

LE JEU COMME PROBLEME PHILOSOPHIQUE

Maxime Akanis AKANOKABIA

Département de Philosophie

Université Marien NGOUABI

E-mail : akanis@voila.fr

Résumé :

Lorsqu'on se demande en philosophe ce qu'est un jeu, il importe, si on ne veut pas rester naïf, de faire un travail d'historien des concepts avant d'entamer la recherche d'une définition ou une analyse des pratiques. Sur le jeu, en particulier, on peut montrer que la façon dont cette notion est entrée en philosophie a durablement contribué à marquer la façon dont les philosophes l'ont traitée. Il s'agit de voir comment le concept a connu ses premières spéculations jusqu'à ce qu'il devienne un concept digne de réflexion philosophique. C'est à ce titre que nous notons deux moments majeurs à savoir le moment héraclitéen et le moment schillérien. Comme la philosophie est née des gestes d'Héraclite et de Platon, nous pouvons donc dire que l'acte même de philosopher a partie liée avec le jeu. Ce coup d'envoi de la période Antique n'a pas été réellement suivi, mais il a fallu attendre Schiller pour donner une autre dimension au concept. Un concept dont la structure soulève de réels enjeux métaphysiques. C'est ce que nous avons qualifié de destin ontologique du concept et du jeu comme réalité sans fond. Il s'agit dans ces deux moments de montrer que le jeu a certes une réalité spécifique, mais il demeure aussi un concept sans fond, c'est-à-dire rien ne peut être à l'origine du jeu comme réalité ou principe qui serait la cause de son existence. Le jeu comme problème philosophique nous a permis d'appréhender le monde comme un jeu sans joueur et l'homme comme joueur et jouet.

Mots clés : Jeu, réappropriation, objet, phénomène ludique, sans fond, philosophie du jeu.

Abstract:

When a philosopher asks what a game it is important, if you do not want to be naive, to work as a historian concepts before beginning the search for a definition or analysis practices. On the play, in particular, we can show that how this concept came into philosophy permanently contributed to mark the way philosophers have treated. This is how the concept had its first speculation until it becomes a concept worthy of philosophical reflection. It is for this reason that we note two major moments namely Heraclitean time and schillérien moment. As philosophy is born gestures Heraclitus and Plato, we can say that the act of philosophizing is bound up with the game kicking off this ancient period was not really followed, but it took Schiller to give another dimension to the concept. A concept whose structure raises real issues metaphysical. This is what we called ontological destiny of the concept and reality of the game as bottomless. It is in these moments show that while the game has a specific reality, but it also remains a concept without substance, that is to say nothing can be at the origin of the game as reality or principle be the cause of its existence. The game as a philosophical problem has enabled us to understand the world as a game without player and man as a player and toy.

Key words: Game, reappropriation, object, fun phenomenon, bottomless, philosophy game player.

Introduction

Il est assez étrange pour certains esprits, d'entendre parler du jeu comme objet digne de réflexion philosophique¹, d'autant plus que la philosophie est d'abord et avant tout une affaire sérieuse. Mais il suffit de relire la tradition philosophique pour comprendre que toute

¹ Eugen Fink : « Il peut paraître étrange que l'on prenne le jeu pour thème d'un traité de philosophie. Selon l'idée que l'on se fait couramment de celle-ci, on ne peut guère rapprocher la rigueur et le sérieux de la pensée abstraite de la tranquille gaieté du jeu qui se plaît à des représentations imagées », *Le jeu comme symbole du monde*, trad . Hans Hildenberg et Alex Lindenberg, Editions Minuit, Paris, 1966. p. 7.

intention à vouloir exclure le jeu de l'attention du philosophe est un non sens. Le jeu au même titre que l'angoisse, le souci, l'existence, etc. reste parmi les concepts qui préoccupent l'interrogation du philosophe. Le jeu est une expérience ; et s'il est vrai, comme le dit la phénoménologie que toute expérience peut être décrite en terme philosophique, alors il faut interroger le jeu et sa manifestation. C'est ainsi que la philosophie qui est généralement considérée comme ce qu'il y a de meilleur, de plus noble et de plus relevé parmi les productions de l'esprit, s'est toujours intéressée au concept de jeu. Il s'agit dans cette optique, de chercher à comprendre comment et à partir de quelle période, les philosophes se sont intéressés au phénomène ludique. Autrement dit, comment interpréter les premières spéculations philosophiques du concept de jeu ? Si Héraclite est généralement considéré comme celui qui donne le coup d'envoi des premières spéculations philosophiques du concept, alors, que dire du concept de jeu lui-même ? Autrement dit qu'est-ce que le jeu ? Sur cette question, nous essayerons d'entrer en dialogue avec Johan Huizinga afin de mieux cerner la définition du concept. Ensuite, nous essayerons de chercher à comprendre comment le jeu est devenu tout au long de la tradition, un concept au cœur de l'acte même de philosopher. Une compréhension qui nous invite à saisir non seulement la réalité ontologique du concept, mais aussi et surtout son destin.

1. Le renouvellement philosophique du concept

1.1. Le jeu : essor d'un concept

Si le concept de jeu n'a pas connu un réel engouement dans l'antiquité à comparer aux concepts tels que l'être, l'essence, le temps, la mort, etc. Il a cependant connu un certain renouveau ces dernières années, comme élément d'une comparaison plutôt que comme objet d'une étude propre, notamment avec la diffusion de la notion wittgensteinienne de « jeu de langage » (Wittgenstein 1988). Il s'agit pour Wittgenstein d'utiliser le concept de jeu, non pas comme concept qui obéirait à une étude propre comme le temps, le langage, le vivant, mais comme élément de comparaison. C'est dans ce sens qu'il

l'emploie en comparant notre activité cognitive aux jeux de cartes, aux jeux d'échecs, etc. Par conséquent, penser, percevoir c'est jouer. Le jeu devient ainsi, un objet digne de l'attention du philosophe. Mais, le concept tel qu'il a été abordé dans la tradition exige à ce que l'on retrace son parcours. Les quelques textes de l'Antiquité¹ ou du Moyen-âge qui parlent du jeu², une dizaine de pages d'Aristote³, une vingtaine de la « *Somme théologique* » de Saint Thomas d'Aquin le font pour lui donner un statut doublement mineur : une activité de peu d'importance, réservée aux enfants, à ceux qui se sont peu élevés dans l'ordre des activités de l'âme, ou encore à ceux qui, ayant élevé leur esprit jusqu'à la théorie, doivent le détendre de cette activité. De ce point de vue, les références tirées de l'« *Éthique à Nicomaque* » sont exemplaires, puisqu'elles mentionnent le jeu pour dénoncer par avance une confusion possible du jeu et de l'*eudaimonia* (le bonheur comme souverain bien). Le jeu en effet semble être une activité qui a sa fin en soi. Aristote va s'employer à montrer qu'en réalité, ce n'est pas une activité mais un délassement, qui n'a pas sa fin en soi, mais bien dans la véritable activité⁴.

