie de l’individu ou du groupe, plus véritablement il se convertit en culture. La représentation sacrée et la compétition solennelle sont les deux formes qui partout reviennent sans cesse et qui permettent à la culture de se développer *comme* jeu et *dans* le jeu. [...]

Toutes les cultures se valent-elles ?

La culture nous rend-elle plus humains?

La culture est-elle un simple ajout à la nature ?

Jusqu’à un certain point, la compétition, comme tout autre jeu, est dépourvue de but. Autrement dit, elle se déroule en soi, et son résultat ne constitue en aucune façon une partie de révolution nécessaire de la vie du groupe. Le dicton populaire exprime clairement cette particularité : il ne s’agit pas des billes, mais du jeu. Cela signifie que l’élément final de l’action réside au premier chef dans l’issue comme telle, sans rapport direct avec ce qui suit. Le résultat du jeu, en tant que fait objectif, est insignifiant et indifférent en soi. Le shah de Perse, lui aurait refusé, de passage en Angleterre, d’assister à une course pour le motif « qu’il savait bien q’un cheval courait plus vite qu’un autre », avait, de son point de vue, parfaitement raison. Il ne consentait pas à se rendre dans une sphère ludique qui lui était étrangère : il entendait demeurer en dehors. L’issue d’un jeu ou d’un concours n’a d’importance que pour ceux qui entrent dans la sphère du jeu, comme joueurs ou spectateurs (sur les lieux, par radio ou autrement) et ont accepté ses règles. Ils sont devenus et seront des participants du jeu. Pour eux, il n’est ni insignifiant ni indifférent que le vainqueur soit Njord ou Triton. [...]

X

Qu’est-ce que gagner? Et que gagne-t-on? Gagner, c’est «manifester sa supériorité» à l’issue d’un jeu. Toutefois, la validité de cette supériorité bien établie a tendance à prendre l’apparence d’une supériorité en général. Et par là, le fait de gagner dépasse le jeu en soi. Il attire la considération, l’honneur. Et cet honneur et cette considération profitent immédiatement à tout le groupe du gagnant. Derechef apparaît une qualité très importante du jeu : le succès qui s’y trouve remporté est, dans une large mesure, transmissible de l’individu au groupe. Mais il est un trait plus important encore. L’instinct agonal ne comporte pas au premier chef de désir de puissance ni de volonté dominatrice. L’impulsion primaire est de surpasser les autres, d’être le premier, et d’être honoré. La possibilité consécutive d’accroissement de puissance matérielle de la personne ou du groupe n’est qu’une préoccupation secondaire. [...]

Peut-on être soi-même devant les autres ?

Suivant notre conception, le recours à la ruse et à la tromperie brise et abolit le caractère ludique de la compétition. Car l’essence du jeu est de respecter ses règles. Toutefois, la culture archaïque ne donne pas raison sur ce point à notre jugement moral, pas plus que l’esprit populaire. Dans la fable du lièvre et du hérisson, le rôle de héros revient au mauvais joueur qui gagne à la course grâce à une tromperie. De nombreux héros légendaires triomphent au moyen de pareils subterfuges ou d’un secours extérieur. […]

Dans tout ceci, l’astuce devient, pour ainsi dire, un nouveau thème de compétition et une forme ludique. Le faux joueur, nous l’avons dit plus haut, n’est pas un briseur de jeu. Il feint d’en observer les règles, et joue jusqu’au moment où il est démasqué. [...]

X

L’ethnologie a mis encore plus clairement en lumière à quel point la vie sociale des périodes archaïques de culture est habituellement basée sur une structure antithétique et antagonique de la communauté elle-même, et comme le monde mental d’une communauté semblable s’ordonne selon le dualisme de cette structure. Partout se rencontrent les traces de ce dualisme primitif, suivant lequel la tribu est divisée en deux moitiés ou phratries opposées exogames. [...]

Le système dualiste qui sépare les deux moitiés de la tribu s’étend à toute la conception de l’univers. Chaque être, chaque objet appartient à un camp ou à l’autre, de façon que tout le cosmos se trouve englobé dans cette classification.

À côté de la division suivant les phratries, apparaît le groupement selon les sexes qui peut également s’exprimer dans un dualisme cosmique tout à fait général [...]

Les notions de chance, et de sort sont toujours proches de la sphère religieuse, pour l’esprit humain. [...]

X

Rien n’a mieux mis en lumière la base agonale de la vie de la culture dans les communautés archaïques que la description d’un usage des tribus indiennes de la Colombie britannique, et qui porte en ethnologie le nom de *potlatch*. Sous sa forme la plus typique, telle qu’elle se révèle spécialement chez la tribu des Kwakiutl, le *potlatch* est une grande cérémonie solennelle où l’un d’entre deux groupes dispense des présents à l’autre sur une grande échelle, avec force démonstrations et rites, et à seule fin de prouver ainsi sa supériorité sur celui-ci. L’unique, mais indispensable, contre-prestation réside dans l’obligation pour l’autre partie de renouveler la cérémonie dans un intervalle donné et si possible, en renchérissant sur la précédente. Ce genre de fête de libéralités régit toute la vie sociale des tribus qui le connaissent : dans leur culte, leurs coutumes juridiques, leur art. Naissances, mariages, initiations des jeunes hommes, décès, tatouage, construction d’une sépulture, tout cela offre prétexte au *potlatch*. [...]

Aussi bien serait-il plus juste et plus simple à mon sens de considérer le *potlatch* même comme la forme la plus représentative et la plus expressive d’une aspiration fondamentale du genre humain, que je nommerais le Jeu pour la gloire et I’honneur. Une dénomination technique comme celle de *potlatch*, une fois admise dans le langage scientifique, devient trop facilement une étiquette estimée suffisante et péremptoire pour expliquer un phénomène. [...]

Depuis la vie enfantine jusqu’aux activités suprêmes de la culture, le désir d’être loué ou honoré pour sa supériorité agit comme I’un des ressorts les plus puissants du perfectionnement individuel et 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. Pour être le premier, il faut paraître, il faut se montrer tel. L’émulation, le concours fournissent l’occasion de prouver cette supériorité.

Dans la communauté archaïque, la vertu, qui vous rend digne d’honneur, ne répond pas à l’idée abstraite d’une perfection morale, mesurée aux commandements d’un pouvoir divin suprême. La notion de vertu correspond à son acception de valeur, d’aptitude, de perfection dans un genre. [...]

