**AVERTISSEMENT AU LECTEUR :**

*Ce document présente un compte-rendu réalisé par un-e étudiant-e de l’université inscrit-e dans l’UEO qui permet aux étudiant-e-s de l’université d’Avignon de décourvrir l’UPA. L’UPA a décidé de sa publication afin de le faire partager au plus grand nombre.*

*Nonobstant, on notera que le contenu de ce compte-rendu n’engage que l’étudiant-e ci-dessous cité-e. En aucun cas, il n’engage l’UPA ou l’intervenant-e dont le cours est ici l’objet.*

*En vous souhaitant une bonne lecture !*

Compte-rendu de la séance du 16 octobre 2018 proposée par Timothée Legrand, étudiant inscrit à l’UEO UPA

# Introduction philosophique au thème de l’année (parties n°2 et 3 du cours proposé par Muriel Damon)

Dans la séance précédente, nous avions vu la définition du jeu selon Huizinga, et Caillois.

* Roger Caillois (1913 - 1978)
* Johan Huizinga (1872 - 1945)

Pour Caillois ; le jeu se définit comme étant : libre (joyeux), séparé, incertain, improductif, réglé ou fictif. Le jeu est universel dans le sens où il relève de plusieurs catégories universelles. Ce n’est pas la société qui les a créées, elles sont inhérentes à l’Humain (dans sa nature). On peut ainsi réduire les jeux à quatre formes primaires, l’intérêt étant de pouvoir livrer une analyse (philosophique) de l’Humain.

#### Les quatre formes primaires du jeu selon Caillois :

« agôn » (grec) ; combat, concours, émulation.

C’est la catégorie des jeux de compétition, où il faut faire preuve de ses aptitudes physiques comme intellectuelles. Le but est de triompher sur l’adversaire, c’est le plaisir de vaincre, de montrer sa supériorité. L’agôn a donc rapport avec la tendance à la domination chez l’Humain. La règle fondamentale de ce genre de jeu est l’égalité des chances au départ, ce qui est un indice du caractère fictif du jeu : dans la « vraie » vie, il est impossible d’avoir une réelle égalité des chances. On retrouve ce même comportement de jeu chez les animaux (non-humains).

« alea » (latin) ; hasard, chance, risque, doute.

Cette forme est celle des jeux de hasard, elle est antinomique à l’agôn, car le hasard est un puissance aveugle ne poursuivant pas de but, et dans ces jeux on ne compte que sur le hasard, on est passif. Dans l’agôn, il y a une revendication de sa volonté, de la responsabilité personnelle, à l’inverse de l’alea. Ici, le plaisir vient de la réussite indépendante de la patience, du travail ou des efforts, mais aussi de l’abandon au hasard, au sentiment d’être élu par le destin. Ce qui indiquerait une tendance inverse à l’agôn. Mais malgré leur opposition, agôn et alea ont la même loi : la création artificielle de conditions d’égalité, tout le monde étant égal devant le hasard. L’alea est la seule tendance de jeu qui soit propre à l’Humain.

Les deux sont des moyens d’évasion du monde réel, qui emmènent l’homme vers un monde sans injustice sociale, sans injustice distributive. Les deux peuvent se combiner ; par exemple avec les jeux de cartes.

« mimicry » (anglais) ; imitation.

C’est la volonté de ressembler à quelque chose ou quelqu’un d’autre que soi, de s’incarner dans une autre réalité. On s’identifie à ce qu’on joue ou à ce qu’on voit être joué, le but n’est pas de tromper véritablement autrui. Le plaisir ne vient pas de la mystification mais du dépassement de la limite du moi : « ne plus être moi » tout en sachant où est la frontière entre apparence et réalité. C’est une forme du jeu très présente chez les enfants mais aussi chez les adultes : par exemple, dans une pièce de théâtre ou un film, les acteurs jouent bien sûr leur rôle mais les spectateurs s’identifient aussi aux personnages. C’est le plaisir d’être un autre, de se cacher pour révéler une autre partie de soi (plus secrète, étouffée par les conventions sociales,). La « mimicry » n’a aucun rapport avec l’alea (l’imagination et l’interprétation sont incompatibles avec le jeu de hasard), mais elle peut composer avec l’agôn. En effet, l’agôn est aussi un spectacle, pour ceux qui regardent le jeu, on rentre ainsi dans les dynamique de la mimicry.