¹ Robert Ladouceur : « Ainsi, les Grecs, qui formaient une civilisation noble et créative, jouaient déjà quelques pièces de monnaie. On trouve d'ailleurs chez eux des traces des premiers joueurs excessifs et, à un certain moment, on a même interdit la pratique des jeux de hasard afin de maintenir l'ordre social. C'est aussi ce que révèle le premier tome de *Vie, doctrines et sentences des philosophes illustres* », *Le jeu excessif*, Editions de l'Homme, Québec, 2000, p. 9.

² En dehors des dialogues de Platon où la dimension « du jeu, de la plaisanterie et du rire est immense », Henri Joly, *Op. Cit.*, p. 338.

³ Aristote, *Éthique à Nicomaque*, Trad., J. Tricot, Vrin, 1979.

⁴ Aristote, « Le Bonheur ne consiste pas dans l'amusement ; il serait absurde que l'amusement fût le but de la vie ; il serait absurde de travailler durant toute sa vie et de souffrir rien qu'en vue de s'amuser. On peut dire, en effet, de toutes les choses du monde, qu'on ne les désire jamais que pour une autre chose, excepté toutefois le bonheur ; car c'est lui qui est le but. Mais s'appliquer et se donner de la peine, encore une fois, uniquement pour arriver à s'amuser, cela ne paraît aussi pas trop insensé et pas trop puéril. Selon Anarcharis, il faut s'amuser pour s'appliquer ensuite sérieusement, et il a entièrement raison. L'amusement est une sorte de repos ; et comme on ne saurait travailler sans relâche, le repos est un besoin. Mais le repos n'est certes pas le but de la vie... La vie heureuse est conforme à la vertu ; et cette vie est sérieuse et appliquée ; elle ne se compose pas de vains amusements. Les choses sérieuses paraissent en général fortes au dessus des plaisanteries et des badinages ; et l'acte de la partie la meilleure de nous, ou de l'homme le meilleur, passe toujours aussi pour l'acte le plus sérieux. Or, l'acte du meilleur vaut mieux aussi par cela même ; et il ordonne plus de bonheur », *Éthique à Nicomaque*, Trad, J. Tricot, Vrin, 1979, p. 507.

Colas Duflo, dans son ouvrage, « *Le Jeu de Pascal à Schiller* » (1997) se donne pour mission de chercher à comprendre comment, et au prix de quelles transformations conceptuelles, le jeu entre dans la sphère des objets dignes de l'attention du philosophe. L'étude sur l'essor de la notion de jeu permet de montrer que cette mutation conceptuelle a connu deux moments majeurs : Le premier, c'est le moment héraclitéen, la période où le jeu est réellement le symbole du monde.

Héraclite ici donne le coup d'envoi à partir du fragment 52 : « Le temps du monde est un enfant qui joue au tric-trac ». Ce fragment héraclitéen montre jusqu'à quel point le temps du monde trouve son sens grâce au jeu, c'est le jeu qui fait le monde. Les différents phénomènes du monde ont leur sens grâce au jeu : le jour et la nuit, le froid et le chaud, la vie et la mort, etc. Tous ces phénomènes ne sont en réalité que le jeu du monde. Ici Héraclite apparaît comme le père fondateur de la philosophie du jeu, c'est à lui que l'on doit la formulation décisive du jeu comme concept qui obéirait à une étude philosophique. Héraclite donne non seulement le coup d'envoi, mais il montre aussi comment et à partir de quoi le monde est fait. D'où le sens du fameux fragment 123 : « Rien n'est plus cher à l'éclosion que le retrait » Ce qui signifie que le monde se donne en se retirant, apparaît et disparaît, se montre en s'éclipsant. Ce rythme du monde est orchestré par le jeu. C'est le jeu qui gouverne le monde. C'est grâce au jeu que la nature aime à se dérober à nos yeux. Avec Héraclite, le jeu est un concept au cœur de l'acte même de philosopher. Malheureusement, l'éphésien n'a pas été réellement suivi, en dépit de cette réappropriation socratique dont la manifestation se donne à lire au travers des Dialogues de Platon. L'ironie socratique pouvait être considérée comme le moment de cette continuation, en ce sens qu'elle donne le la au ludique comme geste inaugural au philosophe. A partir de ce moment là, le jeu était appréhendé comme paradigme philosophique, malheureusement, Socrate n'a pas été non plus suivi. Aristote quant à lui n'accorde qu'une place mineure au concept de jeu, qui, selon lui, n'est qu'une activité périphérique de l'existence humaine. Mais, il a fallu attendre dès la fin du XVIème siècle pour que l'on assiste de façon très indirecte à de vrais balbutiements philosophiques du concept, c'est-à-dire, à partir du moment où les

mathématiciens ont commencé à considérer les jeux de hasard et d'argent comme des objets intéressants. C'est là le début de ce qui deviendra au XVIIIe siècle une branche importante des mathématiques : le calcul des probabilités, qui naît du jeu dans la mesure où les mathématiciens semblent d'abord avoir cherché à répondre à des questions venues de joueurs, relatives au calcul des parties.

La légende prétend que les questions de ce type trouvent leur origine chez les soldats, souvent obligés d'interrompre leurs parties en cours : comment répartir équitablement l'argent mis en jeu en fonction des chances de gagner de chacun, si l'on interrompt en cours de route un jeu de hasard et d'argent composé de plusieurs manches ? Le fait que les mathématiques, qui sont en train de devenir la branche modèle du savoir, découvrent dans les jeux des problèmes qui méritent une étude propre, contribue sans doute pour beaucoup à l'entrée du jeu dans les objets dignes d'attention. On peut dire que cette mutation conceptuelle s'achève avec Schiller qui, à la fin du XVIIIe siècle, dans les « *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme* », donne au concept de tendance au jeu une dimension paradigmatique. C'est ici que se donne à lire le deuxième moment de cet essor du concept. L'activité de jeu devient un modèle qui permet de penser toute l'humanité dans ce qu'elle a de spécifique, car l'homme seul est capable de jouer, comme le dit Schiller lui-même dans un style qui signe l'accomplissement de cette mutation : « L'homme ne joue que là où, dans la pleine acception de ce mot il est homme, et il n'est tout à fait homme que là où il joue » (Schiller 1943). C'est dire qu'on ne joue plus par défaut, parce qu'on est un enfant incapable de s'élever à des activités plus consistantes ou parce qu'on est une âme faible incapable de s'élever jusqu'à la théorie, activité du savant, mais on joue de façon essentiellement liée à notre humanité. Par le concept de jeu, Schiller essaie de mettre au jour une théorie qui revendique elle-même son appartenance à un univers de pensée kantien, et hérite surtout de Kant un concept fondamental qui est celui de la division de l'homme en deux : le rationnel et le sensible. La tâche de Schiller est de les concilier. Si l'homme est d'une part un être sauvage, animal, égoïste et violent, d'autre part il se caractérise par son côté moral. Par le biais du jeu, Schiller va tenter de concilier l'inconciliable. Autrement dit, grâce au concept de jeu, Schiller met un terme à cette