Aristote appelle encore l’honneur le prix de la vertu. Il considère l’honneur non pas comme le but ni comme le fondement de la vertu, mais bien comme sa mesure naturelle. «Les hommes aspirent à l’honneur pour se convaincre de leur propre valeur, de leur vertu. Ils aspirent à être honorés pour leur valeur réelle par ceux qui sont capables de jugement.»

Vertu, honneur, noblesse et gloire se trouvent ainsi dès le début dans le cadre de la compétition, c’est-à-dire du jeu. La vie du jeune guerrier noble consiste dans l’exercice perpétuel de la vertu et dans la lutte pour l’honneur de son rang élevé. [...]

Comment définir le bien?

Peut-on être soi-même devant les autres ?

Autrui m'apprend-il quelque chose sur moi-même ?

L’idée que la noblesse repose sur la vertu se trouve comprise, dès le début, dans toute cette conception, mais cette notion de vertu acquiert peu à peu une autre teneur, à mesure qu’une civilisation s’épanouit. La notion de vertu s’élève alors jusqu’au plan éthique et religieux. Le noble qui avait jadis satisfait à l’idéal de vertu par le courage et la défense de l’honneur, et se sent encore tenu d’être fidèle à cette tâche, doit à présent soit incorporer à l’idéal chevaleresque même cette valeur suprême éthique et religieuse, qui dans la pratique fait grossièrement défaut, soit se contenter de cultiver l’apparence d’une classe élevée et d’un honneur sans tache par l’apparat et la pompe des mœurs courtoises : ces manifestations ne gardent plus que le caractère ludique qui leur avait été propre dès le début, mais avait représenté, autrefois une fonction créatrice de culture. [...]

L’homme de noble origine prouve sa «vertu» par des témoignages positifs de force, d’adresse, de courage ou même d’ingéniosité, de sagesse, d’industrie, ou de richesse et de libéralité. Enfin, par la compétition verbale, c’est-à-dire par la louange anticipée de la vertu où l’on veut surpasser le partenaire, ou par la louange que l’on fait décerner par le poète ou le héraut. Cette exaltation de la vertu, comme forme de compétition, se transforme d’elle-même en dépréciation de l’adversaire. Cette dépréciation revêt aussi une forme particulière en tant que compétition et, fait curieux, c’est précisément cette forme de joute, de fanfaronnades et d’outrages qui a pris une place importante dans des cultures très diverses. Il suffit de se rappeler le comportement des jeunes gamins pour qualifier d’avance ces tournois d’insultes de forme ludique. La joute intentionnelle de fanfaronnade et d’outrage ne peut pas toujours être distinguée des bravades qui accompagnent ou introduisent d’ordinaire les combats armés. [...]

Dans le développement de toute civilisation, la fonction et la structure agonale atteignent leur forme la plus apparente et souvent la plus belle dès l’époque archaïque. À mesure que le matériel de culture devient plus complexe, plus disparate, plus ample, et que la technique de la production et de la vie sociale, individuelle et collective, connaît une organisation plus raffinée, le fondement d’une civilisation se trouve submerge de notions, de systèmes, de concepts, de doctrines et de normes, d’artifices, de coutumes qui semblent avoir perdu tout contact avec le jeu. La culture devient de plus en plus sérieuse, et ne ménage plus au jeu qu’une place accessoire. La période agonale est révolue, ou du moins paraît telle. [...]

X

*Le jeu et la juridiction*

[...]

La possibilité d’une parenté entre le droit et le jeu nous paraît claire dès que nous constatons que le procès, c’est-à-dire la mise en pratique par excellence du droit — quelles que puissent être les bases idéales de celui-ci —, revêt dans une large mesure le caractère d’une compétition. Le lien entre l‘idée de concours et la création du droit a déjà été effleuré quand nous avons décrit le *potlatch* [...]

Qui dit compétition, dit jeu. Nous avons déjà vu qu’il n’y a pas de raison valable de contester à n’importe quel match le caractère ludique. La qualité de jeu comme celle de compétition, sublimisées toutes deux jusque dans cette sphère de la sainteté que toute communauté réclame pour son administration de la justice, apparaissent encore aujourd’hui sous nombre d’aspects de la vie judiciaire. La justice se rend dans une «cour». Cette cour est toujours, au plein sens du mot, cet *hieros kuklos*, ce cercle sacré où l’on voyait siéger les juges représentés sur le bouclier d’Achille. Tout lieu d’audience est un vrai *temenos*, un endroit consacré, comme rettanché du monde usuel et délimité. C’est ainsi que l’on clôture le tribunal (néerl. *men spam de vierschaar*) et qu’ensuite on lui *donne ordre* de rendre la justice (néerl. *men bant haar vervolgens*). C’est un vrai cercle magique, un champ libre à l’intérieur duquel toutes les habituelles différences de rang entre les hommes sont pour un temps suspendues. On y est temporairement inviolable. [...]

Le procès est une lutte pour faire établir ce qui est le droit et ce qui ne l’est pas, pour décider qui a raison et qui a tort, pour déterminer qui gagne et qui perd. Détournons nos regards de la pratique du droit dans les sociétés de civilisation avancée pour les reporter sur cette même pratique du droit dans des sociétés d’un stade de civilisation moins élevé : nous voyons la conception « gagner et perdre », c’est-à-dire la pure notion de la lutte réglée, oblitérer dans la conscience de la communauté la conception « droit et injustice », c’est-à-dire la notion éthico-juridique. L’élément chance, et avec lui immédiatement l’élément jeu, passe de plus en plus au premier plan à mesure que nous nous déplaçons vers une conscience juridique plus primitive. II semble qu’apparaisse devant nous un monde d’idées où les concepts de décision par oracle, par jugement de Dieu, par le sort et donc par le jeu (car la décision inflexible repose uniquement sur une règle du jeu) ou par la sentence du juge sont encore compris dans un seul complexe. [...]

Un tel oracle du sort est aussi connu du vieux paganisme arabe. Est-ce autre chose que la balance sacrée dans les plateaux de laquelle *l’lliade* montre Zeus pesant le sort de la mort avant le combat? «Alors le Père étendit les deux plateaux d’or et y plaça deux sorts de mort amère pour les Troyens, dompteurs de chevaux, et pour les Achéens couverts d’airain. » [...]