« ilinx » (grec) ; sensation, vertige, tourbillon.

Cette dernière catégorie est celle des jeux où l’on recherche le vertige, le déséquilibre, la modification des perceptions sensorielles, la transe, ou une certaine perte de conscience ; comme c’est le cas pour la balançoire, le toboggan ou dans les manèges. C’est une forme d’oubli de soi, le corps prenant le dessus sur la conscience. L’ilinx peut être provoqué par la destruction ou le désordre. Ce n’est pas un trait propre à l’homme : on le retrouve chez les oiseaux, les chats, les chiens (certains chiens aiment faire du toboggan). Caillois pense qu’à partir de l’âge industriel, l’ilinx nécessite l’usage de machine. *L’ilinx allie à la fois jouissance et supplice, serait-ce une forme de masochisme ?* Cela fait penser à la pulsion freudienne de mort. Dans l’ilinx le plaisir est dans une forme de souffrance, dans la sensation du danger, on recherche un état antérieur à celui de la conscience de soi. L’ilinx et la mimicry sont très proches : l’un est abolition de la conscience de soi, l’autre est dépassement de cette conscience de soi. La conjonction des deux est très dangereuse, elle peut entraîner une sorte de transe mystique : les protagonistes sont masqués, et peuvent perde la conscience du jeu et d’eux-même, ce qui crée une altération grave de la personnalité, surtout quand en parallèle il y a un usage de drogue et d’auto-hypnose.

On peut faire une autre distinction, pour Caillois, les quatre formes peuvent se situer le long d’un axe entre deux pôles extrêmes (vaincre l’adversité et exubérance joyeuse), deux manières de jouer qui correspondent aux quatre catégories :

* « ludus » (latin) ; goût de la difficulté vaincue ;
* et « paidia » ; source du jeu, goût de l’exubérance, de l’excitation de la joie, recherche du plaisirs

Le ludus dénature l’ilinx quand il lui est associé, ce qui montre que de nombreux cas qu’on appelait jeu ne le sont pas. Avec enjeux (politique, économique...) beaucoup de jeux se dénaturent.

## Jeux et société : quels est la fonction sociale du jeu ?

#### La vision de Caillois :

Caillois critique trois choses ; mystère caractéristique du jeu et son affinité jeu-sacré, la mise de côté des jeux de hasard et les jeux nécessairement réglés. Pour lui, les jeux répondent à quatre tendances psychologique humaines, ils ont fonction de leur donner satisfaction aux et de les canaliser. Ce sont des activités séparées, une sorte de digue qui empêche les débordements dans la vie quotidienne, et qui permet même de sublimer ces tendances. Le jeu permet ainsi de les domestiquer ou civiliser, c’est un facteur de cohésion et d’insertion sociale.

L’utilité sociale du jeu ne s’arrête pas là, c’est aussi un système de compensation de la vie, et il permet de véhiculer les valeurs dominantes de la société, ce qui bloque la prise de conscience (exemple : le monopoly, les jeux sexués/genrés des enfants).

Caillois analyse les tendances du point de vue de l’utilité sociale, la combinaison entre ilinx et mimicry empêche toute civilisation de se construire ; l’Humain reste à un stade primitif. Pour Caillois ; seul l’association agôn et ilinx permet une « vraie civilisation » (sous-entendu européenne), on voit bien ici un point de vue très ethnocentrique.

#### La vision de Huizinga

A l’inverse, pour Huizinga, il existe un esprit du jeu, inhérent à tout les jeux, Huizinga s’intéresse à la fécondité du jeu dans les cultures humaines.

Huizinga voit dans le jeu sacré un moteur des cultures, l’Humain se distingue de l’animal par sa Culture, le jeu a ainsi une fonction essentielle car il produit la culture. *On peut se demander dans quelles mesures la Culture est-elle ludique ?* Pour lui le jeu est fondateur de l’Humain car il est fondateur de la Culture. Mais dans ce cas, pourquoi le jeu est-il commun aux animaux et aux humains ?