dynamique malheureuse qui opposait l'homme à lui-même, afin de retrouver en lui (l'homme) un être complet. Le jeu devient par conséquent le moyen par lequel l'homme accède à l'humanité. Entre les deux, entre le début du XVIIe et la fin du XVIIIe siècle, quels sont les facteurs qui ont contribué à cet essor philosophique du concept ? Il y en a certainement un grand nombre, mais trois semblent particulièrement significatifs: un changement social, un changement d'épistémologie et un changement d'anthropologie.

Le philosophe n'est pas un être abstrait : il écrit dans son temps et, au moins pour partie, de son temps. S'il se préoccupe tant du jeu, aux XVIIe et XVIIIe siècles, c'est indéniablement parce que la société dans laquelle il vit est aussi une société du jeu (Cotta 1993). L'exemple de Pascal (1954) est ici significatif. On sait en effet qu'il rencontre d'abord, en tant que savant, la question du jeu sous la forme de deux problèmes que lui pose le chevalier de Méré et qui viennent directement de la pratique des jeux de hasard et d'argent et des réflexions qu'ils suscitent. Mais s'il élabore par la suite, en tant que moraliste, une pensée du divertissement qui prend le jeu pour modèle pour penser tout le social et le politique, c'est aussi parce que la société qu'il observe lui renvoie le spectacle d'un monde où chacun joue, dans toutes les classes sociales (Ladouceur 2000)¹.

Le jeu est un phénomène de société qu'il faut penser. Simultanément, on voit se développer l'intérêt des savants pour les jeux, qui change le regard qu'on peut porter sur le phénomène ludique. Même les grandes institutions du savoir doivent un peu de leur génie aux jeux de hasard et d'argent. Aux Etats-Unis par exemple, pour faciliter la poursuite de la noble mission de la recherche scientifique et du développement des arts et des lettres, les universités de Harvard, de Yale et de Columbia, pour n'en nommer que quelques-unes, ont soit été financées en partie par une loterie, soit organisé une loterie pour renflouer leurs coffres (Ladouceur 2000). Ainsi, Leibniz peut-il considérer les jeux comme un des lieux où s'exprime librement

¹« Entre 1714 et 1729, plus de la moitié des églises de Paris sont restaurées à l'aide des bénéfices provenant des loteries. Les loteries deviennent synonymes d'altruisme et de magnanimité : qui oserait s'opposer à des projets qui ont pour seul but le lien matériel, physique et spirituel des citoyens». Le jeu excessif, Les Editions de l'Homme, 2000. p. 12.

l'intelligence humaine, et souhaite-t-il qu'on étudie les jeux de plus près, parce que l'activité ludique peut nous offrir des enseignements précieux pour perfectionner l'art d'inventer. Car, dans le monde clos du jeu, l'esprit humain se manifeste dans sa libre inventivité, il s'exerce à l'estimation des chances dans les jeux de hasard et d'argent, aux calculs et à l'analyse des combinaisons stratégiques dans ceux de réflexion, à la prévision des desseins de l'adversaire dans les jeux de conflit. Le jeu offre un espace privilégié où s'exerce l'intelligence humaine, à cause du plaisir qu'il suscite, qui attire, qui sait maintenir l'intérêt, et qui est le premier moteur de l'ingéniosité. L'esprit s'y exerce librement, sans les contraintes du réel et les urgences du besoin, il offre des conditions pures d'exercice de l'ingéniosité.

Plus d'un demi-siècle plus tard, les Encyclopédistes s'émerveilleront à leur tour de l'inventivité ludique et de la façon dont les joueurs font, au jugé, des estimations de probabilité qui demanderaient des heures au mathématicien rigoureux. Enfin, il est clair qu'on assiste au XVIII^e siècle (Duflo 1997¹) à un changement d'anthropologie philosophique, dont les œuvres de Rousseau et de Kant (Kant 1966 : 1969) sont les exemples les plus manifestes. Cette mutation s'observe entre autres dans le regard porté sur l'enfant. En un sens, on peut dire à grands traits qu'on n'est plus enfant par défaut. L'enfant devient humanité à réaliser. Ce qui explique l'importance accordée à l'éducation. Du coup, il devient crucial de s'intéresser au jeu, activité de l'enfant par excellence, et de souligner à quel point il peut être une découverte de la liberté par soi-même, de la règle, du corps... Il s'agit d'un lieu exemplaire de l'apprentissage de soi par soi. C'est cette évolution historique, doublée de l'héritage de l'esthétique et de l'anthropologie kantienne, qui fait que Schiller peut accorder au jeu la place qu'il lui accorde, et que, bien plus tard, nous pouvons nous intéresser sérieusement, en philosophes, au jeu.

Nous avons appris à considérer que le jeu a une place essentielle dans la société et dans la constitution même de l'humain. Mais ce que cette histoire nous permet de comprendre, c'est que la façon dont nous l'avons appris nous a donné une façon d'approcher le jeu en

¹ « L'omniprésence du jeu et des joueurs dans la société du XVII^e siècle explique certes en partie que les penseurs n'aient pas pu se contenter d'ignorer cet aspect des activités humaines », *Le jeu de Pascal à Schiller*, Puf, Paris, 1997, p. 70.

philosophe qui est tout à fait particulière. Il s'agit par là d'appréhender deux moments dans l'essor de ce concept. Le premier moment est dit héraclitéen : c'est le moment de la mise en circulation du concept. Ensuite nous avons le deuxième moment qui se dit Schillérien. C'est le moment de la mutation radicale, en ce sens qu'il donne une autre dimension au concept à savoir la construction d'une anthropologie philosophique. La prise de conscience de cet héritage nous a permis, d'une certaine façon, de nous libérer de cet automatisme de l'idéal, et de nous interroger d'abord sur la nature de ce phénomène ludique. Une interrogation, qui nous conduit d'abord à circonscrire le concept de jeu, c'est-à-dire, à dégager une définition maîtrisée du concept. Il s'agit de construire une définition qui ne soit pas simplement une addition de propriétés, mais qui permette de montrer de quelle façon toutes ces propriétés se déduisent du concept de jeu ainsi mis au jour. En effet, on peut dire que ces différentes propriétés étaient déjà bien cernées dans les différents ouvrages consacrés au jeu depuis Huizinga. La définition qu'il propose dans « *Homo ludens* » est à cet égard exemplaire.