Nous distinguons trois formes de jeu dans le procès : jeu de hasard, compétition ou constitution de gage et lutte verbale. Le procès sous cette dernière forme reste le procès par excellence, même après qu’il a, dans un stade plus avancé de civilisation, perdu complètement ou partiellement, en apparence ou réellement, son caractère ludique. Eu égard à notre sujet, nous n’avons à traiter que la phase archaïque de cette lutte verbale, où ce n’est pas l’argument juridique le mieux pesé qui est décisif, mais l’outrage le plus violent et le plus pertinent. La lutte réglée consiste ici à peu près entièrement à l’emporter sur l’adversaire par des discours outrageants bien composés. [...]

Aujourd’hui encore, ou tout au moins dans un passé très récent, on se trouve ici en présence d’un cas où la fonction sociale que nous appelons l’administration de la justice ne s’est pas encore entièrement dégagée de la sphère ou de la nature du jeu.

Quand un Esquimau a quelque grief contre un autre Esquimau, il le défie à un concours de tambour ou de chants (*Trommesang, drum-match, drum-dance, song-contest*). La tribu ou le clan se rassemble en réunion de fête, chacun revêtu de ses meilleurs habits et de joyeuse humeur. Les deux adversaires, en s’accompagnant du tambour, chantent alternativement des chants d’outrage où ils se reprochent l’un à l’autre leurs méfaits. Dans ces chants, il n’est pas fait de distinction entre l’accusation fondée, la satire ou la basse calomnie. Il est arrivé qu’un chanteur ait énuméré tous les êtres humains que l’épouse et la belle-mère de son adversaire avaient mangés au cours d’une famine ! Les assistants furent si fortement impressionnés qu’ils éclatèrent en sanglots... Les chants s’accompagnent d’agacements physiques, voire de mauvais traitements : éternuer ou respirer dans la figure de l’adversaire, le heurter du front, lui tenir les mâchoires écartées, l’attacher à un pieu de tente : toutes choses que l’«accusé» doit subir de bonne grâce, voire avec un rire moqueur. Les assistants reprennent les refrains des chants, ils applaudissent, excitent les parties. D’autres dorment. Pendant les suspensions de séance, les adversaires se traitent en bons amis. Les séances d’un même procès peuvent s’étendre sur des années; les parties créent chaque fois de nouveaux chants et produisent de nouveaux méfaits. Enfin, les assistants décident qui doit être tenu pour vainqueur. Il se produit des cas où, après cette décision, l'amitié est rétablie entre parties, mais il y en a d’autres où la honte de la défaite amène le perdant à s’exiler. Une même personne peut mener plusieurs concours de tambour à la fois. Les femmes en entreprennent aussi.

Ce qui est essentiel, c’est que ces compétitions, chez les tribus qui les pratiquent, tiennent lieu de décisions judiciaires. Ces tribus ne connaissent aucune autre forme d’administration de la justice. Les concours de tambour sont le seul moyen de trancher un différend ou de créer une opinion publique. Même des meurtres arrivent à être connus de la sorte. Après la victoire dans le concours de chant, aucun prononcé officiel ne suit plus. Ce sont des querelles au sujet des femmes qui presque toujours donnent lieu à ces concours. Il faut, d’ailleurs, distinguer entre les tribus qui usent de ces compétitions comme moyen de rendre la justice et celles chez qui elles n’ont d’autre caractère que celui de festivités. Les violences autorisées sont fixées différemment : frapper ou seulement attacher, etc. En dehors du concours de chant, on règle parfois des conflits à coups de poing ou par un combat corps à corps.

On a donc affaire ici à une pratique sociale remplissant une fonction de juridiction dans la forme d’une lutte réglée et qui en même temps est du jeu au plein sens du mot. Tout se déroule dans le rire et le plaisir. On est préoccupé de réjouir les assistants. «Pour la prochaine fois», dit Igsiavik «je me propose de faire un nouveau chant qui sera particulièrement réjouissant et au cours duquel j’attacherai mon adversaire au pieu. » Les concours de tambour sont l’amusement principal de la vie collective. S’il n’y a pas de conflit, on entreprendra semblables concours simplement par plaisir. Parfois — et c’est d’un art particulièrement raffiné — on chante des énigmes. [...]

Le juste et l´injuste ne sont-ils que des conventions?

*Le jeu et la guerre*

[...]

Provisoirement, nous laisserons de côté ici la guerre moderne. Attaques soudaines, embuscades, expéditions de pillage, massacres, toutes ces formes de combat peuvent valoir comme telles, sans être considérées comme agonales, même si elles peuvent être utilisées dans une guerre agonale. D’autre part, le but politique d’une guerre — conquête, assujettissement, domination d’un autre peuple — gît en dehors de la sphère de la compétition. L’élément agonal entre en action dès que les parties en présence se considèrent mutuellement comme des adversaires combattant pour une chose sur laquelle ils ont des droits. Même si leur volonté guerrière recèle une pure convoitise, éventualité rare, la lutte se présente à eux comme une question de devoir sacré, d’honneur ou de récompense. Même dans des rapports culturels évolués, et même si les hommes d’État qui préparent le conflit en font une affaire de pouvoir. L‘aspiration à une puissance matérielle demeure le plus souvent subordonnée à des motifs de fierté, de gloire, de prestige et d’apparence de supériorité ou de suprématie. Le terme général de gloire fournit une explication bien plus réaliste de toutes les grandes guerres de conquête, de l’antiquité à nos jours, que n’importe quelle ingénieuse théorie de forces économiques et de calculs politiques.

Les tendances modernes à exalter la guerre, telles qu’elles nous sont, hélas, trop connues, reprennent en fait la conception assyro-babylonienne de l'extermination des ennemis, qui considèrent la guerre comme un commandement divin de satisfaire à la gloire sacrée. [...]

On fait la guerre pour obtenir des dieux une décision de valeur sacrée, par l’épreuve de la victoire ou de la défaite. Cette décision peut être provoquée par un coup du sort, par l’expérimentation de forces se mesurant en paroles ou en armes. [...]

Pour bien comprendre ce rapport, il faut, en somme, faire abstraction de notre distinction conceptuelle des domaines juridique, religieux et politique. Ce que nous appelons «le droit» peut, d’un point de vue archaïque, s’intituler tout aussi bien « la volonté divine » ou « la supériorité évidente». Le sort, la lutte et la parole éloquente sont, au même titre, des «moyens de prouver» la volonté des dieux. Le combat offre une forme de juridiction, tout comme la prophétie ou l’action plaidée devant le tribunal. Mais, en définitive, vu la signification sacrée inhérente à toute décision, le combat peut derechef s’interpréter comme une prophétie. [...]