Huizinga ne veut pas dire que on commence à jouer et puis la Culture se crée, « la culture est à l’origine jouée, [elle] est née sous forme de jeu ». Ici, il s’appuie sur les sociétés archaïques, où la forme essentielle de la Culture est le culte - une forme de jeu sacré - ce dernier étant la base de ces sociétés. Le culte a bien les caractéristiques du jeu ; dans sa forme : il y a des espaces séparés consacrés au culte, ces espaces nous amènent dans un autre monde. De plus dans ces espaces se déroule le spectacle du culte, l’esprit ludique y est très présent, il y a le désir de créer un autre univers. Huizinga hésite à dire que les participants ont conscience d’agir faussement.

Cependant le caractère ludique du culte pose deux problèmes :

*Même sans associer jeu et sérieux ; y a-t-il encore du jeu dans l’action sacrée et la transe ? Jouer serait-ce diffamer le sacré ?*

Huizinga répond qu’un enfant joue avec sérieux, mais il joue et sait qu’il joue, et le fait qu’il joue ne dénature pas son jeu - c’est pareil pour un sportif, un artiste, un acteur, un violoniste. Si on on admet ceci pour la liste précédente, on doit aussi l’admettre pour tout, et donc pour le prêtre. Le jeu sacré n’enlaidit pas le sacré, mais anoblit le jeu.

Mais alors, si le jeu est antérieur à la Culture et à l’Humanité ; comment passe-t-on du plaisir simple de jouer au culte et à la Culture ? Il est impossible de répondre, pour Huizinga, c’est un passage impénétrable.

Pour Huizinga, la Culture équivaut au jeu. L’instinct agônal ; le jeu de la compétition traverse la vie, sa recherche est honorée par la supériorité. Par exemple, le « potlach »: une grande cérémonie festive avec rites, où un groupe fait un présent à un autre groupe : ce qui indique une preuve de supériorité. On rentre ainsi dans un système de dons/contre-dons, une forme de compétition ethnique, où les populations rivalisent pour la gloire, en montrant tout les biens qu’elles peuvent donner et en sacrifiant l’avoir pour le valoir. Tout ceci est lié à un cérémonial et donc au sacré. C’est un jeu pour la gloire et l’honneur. Pour Huizinga, l’instinct qui mène au « potlach » est universel.

La base de la Culture vient de l’agôn. Dans le monde juridique : le procès est une forme de compétition avec ses spécificités et ses règles ; dans la guerre, surtout dans les sociétés archaïques/traditionnelles, où le but principal est de montrer la bravoure et l’honneur. Dans la philosophie, où on combats avec des idées, des arguments, des raisonnements, des joutes verbales et rhétoriques. La Culture est donc bien un jeu, puisque indissociable de sérieux.

Depuis le 19e siècle, la société moderne a perdu son caractère ludique, elle est traversée par une tendance antithétique à l’esprit ludique. Le sérieux prend le pas sur le jeu et gagne toutes les sphères de la société : l’art, la mode, le sacré (par sa rationalisation), le sport (qui devient de plus en plus strict et rigoureux). La démocratie, qui est une forme de jeu politique (en effet, on y retrouve la compétition, la représentation et la sacralisation), est aussi touchée. On peut observer aussi, que l’humour envahit tout les discours de notre époque, il y a une sorte de dictature de l’humour, allant de pair avec l’omniprésence des divertissements. Ce qui nous amène à se demander si cette formidable consommation de divertissement est une manifestation de l’esprit ludique ?

Pour Huizinga, ce sont deux choses différentes, il faut dissocier jeu et puérilité. L’esprit se perd dans l’uniformisation et a des réflexes de haine et de rejet. Le jeu est une aspiration à l’élévation, la Culture est fondée sur un jeu noble. Alors que le pur divertissement, les manifestations hystériques de masse sont une falsification du jeu, une chose appartenant à la puérilité, tandis que le « vrai » jeu est une fin en soi.

## Le Jeu Existentiel

La réflexion du jeu est avant tout une réflexion venant de la modernité (attention, pas la modernité historique). Elle fait appel à la conception du Bonheur et de la conscience.