1.2. Huizinga et le tournant définitionnel

Nous côtoyons le jeu, nous vivons le jeu, il n'est pas absent de la société, et il n'est pas non plus caché. On joue partout, entre amis, en famille, dans les cafés, dans les clubs et les associations ; mais lorsqu'il s'agit de le définir, de le clarifier, on se retrouve face à une énigme. Il est facile de dire « je joue », mais il faut aussi chercher à clarifier, à expliciter ce que signifie le jeu. Nous sommes dans un contexte où tout le monde croit comprendre ce que veut dire jouer, mais chacun devient perplexe lorsqu'il s'agit d'en dégager une définition. Nous pensons que pour bien parler d'un concept, il est nécessaire de pouvoir le définir d'abord. Le ludique comme thématique philosophique ne trouvera sa légitimité théorique que si la notion de jeu est d'abord éclairée, c'est-à-dire si l'on s'appuie sur une définition maîtrisée. Ainsi, une philosophie du jeu se doit d'en présenter une définition. Cette nécessité se fait d'autant plus sentir que c'est, comme on le verra, de cette clarification définitionnelle que va s'exprimer notre compréhension fondamentale du jeu comme concept

philosophique (Fink 1966). La première impression qui se dégage, lorsqu'il s'agit de définir le jeu, est celle qui consiste à se demander si le jeu existe réellement, compte tenu de la complexité du domaine ludique. N'y aurait-il pas plutôt des jeux (Calvet 1978), suffisamment différents pour qu'il ne soit pas véritablement possible de les ramener sous l'unité d'une seule définition ? Ce que nous cherchons lorsque nous voulons dégager la définition de ce concept, c'est justement la réponse à la question : de quoi parlons-nous quand nous parlons du jeu comme concept philosophique ?

Dès l'avant-propos de son ouvrage, Huizinga affirme que son travail est « une étude qui se propose de dégager le jeu en tant que facteur fondamental de tout ce qui se produit au monde », que « de longue date la conviction s'est affermie (en lui) de manière croissante, que la civilisation humaine s'annonce et se développe au sein du jeu en tant que jeu (Huizinga 1951). Pour lui : « L'existence du jeu affirmi de façon permanente et au sens le plus élevé, le caractère supralogique de notre situation dans le cosmos » (Como-Krou 1973). Aussi veut-il saisir le jeu comme « facteur de vie culturelle », une entité donnée, qui existe dans la culture et qui l'accompagne : « Lorsqu'il est apparu clairement que le nom de *Homo Sapiens* convenait moins bien à notre espèce que l'on ne se l'était figuré jadis, parce qu'en fin de compte nous ne sommes pas aussi raisonnables que l'avait imaginé le siècle des Lumières dans son naïf optimisme, on a cru bon d'ajouter à la première définition celle de *Homo faber*. Or, ce second terme est encore moins propre à nous définir que le premier, car *faber* peut qualifier maint animal. Et ce qui est vrai de l'acte de fabriquer, l'est aussi du jeu : nombre d'animaux jouent. En revanche, le terme *Homo Ludens*, l'homme qui joue, me semble exprimer une fonction aussi essentielle que celle de fabriquer, et donc mériter sa place auprès du terme *Homo faber*. Si l'on analyse à fond la teneur de nos actes, il se peut qu'on en vienne à concevoir tout agir humain comme n'étant que pur jeu. Quiconque se contenterait de cette conclusion métaphysique, fera bien de ne pas lire ce livre (Como-Krou 1973).

Huizinga avance presque la conclusion que tout est jeu : des pensées et des affaires humaines, jusqu'à l'homme lui-même qui est un jouet de Dieu. Mais l'originalité de Huizinga est qu'il voit les jeux

antérieurs à la culture, accompagnant celle-ci et la marquant de son empreinte depuis l'origine, jusqu'au stade de culture où il vit, soulignant que l'intensité du jeu ne se trouve expliquée par aucune analyse biologique, Huizinga trouve le sens du jeu justement dans ce pouvoir de surexciter. Il va même jusqu'à lui trouver une existence indépendante de l'homme. Le jeu est une entité abstraite qu'on ne peut nier. Le langage est jeu, le mythe est jeu, la culture est jeu : « Nous jouons et nous sommes conscients de jouer (Huizinga 1951). Cela dit, comment définit-il le jeu ? En quoi la définition proposée par Huizinga revêt-elle une importance capitale ?

La définition de Huizinga nous intéresse en ce sens qu'elle est significative et opère un vrai renouvellement de la pensée du jeu. Cette définition suscite un tel engouement que chaque pionnier de la philosophie du jeu la cite en exemple. A travers son célèbre ouvrage intitulé *Homo Ludens*, Johan Huizinga a fortement marqué, après Schiller (1992) l'histoire contemporaine de la pensée du jeu. Il fait partie de ces penseurs qui ont élaboré l'une des meilleures formulations de la définition du jeu. *Homo Ludens* est une œuvre incontournable sur l'histoire du jeu, dans la mesure où tous les penseurs des années cinquante ont été fortement marqués par cet essai qui est considéré après Schiller comme le vrai point de départ de l'histoire du jeu. Il est le vrai commencement de ce qu'il avait pour habitude d'appeler « l'élément ludique ». Comme le souligne Colas Duflo :

« D'une importance fondamentale pour l'étude du jeu, l'ouvrage de Huizinga, *homo Ludens*, est aussi une des étapes les plus marquantes de l'histoire de la pensée du jeu après Schiller. C'est peu dire que toute la compréhension du jeu après la deuxième guerre mondiale est fortement marquée par son essai : il est même clair que les travaux des penseurs européens des années cinquante et soixante sur ce thème, comme Caillois ou Fink, sont les résultats historiques de *homo Ludens*. Huizinga a relancé l'intérêt des philosophes pour le jeu. Bien sûr, d'autres penseurs s'étaient quelque peu préoccupés de la question, depuis Schiller, mais c'est lui qui a apporté la contribution la plus marquante, celle qui a renouvelé le thème, et peut-être surtout inventé un nouveau type d'interrogation sur le phénomène ludique » (Duflo 1997).