L’élément agonal de la guerre authentique est difficilement appréciable. Dans les phases les plus primitives de culture, cet élément semble céder du terrain à des formes non agonales, au cours des batailles de tribus ou de luttes entre particuliers. Expéditions de pillage, assassinats, chasses à l’homme ont toujours été pratiqués, en raison de la faim, de la peur, des conceptions religieuses ou de la soif de sang. La notion de guerre n’apparaît en somme qu’à partir du moment où une situation spéciale, grave, d’hostilité générale se trouve distinguée des querelles individuelles et, jusqu’à un certain point, des brouilles de famille. Semblable distinction place la guerre non seulement dans la sphère sacrée mais aussi dans la sphère agonale. Ainsi la guerre est élevée au niveau d’une cause religieuse, d’une confrontation générale de forces et d’un décret du destin; en bref, elle est englobée dans ce domaine où le droit, le destin et le prestige se trouvent confondus. Ainsi, elle entre dans la sphère de I’honneur. Elle devient une institution sainte et, comme telle, est revêtue de toute la parure spirituelle et matérielle dont dispose la tribu. Ceci ne signifie pas que la guerre soit désormais menée à tous points de vue suivant les normes d’un code de l’honneur et sous la forme d’une action religieuse. La violence brutale garde toute sa valeur. Toutefois, la guerre est envisagée sous l’aspect du devoir et de honneur sacrés, et se déroule plus ou moins selon les formes requises par cette orientation. [...]

Ces conventions relatives au moment et au lieu de la bataille forment le point cardinal de la guerre traitée comme une compétition loyale, et constituent en outre une décision de droit. La clôture d’un terrain pour un combat, d’une arène, doit être pour identique à l’établissement d’une enceinte de tribunal — en allemand *Chegên*. [...]

Si l’on qualifie d’archaïque la lutte agonale et sacrée, cela n’implique pas que la culture primitive n’ait connu que des combats sous forme de compétitions réglées, ni que l’élément agonal ne tienne plus aucune place dans la guerre moderne. De tout temps, le combat honorable pour la bonne cause a été un idéal humain. Cet idéal s’est trouvé mutilé, dès le début, dans la réalité brutale. La volonté de vaincre est toujours plus forte que la modération imposée par le sentiment de I’honneur. La civilisation humaine peut assigner des bornes à la violence où se sentent poussées les communautés, le besoin de gagner domine néanmoins les combattants de façon si impérieuse que la méchanceté humaine se redonne sans cesse libre cours et se permet toutes les ruses imaginables. La société archaïque délimite étroitement ce qui est permis, en d’autres termes la règle du jeu, pour le cercle restreint des membres d’une même tribu ou d’égaux. L’honneur, auquel on entend ne pas faillir, ne compte que vis-à-vis des égaux. Dans la bataille, les parties doivent avoir reconnu les règles, sans quoi celles-ci ne sont pas valables. Aussi longtemps que l’on a affaire à des égaux, on s’inspire en principe d’un sentiment d’honneur, accompagné d’un esprit de concurrence et du désir d’une certaine modération. Mais aussitôt que le combat est dirigé contre des adversaires tenus pour des inférieurs, qu’on les qualifie de barbares ou de toute autre épithète, la violence ne connaît plus de bornes : ainsi, l’histoire de l’humanité se trouve souillée par l’atroce cruauté dont les rois d’Assyrie et de Babylone se targuaient comme d’une gloire agréable aux Dieux.

Toute violence est-elle sans raison?

Tout récemment un développement fatal de possibilités techniques et politiques et un ébranlement profond de la morale ont rendu inopérante presque à tous points de vue l’édification laborieusement achevée du droit de la guerre, même dès le stade de la paix armée. Dans des phases avancées de culture, l’idéal primitif d’honneur et de noblesse, enraciné dans l’orgueil, fait place à un idéal de justice, ou plutôt celui-ci s’ajoute à celui-là, quelque misérable que soit sa mise en pratique ; il devient à la longue la norme reconnue et recherchée d’une communauté humaine qui s’est étendue à une collectivité de grands peuples et d’États, grâce au contact entre clans et tribus. Le droit des gens prend sa source dans la sphère agonale, à la façon d’une conscience : «Telle action est contraire à I’honneur, contraire aux règles.» Une fois développé un système d’obligations internationales de droit, l’élément agonal ne joue plus de grand rôle dans les rapports entre États. Ce système tend toujours à élever l’instinct de la compétition politique au niveau d’une conscience juridique. Une communauté d’Etats, se place sous l’égide d’un droit international généralement reconnu, n’offre plus de ressource de guerres agonales à l’intérieur de son propre cercle. Toutefois elle n’a pas perdu, pour autant, tous les traits d’une communauté ludique. Son principe d’égalité juridique, ses formes diplomatiques, ses obligations mutuelles de loyauté et sa dénonciation officielle des traités conclus équivalent formellement à une règle de jeu, impérieuse pour autant que la nécessité d’une société humaine ordonnée soit reconnue. Cependant, ce « jeu » est le fondement même de toute civilisation. Ici, la dénomination de jeu n’a plus qu’une valeur formelle. À tel point qu’en fait ce système du droit des gens n’est plus tenu partout comme la base de toute civilisation. Aussitôt que les membres de cette collectivité d’Etats dénient les obligations du droit des gens en pratique, ou même se bornent à poser en principe l’intérêt et la puissance du groupe particulier — peuple, parti, classe, Église ou État — pour norme exclusive du comportement politique, les vestiges purement formels de l’attitude ludique disparaissent et, avec elle, toute prétention à la civilisation : la communauté retombe plus bas que le niveau de la culture archaïque. Car la violence absolue reprend ses «droits». [...]

X

*Jeu et sagesse*

[...]

Le caractère uniforme de la civilisation à son stade archaïque apparaît plus encore dans les compétitions en matière de voir et de sagesse que dans les sphères du droit et de la guerre. Pour I’homme primitif, pouvoir et oser quelque chose équivaut à un pouvoir, mais savoir quelque chose signifie posséder un pouvoir magique. Au fond, toute connaissance est pour lui une science sacrée, un secret qui donnent accès à un pouvoir de sorcier. Car pour lui, toute science se trouve, au fond, en relation avec l’ordre du monde. Le cours régulier des choses, fixé et réglé par les dieux et maintenu en état par le cuIte, pour la conservation de la vie et le salut de l’homme, le *rtam* comme on l’appelle en vieil indien, rien ne le préserve autant que la connaissance que les hommes ont des choses saintes, de leurs noms sacrés et des origines du monde. [...]