#### Le rapport entre le changement de la conception du Bonheur et de la valorisation du jeu

Herbert Marcuse (1898 – 1979)

Sigmund Freud (1856 - 1939)

Schiller (1864 - 1937)

Dans la philosophie Antique, la recherche du Bonheur est la recherche de la raison d’être, c’est une réflexion philosophique. La sagesse est indissociable du Bonheur, c’est la naissance de la tradition philosophique Antique. Le Bonheur serait obtenu par la libération des entraves intérieures, comme la passion, la tendance au divertissement et la complaisance dans l’ignorance. Avec ces postulats, le bonheur est une chose qui ne dépend quasiment que de soi, une chose exclusive au sage.

Au contraire, dans la philosophie moderne, le Bonheur est plus qu’une affaire intérieure, c’est une conquête collective, une question de transformation de la société. En effet, Le Bonheur vient de la libération des entraves, des contraintes, des oppressions de la société. Ainsi le jeu devient une activité libératrice et un symbole de cette libération, car le jeu est par définition libre. Le jeu se distingue du temps aliéné où le travailleur ne s’appartient pas, le Bonheur devient un objet de revendication universelle, on a tous droit au Bonheur.

*Mais qu’est ce qui a* *conduit* à cette métamorphose ?

Tout d’abord, le progrès social, qui apparaît sur les cendres d’anciennes croyances - le christianisme et le platonisme. Pour rappel : dans le christianisme, le Bonheur n’est pas de ce monde, il est dans un autre univers, après la vie (et la mort) ; et dans le platonisme, le Bonheur dépend de soi, il n’est pas dans ce monde (physique, matériel), il faut se libérer vers un autre monde spirituel (pendant qu’on vit). Dans les deux cas, l’Humain doit renoncer aux plaisirs pour s’élever spirituellement, ainsi le jeu est dévalorisé dans ces philosophies. Le jeu dépend ainsi des revendications du Bonheur, il passe par l’exubérance et la joie pure, ce qui est très différent des plaisirs modérés du sage antique.

Dans la philosophie moderne, le jeu repose sur les conditions matérielles, dans les sociétés modernes industriellement développées, il est possible matériellement de revendiquer un temps de jeu. Il serait même possible matériellement d’abolir la distinction entre travail et loisir.

Pour Marcuse, si le travail était également réparti, si le travail n’était pas exploité, le travail serait loisir et le monde fonctionnerait sur un mode non répressif. C’est une critique de Freud : pour ce dernier la répression des pulsions est nécessaire pour que la civilisation émerge, il faut soumettre le principe de plaisir au principe de réalité. Alors que pour Marcuse, la « sur-répression » est nécessaire à la domination d’un groupe mais pas à l’humanisation de l’Humain. Pour Freud le travail est nécessaire car il y a une pénurie de ressources dans la Nature, à l’inverse Marcuse soutien que la pénurie est causée par la domination, il faut ainsi détruire la forme spécifique du principe de réalité dans les sociétés modernes, en d’autre termes, il faut détruire le rendement.

Ce qui causerait une véritable libération : une vraie libération sexuelle, différente des diktats de la performance et de l’accumulation, libérant les corps de leur instrumentalisation subite de nos jours. Mais surtout une libération des instincts de jeu, ici Marcuse rejoins Schiller, l’instinct de jeu étant considéré comme principe de civilisation. Fondamentalement, c’est un moyen pour libérer l’Humain car il réconcilie en l’Humain la sensibilité et la raison, qui sont rendus antagonistes par la civilisation issue du platonisme et du christianisme. Dans le jeu, il n’y a plus de contrainte exercée de la raison sur la sensibilité, ou l’inverse. Pour Schiller, l’expérience du jeu est réconciliatrice ; on le voit dans le domaine de l’art (hormis la « production d’œuvre »). Schiller est proche de Kant, pour eux l’Art est le libre jeu de nos facultés, il y a en effet un mélange des sens en harmonie avec la raison, ce qui nous réconcilie avec nous-même.

#### Le jeu ou l’impossibilité d’être

Jean-Paul Sartre (1905 - 1980)

Depuis le 19e siècle, le mot « existence » a un nouveau sens en philosophie, ce n’est plus seulement le fait d’être mais aussi la manière d’être propre à l’Humain. L’existence est associée à la conscience de la finitude de la condition humaine et à la conscience d’être là dans ce monde. Être, c’est être là, être réel, être ceci, être défini. L’Humain n’existe pas à la manière d’une chose, il n’est jamais ceci ou cela. La conscience d’être ne coïncide pas avec nous-mêmes ; je peux changer mon « être ».