Rappelons que dès 1938, Huizinga s'attache à démontrer l'importance anthropologique du jeu, jusque-là trop considéré comme

une simple futilité, une perte de temps, dans une vision dérivée de celle du divertissement pascalien. Cela dit, qu'entend-il par « jeu » ? Autrement dit, qu'est-ce que le jeu ? A ce propos, Johan Huizinga, n'hésite pas de souligner : « Sous l'angle de la forme, on peut donc, en bref, définir le jeu comme une action libre, sentie comme fictive et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur ; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité ; qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données et suscite dans la vie des relations de groupe s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel » (Huizinga 1951).

Cette définition de Huizinga a été largement reprise et commentée par Roger Caillois¹ qui en a fait le point de départ de sa pensée, même s'il semble comprendre que Huizinga exclut la notion d'argent et de hasard².

Le jeu est selon Huizinga une activité libre. Le joueur doit se sentir libre de faire ce qu'il veut dans le but de se faire plaisir, de s'amuser, de s'occuper agréablement, c'est-à-dire en se laissant absorber librement par l'élément ludique ; et quand il se fatigue, il se retire et peut s'en aller dès qu'il le souhaite. On ne joue que si l'on veut. La liberté est la caractéristique principale du phénomène ludique. On y entre librement et on y retourne librement. Comme disait Roger

¹ Pour Roger Caillois, « le jeu repose et amuse. Il évoque une activité sans contrainte, mais aussi sans conséquence pour la vie réelle. Il s'oppose au sérieux de celle-ci et se voit qualifié de frivole. Il s'oppose d'autre part au travail comme le temps perdu au temps bien employé. En effet le jeu ne produit rien : ni biens, ni œuvres. Il est essentiellement stérile ». *Les jeux et les hommes*, folio, essais, Gallimard, Paris, 1958, p. 35.

² « En second lieu, la partie de la définition de Huizinga qui donne le jeu comme une action dénuée de tout intérêt matériel exclut simplement les paris et les jeux de hasard, c'est-à-dire, par exemple, les triptots, les casinos, les champs de courses, les loteries qui, pour le bien ou pour le mal, occupent précisément une part importante dans l'économie et la vie quotidienne des différents peuples, sous des formes, il est vrai, infiniment variables, mais où la constance du rapport hasard et profit est d'autant plus impressionnante. Les jeux de hasard, qui sont aussi les jeux d'argent, n'ont pratiquement aucune place dans l'ouvrage de Huizinga, etc. En outre, de ne pas les prendre en considération conduit à donner du jeu une définition qui affirme ou sous-entend que le jeu n'entraîne aucun intérêt d'ordre économique. Or, il faut distinguer. Dans certaines de ses manifestations, le jeu est au contraire lucratif ou ruineux à un degré extrême et il est destiné à l'être », Roger Caillois, 1958, pp. 34-35.

Caillois : « Un jeu auquel on se trouverait forcé de participer cesserait aussitôt d'être un jeu : il deviendrait une contrainte, une corvée dont on aurait hâte d'être délivré. Obligatoire ou simplement recommandé, il perdrait un de ses caractères fondamentaux : le fait que le joueur s'y adonne spontanément, de son plein gré et pour son plaisir, ayant chaque fois entière licence de lui préférer la retraite, le silence, le recueillement, la solitude oisive ou une activité féconde, il faut en outre et surtout qu'ils aient licence de s'en aller quand il leur plaît, en disant « je ne joue plus » (Huizinga 1951). L'activité ludique est, d'abord et avant tout, un geste, une action libre et non contraignante. Par conséquent, le jeu devient le symbole de la liberté, l'expression même de notre liberté, la véritable manifestation du moi profond. Il n'y a de jeu que choisi, ou du moins consenti comme tel. Un jeu auquel on se sent obligé de jouer n'est plus un jeu car l'adhésion même à l'acte de jouer est d'abord et avant tout un choix personnel, libre et volontaire.

En définissant le jeu comme liberté dans la légalité, Huizinga soulève un réel enjeu métaphysique, assimilable à la liberté au sens sartrien du terme. Autrement, si le jeu est un acte libre et volontaire, cela signifie qu'il est un acte qui nous engage, et que cet engagement implique notre responsabilité, car jouer c'est choisir, c'est faire des choix, et faire des choix c'est engager sa responsabilité. C'est dans cette dimension qu'il serait absurde de limiter le jeu à un simple acte gratuit, car il n'existe pas d'action gratuite, tout acte quel qu'il soit engage toujours notre responsabilité (Sartre 1943). Cette proposition du jeu comme acte libre nous invite à dialoguer avec Jean-Paul Sartre, dans la mesure où elle nous met au cœur du dispositif sartrien. Ainsi, selon Jean-Paul Sartre, il n'y a pas de liberté sans choix, et il n'y a pas non plus de choix sans engagement. La liberté de jouer est un acte de notre choix. A ce propos il écrit :

« Qu'est-ce qu'un jeu en effet sinon une activité dont l'homme est l'origine première, l'homme pose lui-même les principes et qui ne peut avoir de conséquences que selon les principes posés. Mais dès que l'homme se saisit comme libre et veut user de sa liberté, toute son activité est jeu : il en est le premier principe, il échappe au monde par nature, il pose lui-même la valeur et les règles de ses actes et ne consent à payer que selon les règles du monde et la disparition du sérieux. Je n'ai jamais

voulu être sérieux, je me sentais trop libre » (Sartre 1983)».

La liberté ludique soulève certes un enjeu métaphysique, mais il convient de souligner que pour qu'il n'y ait pas de confusion entre le concept métaphysique de liberté et cette liberté ludique spécifique, on désigne celle-ci sous le néologisme de « *légaliberté* » (Duflo 1997). Autrement dit, le jeu est une activité qui obéit à des règles. On ne joue pas n'importe comment. La liberté ludique est une liberté dans la légalité. Jouer c'est obéir à une exigence, à des lois. Sans lois, sans règles pas de jeu, car le jouer est l'expression de la légalité. C'est la règle qui fait exister le jeu comme tel. Huizinga a beaucoup mis l'accent sur ce qu'il appelle l'impératif de la règle : jouer c'est respecter, c'est se soumettre à des règles, à des lois. Celui qui veut jouer, entrer dans le jeu, doit impérativement respecter la règle qui fait le bonheur de son jeu, la gloire du jouer : « Aussitôt que les règles sont violées, l'univers du jeu s'écroule. Il n'y a plus de jeu. Le sifflet de l'arbitre rompt le charme, et rétablit pour un instant le mécanisme du monde habituel. Le joueur qui s'oppose aux règles, où s'y dérobe, est un briseur de jeu » (Huizinga 1951). Il y a là une forme d'obligation, de contrainte dans l'activité ludique, dans la mesure où le jeu implique le respect des lois qui régissent son fonctionnement. Le jeu est ordre et crée un ordre. Mais cette contrainte est accompagnée inéluctablement d'une liberté, c'est ce que Colas Duflo a brillamment appelé « une liberté dans la légalité » (Duflo 1997). Comme il le fait remarquer à juste titre :