On peut en dire ce qui suit : dans ces compétitions cultuelles, la philosophie est née, non pas d’un *vain jeu*, mais au sein d’*un jeu sacré*. La sagesse est pratiquée comme une épreuve sacrée. La philosophie naît ici dans la forme du jeu. Le problème cosmogonique est l’une des occupations primordiales de l’esprit humain. La psychologie expérimentale infantile nous montre que nombre de questions posées par un enfant de six ans sont habituellement de nature cosmogonique : qui fait couler l’eau, d’où vient le vent, et d’autres au sujet de l’état de mort, etc. [...]

On peut conclure que l’énigme est en principe et à l’origine un jeu sacré, c’est-à-dire qu’elle se trouve au-delà de la limite qui sépare le jeu de la vie sérieuse ; elle est d’une très grande importance, mais ne perd pas pour cela son caractère de jeu. Si l’on voit l’énigme pousser des branches aussi bien du côté du plaisir que du côté de la science sacrée, il ne faut point, pour cela, parler d’un sérieux qui se dégrade jusqu’à devenir de la plaisanterie, ni d’un jeu élevé à la dignité de quelque chose de sérieux. À un moment donné, le développement de la civilisation a tout bonnement provoqué une scission entre deux domaines que nous distinguons sous les appellations de sérieux et de jeu; mais originairement, ces deux domaines constituaient ensemble un seul milieu dans lequel la civilisation a commencé à croître. [...]

Nous ne nous prononcerons pas sur la question de savoir dans quelle mesure le mot *probléma* rappelle encore que l’affirmation philosophique remonte à une provocation, à une donnée qu’il faut résoudre. Mais il est certain que le chercheur de sagesse, depuis les temps les plus anciens à celui des derniers sophistes et rhéteurs, apparaît avec les allures caractérisées d’un champion. Il provoque au débat ses concurrents, il engage le combat avec eux par une critique violente et il dresse contre eux ses propres vues avec l’assurance quasi juvénile de l’homme archaïque. Le style et la forme des premiers essais de philosophie présentent le caractère d’une polémique, d’une lutte qui se déroule d’après des règles fixes. Leurs auteurs parlent habituellement à la première personne. Quand Zenon d’Elée combat ses adversaires, il le fait à l’aide d’*apories*; en d’autres mots, il feint de prendre pour base leurs propres vues, mais il en tire deux conséquences contradictoires. [...]

X

*Jeu et poésie*

Qui veut traiter des origines de la philosophie grecque, dans leur rapport avec le jeu sacré séculaire de la compétition de sagesse, se meut de façon constante et inévitable, aux frontières de l’expression philosophico-religieuse et de l’expression poétique. Aussi est-il opportun de poser, sans délai, la question relative à l’essence de la création poétique. Dans un sens, cette question forme le thème central d’une dissertation sur le lien entre jeu et culture. En effet, si la religion, la science, le droit, la guerre et la politique semblent perdre peu à peu, dans des formes sociales plus évoluées, les contacts si abondants qu’ils paraissaient avoir avec le jeu à ces stades reculés de culture, la poésie, elle, née dans la sphère ludique, n’a pas cessé de ressortir à cette sphère. La *poièsis* est une fonction ludique. Elle se situe dans un espace ludique de l’esprit, dans un univers propre que l’esprit se crée, où les choses revêtent un autre aspect que dans la «vie courante», et sont reliées entre elles par des liens différents de ceux de la logique. Si l’on conçoit le sérieux comme ce qui s’exprime exclusivement dans les termes de la vie lucide, alors la poésie n’est jamais tout à fait sérieuse. Elle réside au-delà du sérieux dans ce domaine originel propre à l’enfant, à l’animal, au sauvage et au visionnaire, dans le champ du rêve, de l’extase, de l’ivresse et du rire. Pour comprendre la poésie, il faut pouvoir s’assimiler l’âme de l’enfant, comme on endosserait un vêtement magique, et admettre la supériorité de la sagesse enfantine sur celle de l’homme. Rien n’est plus proche de la pure notion du jeu que cette prime essence de la poésie, comprise et exprimée par Vico, voici déjà deux siècles.

*Poesis doctrinae tanquam somnium*, la poésie est comme le rêve d’une doctrine philosophique, selon le mot profond de Francis Bacon. Les fantaisies mythiques d’un peuple encore tout proche de la nature sur les raisons de l’existence, contiennent déjà en germe l’idée qui cherchera plus tard à mûrir et à s’exprimer en formes et en catégories logiques. La philologie et la science des religions s’efforcent toujours de pénétrer plus profondément le sens de ce moyen mythique de la croyance primitive. À la lumière de l’unité primitive de la poésie, de la doctrine sacrée, de la sagesse et du culte, toute la fonction des vieilles civilisations fait l’objet d’une interprétation nouvelle.

La première condition d’une interprétation semblable est d’abandonner la conception selon laquelle la poésie ne posséderait qu’une fonction esthétique, ou ne serait explicable ou compréhensible que sur le terrain esthétique. Dans toute civilisation épanouie et vivante, et surtout dans les cultures archaïques, la poésie constitue une fonction vitale, une fonction sociale et liturgique. Toute poésie primitive est à la fois et simultanément : culte, divertissement solennel, jeu de société, savoir-faire, énigme ou solution d’énigme, enseignement de la sagesse, persuasion, sorcellerie, divination, prophétie et compétition. [...]

Dans sa fonction originelle de facteur des cultures primitives, la poésie est née au cours du jeu, comme jeu. C’est un jeu sacré, mais en dépit de ce caractère, ce jeu demeure constamment à la limite de l’extravagance, de la plaisanterie et du divertissement. Pendant longtemps encore, il n’est pas question d’une satisfaction consciente d’un désir de beauté. Celui-ci est contenu, ignoré, dans la réalisation de l’action sacrée qui s’exprime sous forme de poésie et qui est sentie comme un miracle, comme une ivresse solennelle, une extase. [...]