« Je suis ce que ce ne suis pas et je ne suis pas ce que je suis » (Sartre)

Sartre parle ici de la possibilité d’être quelqu’un d’autre, je ne peux jamais me réduire à ce que je suis à un moment donné. La conscience est ce par quoi le néant vient au monde. Nous sommes une impossibilité d’être, ce qui nous contraint au jeu. Le jeu devient donc un pouvoir de dépassement, nous somme condamnés au jeu car il y a toujours du jeu entre soi et soi. Sartre prend l’exemple du garçon de café : sa conduite semble un jeu, il joue à être garçon de café, il doit se faire être un garçon de café car il ne l’est pas fondamentalement. Il est condamné à jouer à être garçon de café car il ne peut se réduire à cet « être » (garçon de café). Il prend aussi l’exemple du jeu du flirt entre deux individus lors d’un premier rendez-vous.

Pour Sartre, on joue toujours à être nous-mêmes, on se joue une comédie à nous-mêmes qui consiste à nous faire croire qu’on est ce qu’on est. Il faut pour cela user d’une forme de mauvaise foi : on ne peut, en effet, pleinement croire à cette comédie, car on est à la fois le sujet et l’objet du mensonge. Les sentiments, qui sont fluctuants et évanescents, sont de l’ordre du vécu avant d’être pensés, ils peuvent ainsi être conscients sans être réfléchis. Il y a ainsi une dissonance entre conscience non-réfléchie et conscience réfléchie. Pour lui, la liberté est un fardeau.

*Mais sommes-nous toujours condamnés à la mauvaise foi ?*

On peut, certainement, reconnaître après-coup la mauvaise foi. Mais au présent ? Peut-on être vraiment sincère ? Sartre répond que c’est impossible, cela voudrait dire qu’on admette qu’on est réductible à ce qu’on était. Ce qui est impossible car on ne peut être, par définition.

Mais alors, pourquoi la liberté est-elle un fardeau ? Parce que rien ne choisit ou détermine nos choix, nous somme entièrement responsables de nos choix mais on ne peut pas plus les justifier, car il nous manque la connaissance absolue - « l’existence précède l’essence ». La connaissance reste un pari sur des valeurs que l’on tient pour véridictes, ce pari entraîne une angoisse du sujet. Pour s’engager, on ne peut juste jouer, on fuit grâce à la mauvaise foi, c’est une dialectique sans résolution entre le jeu et le sérieux.

#### Jeu du Monde ?

Héraclite (6e siècle av.-JC)

Friedrich Nietzsche (1844 – 1900)

Eugen Fink (190 - 1975)

Le jeu serait-il aussi dans la Nature ?

« L’être c’est le devenir » (Héraclite)

Être c’est donc un mouvement perpétuel, animé par le principe de lutte, du jeu des contraires, c’est la loi universelle du monde. Le monde est donc un champ de bataille menacé par le chaos. Mais ce monde tragique est compensé par un jeu cosmique : la renaissance du devenir par delà le Bien et le Mal. L’enjeu de la considération du monde comme un jeu est le rejet des conceptions finalistes, rationalistes et déterministes.

Pour Fink, Héraclite exprime la pensée originelle du monde, savoir qui a été recouvert (caché) par Platon (entre autres). Le jeu est donc un moyen de saisir l’essence du monde, il imite le monde. Avec l’oubli de « l’être » du jeu, on a besoin du jeu Humain pour retrouver le monde. Fink pense que le monde est une force universelle productive et ludique qui caractérise toute chose tel l’Humain ou le jeu. Dans la conception du monde comme jeu, le monde devient instable, il n’a pas de finalité, c’est le fruit du hasard, ainsi tout les possibles sont ouverts.

Ceci marque la faillite de la pensée causale, et l’innocence du devenir (pour l’Humain aussi) par delà le Bien et le Mal. Ainsi, Fink et Nietzsche déconstruisent la métaphysique, libérant l’Humain de la culpabilité et des lois morales, divines, ou rationnelles.