« La liberté ludique est une liberté dans la légalité, parce qu'elle est d'abord assez strictement encadrée par elle. Les terrains de jeux en fournissent une vivante image : la liberté du joueur de football n'a lieu que dans le cadre du terrain, au double sens des termes avoir lieu. Elle a cours dans un espace et un temps précis déterminés par la règle, mais elle n'existe et ne s'accomplit que là. Sa place, dessinée par la règle est aussi le cadre strict dans lequel elle a possibilité d'exister. Si on ne peut pas continuer la partie d'échecs à côté du damier, ce n'est pas par manque de cases. L'impossibilité ici n'est pas d'ordre pratique, qui pourrait se résoudre si on agrandissait le terrain. Elle est d'ordre logique : si on agrandissait le terrain, on ne jouerait plus aux échecs, mais à d'autres jeux. La liberté ludique est donc une liberté encadrée. La liberté ludique est dans une légalité, ensuite, au sens où cet encadrement par la règle maintient au joueur une latitude, une marge de manœuvre. Je ne peux pas

jouer au tennis hors du court, mais, à l'intérieur, pour reprendre un exemple que Wittgenstein aime à évoquer, la hauteur à laquelle la balle doit passer au dessus du filet n'est pas fixée » (Duflo 1997).

Faire partie du jeu, c'est accepter, et même vouloir les règles qui le régissent. Mettre en valeur un jeu, vouloir que tel ou tel jeu existe, c'est avant tout cautionner les règles, les lois de ce jeu. Cet impératif de la règle dans tout jeu, nous empêche de faire n'importe quoi. Car un jeu sans respect de ses règles n'est plus un jeu, c'est de l'anarchie, du n'importe quoi. Ce qui signifie que dans tout jeu, la liberté ne signifie pas faire tout ce que l'on veut, mais faire ce que nous autorisent les règles du jeu, les lois qui régissent l'acte même de jouer. On comprend parfaitement l'importance que revêt un tel argument parce qu'il pose implicitement le problème de l'intersubjectivité. Car dans le monde du jeu, toute action est interaction. Dans beaucoup de jeux, on ne joue pas tout seul, et l'on sait que l'on joue pour partager, pour échanger. On sait que toute action entraîne une réponse, entre dans une chaîne d'actions et de réactions. C'est pour cela, que notre définition du phénomène ludique comme expression de la liberté dans la légalité trouve tout son sens. On touche ici à ce qu'on pourrait nommer la dimension « politique du jeu », que l'on pourrait peut-être songer à mettre en parallèle avec la dimension rousseauiste du contrat social. Le jeu offre effectivement l'image d'une communauté acceptant des règles communes qui laissent place à la libre initiative de chacun, l'égalité des joueurs étant pensée comme égalité au regard des règles, d'une part, et comme égalité d'initiative d'autre part ; l'égalité résultante étant pensée sur fond de cette égalité première. En dehors de la légalité qui caractérise toute activité ludique, l'espace et le temps sont également des figures incontournables dans tout jeu¹.

¹ Voir Colas Duflo, « Tout jeu est fini. Il n'y a pas de jeu infini. Cette limitation est d'abord temporelle. Il y a un temps du jeu qui est coupé de tout autre temps. Il est marqué par un début le coup de sifflet de l'arbitre, le premier coup d'une partie, le « faites vos jeux » du croupier, et une fin, fixée par la règle, soit parce que l'incertitude est finie, la boule a désigné un numéro gagnant... le jeu fini, on peut recommencer une nouvelle partie à zéro. On pourrait s'interroger d'ailleurs sur la question de savoir si les jeux qu'on ne peut pas recommencer sont vraiment des jeux. La roulette russe si on perd, par exemple. Disons à tout le moins, sans se prononcer ici, que ce sont en tous cas des jeux aux limites du jeu. Toujours est-il que le temps, et plus précisément la clôture temporelle, fait clairement partie des éléments caractéristiques du jeu et remplit un rôle interne à la structure ludique. Il n'est qu'à

On ne peut parler de jeu sans parler du cadre dans lequel se déroule cette activité, comme on ne peut penser l'exercice du jeu sans espace. Nous jouons toujours quelque part et pendant un temps précis.

On peut retenir enfin de compte, qu'il n'est pas toujours facile, voire aisé de dégager une définition du jeu, compte tenu de la complexité du domaine ludique. Le jeu est comme le temps, dont parlait Saint Augustin : « Si personne ne me le demande je le sais ; mais si on me le demande et que je veuille l'expliquer, je ne le sais plus »¹. Pareil rapprochement n'a rien de surprenant. Le jeu a partie liée avec le temps, le temps avec le jeu. De la même manière on pourrait aussi dire :

« Jouer, si personne ne me demande ce que c'est, je le sais ; mais si on me le demande et que je veuille l'expliquer, je ne sais plus. Jeu et temps appartiennent l'un comme l'autre au domaine des réalités essentielles, presque insaisissables, qui forment le tissu vivant de notre existence, l'être de notre être. Nous les sentons, nous les éprouvons, sans y réfléchir, sans les concevoir. Pour peu que nous tentions de les saisir par la pensée, les notions confuses que nous formons à leur propos ne font que brouiller la claire conscience que nous en avons jusque là» (Henriot 1989).

Mais, c'est avec Johan Huizinga que le concept de jeu s'est inscrit dans une tradition. Au-delà de toutes ces définitions, nous disons que le jeu est une activité libre, volontaire sans aucune contrainte. Il est le lieu par excellence de la pure manifestation du moi profond. Même si jouer exige des règles, nous pouvons aussi retenir que jouer c'est faire ce qu'on veut.

regarder, pour s'en convaincre, l'importance des diverses horloges, et leurs fonctions variées dans la plupart des jeux » *Op. Cit.*, pp. 38-39.