à la fois et simultanément : culte, divertissement solennel, jeu de société, savoir-faire,

Remplacer parRespecter la casseRechercher à l'aide d'expressions régulières [Aide](https://support.google.com/docs/answer/62754#regular_expressions)Ignorer les caractères diacritiques latins (par exemple, ä = a, E = É)

La frontière entre ce qui est convenable comme possible et ce qui ne l’est pas, n’a été tracée par l’esprit humain qu’au fur et à mesure que la civilisation se développait. Pour le sauvage, avec sa conception logique limitée du monde, tout, en somme, est encore possible. Le mythe, dans ses absurdités et ses énormités, dans sa démesure et sa confusion de rapports, dans ses tranquilles inconséquences et ses variations ludiques, ne le trouble pas encore comme quelque chose d’impossible. Pourtant on pourrait se demander si, même pour le sauvage, ne s’associe pas, dès le début, à la croyance aux mythes les plus sacrés, un certain élément de conception humoristique. Le mythe naît avec la poésie, dans la sphère du jeu, et la croyance du sauvage comme sa vie tout entière réside plus qu’à demi dans cette sphère. [...]

De même que le concours d’énigmes produit la sagesse, le jeu poétique engendre la belle parole. Tous deux sont régis par un système de règles ludiques, qui détermine la terminologie et les symboles, sacrés ou purement poétiques : le plus souvent ces deux qualités se combinent. Concours d’énigmes et poésie supposent un cercle d’initiés auxquels seuls le langage spécial alors usité est intelligible. Dans tous deux, la solution n’est valable que si elle est conforme à la règle du jeu. Est poète celui qui est capable de parler la langue de l’art. La langue poétique se distingue du parler courant par l’intention de s’exprimer au moyen d’images particulières, inaccessibles au grand nombre. Tout langage est expression en images. Le fossé creusé entre l’existence objective et l’intelligence ne peut être franchi que grâce à l’étincelle de l’imagination. La notion, accouplée aux mots, doit toujours demeurer inadéquate au ruissellement du flot de la vie. Le mot-image déguise les choses sous l’expression, y laisse filtrer les rayons de l’idée. Alors que le langage de la vie courante, en tant qu’instrument pratique et d’accès général, affaiblit constamment le caractère imagé de tout vocable et admet une indépendance logique apparemment rigoureuse, la poésie ne cesse de cultiver à dessein ce caractère imagé.

Ce que le langage poétique opère au moyen des images est un jeu. Elle les ordonne en séries élégantes, elle y met des mystères, si bien que chaque jeu d’image répond à une énigme.

Dans la civilisation archaïque, la langue poétique est encore le moyen d’expression par excellence. La poésie y remplit des fonctions plus larges et plus vitales que la satisfaction d’aspirations littéraires. Elle convertit le culte en paroles, elle fixe des rapports sociaux, elle devient le véhicule de la sagesse, de la loi et de la coutume. Tout cela n’affaiblit en rien son essence ludique, car le cadre même de la culture des premiers âges demeure un cercle ludique. L’action de la poésie s’exerce surtout sous la forme de jeux de société. Même les activités utiles s’adjoignent de préférence quelque obligation ludique. A mesure que la civilisation s’épanouit sur le plan matériel et spirituel, les domaines où le trait ludique n’est guère décelable s’étendent aux dépens de ceux où le jeu se donne libre cours, Dans son ensemble, la civilisation devient plus sérieuse. Loi et guerre, industrie, technique et science semblent perdre leur contact avec le jeu. Même le culte, qui possédait jadis un vaste champ d’expression ludique dans l’action sacrée, paraît suivre cette évolution. Seule la poésie demeure alors comme la citadelle d’un jeu florissant et noble. [...]

Peut-on dire que le langage entrave la pensée ?

Le language ne sert-il qu´á communiquer?

Le langage n'est-il qu'un outil ?

L’imagination enrichit-elle la connaissance?

*La fonction de l’imagination*

[...]

Dans la culture moderne également, la personnification ne se réduit en aucune façon à un exercice littéraire choisi arbitrairement. La personnification est une habitude de l’esprit dont nous restons tributaires, même dans notre vie courante. Qui ne se surprend pas à interpeller un objet inanimé, un bouton de col récalcitrant par exemple, en lui adressant avec le plus grand sérieux des épithètes purement humaines sous forme de reproches pour sa rébellion, d’injures pour son mauvais vouloir? Ce faisant, néanmoins, on ne professe pas sa croyance dans le bouton de col en tant qu’être, ni même en tant qu’idée. On verse seulement malgré soi dans l’attitude ludique. [...]

Qu'appelle-t-on manquer d'imagination ?

*Formes ludiques de la philosophie*

[...]

Les phases successives de la philosophie peuvent donc être caractérisées sommairement. À une époque très reculée, celle-ci procède du jeu sacré des énigmes et de la controverse qui n’en remplissent pas moins en même temps la fonction de divertissement solennel. L’élément sacré engendre la théosophie et la philosophie profonde des *Upanishads* et des penseurs pré-socratiques; tandis que l’élément ludique donne naissance à l’activité des Sophistes. Les deux sphères ne sont pas absolument distinctes. Platon fait de la philosophie la plus noble aspiration à la vérité, et l’élève aux sommets que lui seul peut atteindre, mais toujours en utilisant cette forme enjouée si conforme au genre. En même temps, il la cultive sous sa forme inférieure : argutie, jeu d’esprit, sophistique et rhétorique. À vrai dire, le facteur agonal était devenu si puissant dans le monde hellénique que la rhétorique put se développer et devenir la culture de la masse aux dépens de la philosophie pure qu’elle mit dans l’ombre et menaça même d’asphyxier. Gorgias, qui se détourna de la sagesse profonde, pour exalter le pouvoir du mot étincelant et en abuser, demeura le type de cette dégénérescence de la civilisation. La pratique poussée à l’extrême de la compétition et la systématisation pédante de l’activité philosophique vont de pair. Ce ne fut pas la seule fois qu’une période qui cherchait le sens des choses fut suivie par une autre qui se contentait du mot et de la formule.

La teneur ludique de ces phénomènes ne peut être circonscrite de façon précise. La frontière entre le «badinage» puéril et le faux brillant qui effleure parfois la vérité la plus profonde est rarement aisée à tracer. La célèbre dissertation de Gorgias «Sur le non-être» , qui nie absolument toute connaissance sérieuse au profit d’un nihilisme radical, peut être appelée un jeu tout aussi bien que la Déclamation sur Hélène, à laquelle lui-même doNNe ce nom. L’absence de limites clairement conscientes entre jeu et sagesse se constate aussi du fait que les Stoïciens traitent sur le même pied les sophismes absurdes basés sur un piège grammatical et les graves raisonnements de l’école de Mégare. [...]