¹Saint Augustin, *Confessions*, Livre XI, Chap.XIV, Trad, J. Trabucco, Editions Garnier-Flammarion, 1964, p. 264. Voir aussi Paul Valéry « Tel mot, qui est parfaitement clair quand vous l'entendez ou l'employez dans le langage courant, et qui ne donne lieu à aucune difficulté quand il est engagé dans le train rapide d'une phrase ordinaire, devient magiquement embarrassant, introduit une résistance étrange, déjoue tous les efforts de définition aussitôt que vous le retirez de la circulation pour l'examiner à part.» *Variétés, in œuvre*, I, Paris, Gallimard, bibliothèque de la pléiade 1957.

2. Le Destin ontologique du concept de jeu

2.1. Le jeu et sa réalité

Johan Huizinga et Roger Caillois, définissaient le jeu comme un phénomène qui se situe en dehors de la vie courante, de la vie de tous les jours¹. De cette caractéristique du jeu, on voit l'idée d'un jeu séparé qui représente un dehors, puisqu'il est le lieu même où les règles de tous les jours s'abolissent pour laisser place à d'autres règles. C'est un dehors qui se joue au sein de la société, car la société ménage à l'intérieur de soi, des espaces dont elle devient le dehors. C'est dans ce sens qu'on pourrait lire les relations complexes que le jeu entretiendrait avec la réalité. Sous le point de vue de la distance qu'il impose par rapport au monde réel, on peut dire du jeu qu'il est différent de la réalité et qu'il y a une réalité du jeu. Car on peut, certes, jouer n'importe où à n'importe quoi, mais le jeu, le vrai, s'accomplit, comme les rites religieux dans un lieu consacré. L'archétype en est le casino. Autour d'une table de roulette ou de chemin de fer, en Europe tout au moins, on est saisi par l'atmosphère de silence feutré, de

¹ Johan Huizinga pense que « Le jeu n'est pas la vie « courante » ou « proprement dite ». Il offre un prétexte à s'évader de celle-ci pour entrer dans une sphère provisoire d'activité à tendance propre, etc. L'arène, la table, la scène, l'écran, le tribunal, ce sont là tous, quand à la forme et à la fonction, des terrains de jeu, c'est-à-dire des lieux consacrés, séparés, clôturés, sanctifiés et régis à l'intérieur de leur sphère par des règles particulières. Ce sont des mondes temporaires au cœur du monde habituel, conçus en vue de l'accomplissement d'une action déterminée », *Homo ludens*, p. 30. Traduction française de Cécile Seresia, tel Gallimard, 1951. Cette conception qui oppose le jeu au réel est aussi partagée par Roger Caillois, et Emile Benveniste : « Qu'appelle-t-on beau joueur ? Quelqu'un qui se rend compte qu'il n'a pas le droit de se plaindre de la malchance ni de s'affliger d'un malheur dont il a délibérément accepté, sinon poursuivi, l'éventualité. Beau joueur, en un mot, est celui qui possède assez d'équanimité pour ne pas confondre les domaines du jeu et de la vie ; celui qui montre, même quand il perd, que pour lui le jeu reste jeu, c'est-à-dire un délassement auquel il n'accorde pas une importance indigne d'un cœur bien né et par les hasards duquel il tient pour indécent de se laisser battre. » (Roger Caillois, *l'homme et le sacré*, folio essais, Gallimard, 1950, p. 214). Pour Emile Benveniste : « le jeu est séparé du réel ou le vouloir humain, asservi à l'utilité, se heurte de toute part à l'événement, à l'incohérence, à l'arbitraire, où rien ne va jamais à son terme prévu ni selon les règles admises, etc. », (*Le jeu comme structure*, in *Deucalion*, n°2, Paris, 1947, p. 161). Benveniste, tout comme Caillois et Huizinga, pensent que le jeu et le réel ne sont pas à confondre; le jeu est une activité qui se déploie dans le monde, tout en ignorant la vraie vie du monde, c'est le contraire de la réalité.

sérieux, qu'accentuent les éclairages verdâtres, le silence rompu par le cliquetis des jetons et les voix neutres des croupiers annonçant les numéros sortis, ou égrenant ces consignes ésotériques : il n'est guère de bon ton d'exprimer sa joie ou sa déception. Sérieux, disions-nous. Les joueurs, concentrés, parfois perdus dans d'obscurs calculs parlent peu ou, s'ils parlent, c'est pour échanger des commentaires sur une erreur de tactique. Cette complicité entre joueurs, évidente, implique le partage de croyances qu'aucun initié, s'il fait partie de la secte, ne mettrait en doute. Les joueurs assidus, dépendants ou non du jeu, ont un sentiment communautaire et pensent appartenir à la même « secte », à la même réalité, au même monde qui est celui du jeu. D'où le sens de notre thématique : le jeu et sa réalité. Par cette formule, nous entendons un espace propre, un temps propre au jeu différent du temps commun.

De par la caractéristique faite par Huizinga et Caillois, on peut dire du phénomène ludique qu'il possède un monde à lui, une réalité qui lui est propre, différente de celle de tous les jours. Comme on peut le lire dans *Homo Ludens* :

« Parmi les traits formels du jeu, la séparation locale de l'action par rapport à la vie courante en constituait le plus important. Un espace fermé est isolé, soit matériellement, soit idéalement, séparé de l'entourage quotidien. Le jeu s'accomplit dans ce cadre où les règles sont valables » (Huizinga 1951):

Ces propos de Huizinga sont d'une pertinence remarquable à tel point qu'ils méritent une explication plus précise. Ce qui signifie plus clairement que selon Johan Huizinga, le jeu nécessite un espace clos, fermé. On pense bien sûr à ce titre aux terrains ou aux espaces du jeu où se pratiquent les sports d'équipe, aux damiers, ou même au casino. Cette fermeture spatiale, en réalité, dessine un cadre qui, comme a su le montrer Huizinga est celui où les règles valent ; ses limites sont la frontière au-delà de laquelle la légitimité des règles s'arrête : une pièce posée à côté de l'échiquier n'est plus qu'un bout de bois, un footballeur sur le banc de touche ne joue plus la partie. Cette clôture loin d'être contingente, n'est rien d'autre qu'une nécessité structurale. Pour que les règles soient valables, il est nécessaire que leur domaine d'application soit clairement défini, domaine dont toute autre règle est

exclue, et au-delà duquel les règles du jeu n'ont plus de valeur. C'est de cet espace propre au jeu que l'hypothèse d'une réalité du jeu, d'un monde du jeu trouve tout son sens. Emile Benveniste dans une définition d'une richesse incontestable, partage l'idée d'un jeu à part, disposant à lui tout seul sa réalité :

« Si une de ses règles qui le maintiennent hors du « réel » est violée, le jeu cesse et l'on retombe dans la réalité. Arbitraire sera donc aussi, et nécessairement, la condition propre des participants, qui dépouillent leur personnalité ordinaire pour assumer celle-là seulement que l'exigence du jeu leur assigne ; leur seule fonction sera de permettre au jeu de se réaliser ... Nous apprenons seulement ceci : le jeu est de plus en plus nettement spécifié comme distinct de la réalité, comme(...) Et cependant le jeu est bien aussi, à sa manière une réalité. Il faut donc que le jeu, séparé du réel et du quotidien par ses conventions, ait sa propre réalité. Il y a en effet une réalité de jeu, tout aussi spécifique, qui a ses lois, sa nécessité, sa logique son code et jusqu'à son langage. De quelle nature est cette réalité particulière, et dans quel rapport avec l'autre, qu'elle exclut ?... Il se joue dans un groupement fermé, équipe, cercle, club, troupe, classe, etc., dont il est la raison d'être et qui est entièrement voué à son accomplissement.... Tout cela aide à définir le type de réalité où se meut le jeu » (Benveniste 1947).