X

La signification de I’antilogie, chère aux Sophistes, du double discours ne tient d’ailleurs pas purement à la valeur ludique de cette forme. Celle-ci tend à exprimer également de façon significative l’éternelle ambiguïté du jugement humain : on peut dire telle chose de telle façon ou de telle autre. C’est le caractère ludique du discours qui maintient dans une certaine mesure la pureté de l’art de vaincre en paroles. La parole du Sophiste n’est fausse, que lorsque celui-ci utilise son talent de manier mots et concepts à des fins gravement immorales : telle la doctrine de Calliclès sur la «Morale des Maîtres». Sous certain rapport, l’intention agonale en soi est déjà fausse pour autant qu’elle se donne carrière aux dépens du sens de la vérité. Pour tous ceux qui s’intitulent sophistes ou rhéteurs, ce n’est pas l’aspiration à la vérité, mais le fait d’avoir le dernier mot qui constitue le mobile et le but. Leur comportement est celui de la compétition archaïque. Si, comme d’aucuns le prétendent, il faut considérer que Nietzsche a repris le point de vue agonistique de la philosophie, il a ramené ainsi cette philosophie dans sa sphère d’origine la plus reculée de la culture primitive.

Une question presque insondable, où nous ne nous arrêterons pas, est de savoir jusqu’à quel point nos moyens de raisonnement offrent, par essence, le caractère de règles de jeu, autrement dit, ne sont intellectuel, où on les tient pour impérieux. Y a-t-il toujours dans la logique en général, et dans le syllogisme en particulier, une convention ludique tacite, par laquelle on tient compte de la valeur des catégories et des concepts comme des pions et des cases d’un échiquier? A d’autres de trancher la question. Ici, il importe seulement d’indiquer les qualités ludiques effectives de la controverse et de la déclamation dans les périodes postérieures à celle de la civilisation grecque. Point n’est besoin pour cela de se montrer très prolixe: le phénomène se reproduit constamment sous des formes très similaires et, en outre, son développement dans la civilisation occidentale dépend au plus haut point de l’exemple grec. [...]

X

*Formes ludiques de l’art*

[...]

Aristote dit que la nature de la musique est malaisément définissable, tout comme l’utilité qui réside dans la connaissance de la musique. Est-ce par goût du jeu (*paidia*) — on pourrait ici aussi traduire par «plaisir» — et du délassement que l’on désire la musique, comme le sommeil ou la boisson, qui, de même, dépourvus en soi d’importance ou de sérieux (*spoudaîa*), sont agréables et distraient des soucis? En ce cas, d’aucuns utilisent la musique et ajoutent encore la danse à la trinité sommeil, boisson, musique. Ou dirons-nous que la musique conduit à la vertu pour autant que, à l’instar de la gymnastique, elle maintienne le corps en forme, cultive un certain *ethos*, nous habitue à nous divertir comme il le faut? Ou contribue-t-elle, et ceci est la troisième hypothèse d’Aristote, au délassement spirituel — *diagôgè* — et à la connaissance *—phronèsis*?

Sous le rapport en cause ici, cette *diagôgè* constitue un lot intéressant. Celui-ci signifie littéralement «dissipation du temps», mais sa traduction par «délassement» est la seule admissible, si l’on se réfère à l’interprétation artistotélicienne de l’antithèse travail-plaisir. Présentement, dit Aristote, la plupart pratiquent la musique pour le plaisir, mais les anciens ont rangé celle-ci dans la catégorie de l’éducation (*paideia*), parce que la nature elle-même exige, non seulement que nous travaillions bien, mais aussi que nous occupions bien notre loisir. Car celui-ci est le principe de tout. Le loisir est préférable au travail et en est le but (*telos*). Ce renversement des rapports qui nous sont familiers n’est compréhensible que sous l’angle d’une vie exempte de travail salarié, qui permettait à l’Hellène libre de poursuivre ses fins (*telos*) en s’adonnant à des occupations nobles et créatrices. Il s’agit donc de savoir comment employer son loisir (*scholè*). Pas en jouant, car le jeu serait alors notre but de vie. Chose impossible (vu que, pour Aristote, *paidia* ne signifie que jeu enfantin, amusement). Le jeu ne sert que de délassement au travail, comme une sorte de médecine, procurant à l’âme repos et détente. Toutefois, le loisir semble impliquer plaisir, bonheur et joie de vivre. Ce bonheur, c’est-à-dire cet état où l’on n’aspire plus à ce que l’on ne possède pas, est le but de vie, *telos*. Mais ce pIaisir n’est pas placé dans les mêmes choses pour tous. Le plaisir est le meilleur, lorsque l’homme qui le goûte est le meilleur et que son aspiration est la plus noble. II est donc clair, que pour «passer son loisir», il faut apprendre et se former et que les choses qu’on apprend ou développe en soi ne doivent pas être nécessitées par le travail, mais pratiquées pour elles-mêmes. Et, pour cette raison, les ancêtres ont rangé la musique dans la catégorie de la *paideia*, — éducation, formation, civilisation — comme une chose non nécessaire, mais utile, au même titre que la lecture et la littérature, et uniquement destinée à occuper le loisir.

Voilà une explication où la démarcation entre le jeu et le sérieux, et les critères d’appréciation des deux concepts, se trouvent fortement déplacés par rapport à nos mesures. Insensiblement, *diagôgè* a pris ici la signification de l’activité et de la jouissance intellectuelle et esthétique, telle qu’elle convient à l’homme libre. Les enfants, lit-on encore ne sont pas encore susceptibles de *diagôgè*, car celle-ci est une fin, un achèvement, et pour les êtres encore imparfaits cette perfection est inaccessible. La jouissance de la musique touche à pareille fin d’action (*télos*), car elle n’est pas cherchée en vue de quelque bien futur, mais pour elle-même. [...]

Le temps libre est-il le temps de ma liberté ?

Prendre son temps est-ce le perdre ?

L’élément ludique de la culture contemporaine

[...]

À présent, la systématisation et la discipline toujours croissantes du jeu vont, à la longue, supprimer quelque chose de la pure teneur ludique. Le fait se manifeste dans la scission entre professionnels et amateurs. L’équipe de jeu distingue ceux pour qui le jeu n’est plus un jeu, et ceux qui, en dépit même de capacités supérieures, occupent une situation sociale inférieure vis-à-vis des vrais joueurs. Le comportement du professionnel n’est plus celui du jeu, la spontanéité et l’insouciance lui sont ravies. Peu à peu, dans la société moderne, le sport s’éloigne de la pure sphère ludique et devient un élément *sui generis*, qui n’est plus du jeu sans être sérieux. Dans la communauté actuelle, le sport acquiert une place, en marge de l’évolution de la culture proprement dite, qui ne le concerne pas. Dans les civilisations archaïques, les compétitions faisaient partie des fêtes sacrées. Dans le sport moderne, ce lien avec le culte a complètement disparu. Le sport est devenu tout à fait profane et n’offre pas de rapport organique avec la structure de la société, même si une autorité dirigeante en prescrit la pratique. Il est bien plutôt une expression autonome de l’instinct agonal qu’un facteur fécond du sens social. La science parfaite avec laquelle la technique sociale moderne sait exalter l’effet des démonstrations de masse ne change rien au fait que ni les Olympiades, ni l’organisation sportive des Universités américaines, ni les compétitions internationales annoncées à grand fracas, n’ont pu relever le sport au niveau d’une activité créatrice de style et de culture. 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. [...]

La tentative de rechercher la teneur ludique du présent confus nous mène sans cesse à des conclusions contradictoires. Dans le sport nous avions affaire à une activité sentie et reconnue comme jeu, et d’ailleurs portée à un tel degré d’organisation technique, d’équipement matériel et de réflexion scientifique, que dans sa pratique collective et publique, la véritable atmosphère du jeu menace de se perdre. A l’encontre de cette tendance du jeu à se convertir en sérieux, certains phénomènes semblent manifester la tendance opposée. Des occupations qui tirent leur raison d’être de l’intérêt, de la nécessité ou du besoin, et qui donc ne présentent pas la forme ludique au départ, développent de façon secondaire un caractère que l’on ne saurait interpréter autrement que comme celui du jeu. La valeur de l’action se limite à une sphère retranchée en soi, et les règles qui y sont en vigueur perdent leur finalité générale. Dans le cas du sport, un jeu qui se fige en gravité, mais reste noté comme jeu; dans l’autre cas, une occupation sérieuse qui dégénère en jeu, mais continue d’être estimée sérieuse. Les deux phénomènes sont apparentés par le puissant instinct agonal, qui domine le monde sous tant d’autres formes. [...]

Jusqu’à une époque relativement récente, la compétition commerciale garde une allure primitive. Elle ne devient intense que grâce au trafic moderne, à la propagande commerciale et à la statistique. La notion de record, née dans le sport, n’allait pas manquer de gagner également du terrain dans la vie des affaires. Record, dans l’acception actuelle courante, signifiait à l’origine, pour user d’une métaphore hollandaise, la marque que le premier patineur arrivé à l’auberge gravait sur la solive. La statistique comparée du commerce et de la production introduisit tout naturellement cet élément du sport dans la vie économique et technique. Partout où la production industrielle prenait un caractère sportif, l’aspiration au record se donnait carrière : le plus gros tonnage d’un paquebot, le ruban bleu pour le plus court trajet maritime. Ici un élément purement ludique a mis les raisons d’utilité tout à fait à l’arrière-plan : le sérieux devient jeu. Une grosse entreprise introduit consciemment le facteur sportif dans son propre cercle, pour exalter sa production. Ainsi le processus s’inverse déjà : le jeu redevient sérieux. Lorsqu’il reçut un grade honorifique à l’École supérieure de Commerce de Rotterdam, le directeur A. F. Philips affirmait :

«Depuis mon entrée dans cette compagnie, il y a eu une compétition entre les directions technique et commerciale, à savoir laquelle damerait le pion à l’autre. L’une cherchait à fabriquer trop, croyant que la direction commerciale ne trouverait pas de débouché, tandis que l’autre cherchait à écouler le plus possible, pour que la fabrique ne fût plus en mesure de faire face à la demande, et cette lutte s’est toujours poursuivie; chacune, à son tour, remportait la victoire. Mon frère, tout comme moi, nous n’avons jamais considéré notre affaire comme une tâche, mais bien comme un sport, auquel nous nous efforcions de faire participer nos collaborateurs. » [...]

Travailler, est-ce seulement mettre en oeuvre des techniques ?

Doit-on faire du travail une valeur ?

Le besoin est-il l’origine du travail ?

L’homme ne peut se dégager du cercle magique du jeu qu’en levant les yeux vers le Suprême. Avec la conception logique des choses, il ne va pas assez loin. Lorsque la pensée humaine est maîtresse de tous les trésors de l’esprit et qu’elle éprouve toute la splendeur de ses facultés, elle trouve encore au fond de tout jugement sérieux un reste problématique. Tout énoncé d’un jugement décisif n’est pas reconnu pour tout à fait concluant dans la conscience personnelle. A ce point où le jugement chancelle, s’évanouit le sentiment du sérieux absolu. 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. Par un détour étrange, la pensée retourne au *Livre des Proverbes*. Là, la Sagesse Eternelle, source de justice et d’autorité, dit qu’avant toute création elle jouait à la face de Dieu pour le divertir, et que dans le monde de son royaume terrestre elle trouvait ses divertissements parmi les enfants des hommes.

Quiconque éprouve un vertige de l’esprit, dans la révolution séculaire du concept jeu-sérieux, retrouve dans l’éthique le point d’appui que la logique lui refuse. Le jeu en soi, disions-nous au début, réside hors de la sphère des normes morales. Il n’est en soi ni bon ni mauvais. Quand l’homme, cependant, doit décider si une action, où sa volonté le pousse, lui est commandée comme sérieuse, ou lui est permise comme jeu, sa conscience morale lui offre immédiatement la pierre de touche. Aussitôt que, dans le parti pris d’agir, interviennent des sentiments de vérité et de justice, de compassion et de clémence, la question n’a plus de sens. Une ombre de pitié suffit à élever nos actes au-dessus des distinctions de l’esprit pensant. Dans toute conscience morale fondée sur la reconnaisance de la justice et de la grâce, le dilemme jeu-sérieux, jusque-là insoluble, cesse à jamais de se poser.

Pourquoi un acte est moral ?

Peut-on être sûr d'avoir raison ?

Qu'est-ce qui a du sens ?

Y a-t-il d’autres moyens que la démonstration pour établir une vérité ?

Les passions nous empêchent elles de faire notre devoir ?

Le désir nous éloigne-t-il du vrai ?

Savons-nous toujours ce que nous désirons ?

Ne désirons-nous que les choses que nous estimons bonnes ?

Le passionné est-il ennemi de lui-même ?

Johan Huizinga, *Homo ludens, Essai sur la fonction sociale du jeu* - Gallimard, 1951