L'espace du jeu est un espace clos, une réalité à part entière. En dehors de l'espace structural, qui fait la réalité du jeu, on peut aussi noter le côté temporel qui caractérise cette réalité ludique. Car le temps du jeu est un « temps » à part : c'est le temps de la nuit pour les joueurs de cartes, le temps du week-end pour les amateurs de jeux sportifs, le temps des vacances ou des récréations pour les enfants. On remarquera combien tous ces termes à savoir nuit, week-end, vacances, récréation viennent désigner un moment où le cours normal de l'activité quotidienne s'arrête. C'est un temps autre, un temps dont l'usage n'est pas forcé. Ce n'est pas le temps du travail, mais au contraire, celui dont on peut faire ce que l'on veut, c'est un temps volontaire. C'est ce temps autre différent du temps ordinaire. C'est le temps de l'amusement considéré comme passe-temps, comme cette « occupation frivole inventée pour tromper le temps »¹.

En définissant la réalité comme l'ensemble des choses réelles qui

¹ Cité par O. Grussi : *La vie quotidienne des joueurs sous l'ancien régime à Paris et à la cour*, Paris, Hachette, coll. « La vie quotidienne », p.112.

composent l'univers, on peut se permettre une fois de plus, de comprendre en quoi le jeu n'est pas à confondre avec la réalité, et que le jeu en tant que tel est d'abord et avant tout une réalité, différente de celle de vous et nous. A ce propos, l'assertion de Freud selon laquelle « le contraire du jeu n'est pas le sérieux, mais la réalité »¹ trouve tout son sens. La légitimité de cette affirmation se justifie par le fait que le sérieux se définit par l'intérêt pris à l'opération, la quantité d'affect engagé, l'effort mental et physique fourni. Alors comment ne pas s'apercevoir que celui qui joue est bien souvent sérieusement sérieux. A cette contradiction qui n'est qu'une absurdité selon Freud, se substitue une autre plus convaincante qui est la réalité. A ce propos, une relecture de Freud s'impose : « Chaque enfant qui joue se comporte comme un poète, dans la mesure où il se crée un monde, ou, pour parler plus exactement, il arrange les choses de son monde suivant un ordre propre, à sa convenance. Ce serait un tort de penser qu'il ne prend pas ce monde au sérieux ; au contraire, il prend son jeu très au sérieux, il y engage de grandes quantités d'affect. L'opposé du jeu n'est pas le sérieux mais... la réalité. L'enfant distingue très bien son monde ludique, en dépit de tout son investissement affectif, de la réalité »².

La meilleure illustration qui témoigne de cette réalité différente de la réalité commune, est celle de ces joueurs qui, au lieu de revenir de temps en temps à la vraie réalité, à la vraie vie, une fois dans le jeu, restent égarés, enfermés dans ce monde ludique, dans cette réalité de

¹ Freud, *La création littéraire et le rêve éveillé*, traduction de Marie Bonaparte et Mme E. Marty in essai de psychanalyse appliquée, Paris Gallimard, 1933, rééd. Coll. Idées, 1971, pp. 69-81.

² Op. Cit. pp. 69-81. Voir aussi Jacques Henriot : « On peut dire enfin que, dans un grand nombre de cas, le jouer n'a de sens pour le joueur que parce qu'il lui permet de se distinguer du monde qui l'entoure et de s'en jouer. Il ne le situe pas seulement à part : il le dresse contre. Le jeu des motards est souvent de faire pétarader leurs engins dans les rues, la nuit, quand cela dérange le plus. C'est se moquer d'eux que de conduire à leur intention des emplacements spécialement aménagés pour la pratique de leur sport. Ce dernier a besoin de la présence de ce qui n'est pas lui. La dérision à l'égard du sérieux, le risque sous ses formes les plus variées, constituent des ingrédients sans lesquels le jeu ne vaudrait pas d'être joué. Le monde ordinaire, la vie courante lui servent de repoussoir. Qu'il opère, comme ici, en extraversion, dérangeant ce qui est rangé, ou qu'il se retire du monde pour ne vivre que sur son fond et ne se nourrir que d'imaginaire, il faut avouer que le jeu tourne souvent le dos à la vie de tous les jours ». Sous couleur de jouer, la métaphore ludique, p.193, éditions José Corti, 1989.

l'enfermement. De cet enfermement on s'aliène et on s'y perd, on n'est plus soi, on devient autre. C'est le moment où l'homme n'arrive plus à revenir au temps réel. Les textes de Stephan Zweig à ce sujet sont pertinents. Tout d'abord, on peut lire à travers les *vingt-quatre heures de la vie d'une femme*, comment la réalité du jeu peut être appréhendée comme une aliénation. En jouant, le joueur se perd et devient étranger à soi. C'est le moment où le jeu est prison, où l'espace ludique agencé par les règles devient une barrière infranchissable qui enferme l'esprit du joueur. Lorsqu'on ne peut plus sortir de cette réalité du jeu, de la tension qu'il crée, lorsque cette réalité seconde devient pour le joueur la seule réalité, alors l'esprit verse dans un abîme étrange, à la fois infinie dans ses possibilités internes et clos sur lui-même, où il se perd. C'est le cas de ce jeune étudiant polonais qui est décrit de façon remarquable dans ces *vingt quatre heures de la vie d'une femme*. Il s'agit de l'histoire d'une femme ayant atteint la quarantaine qui cherche à sauver la vie d'un jeune étudiant polonais de vingt quatre ans. L'action se déroule au casino de Monte-Carlo. Le jeune Polonais avant de venir à Monte-Carlo, avait déjà l'habitude de jouer, avait déjà été initié au jeu, à tel point que l'espace de jeu, la réalité ludique était devenue sa seule et vraie réalité¹.

La réalité du jeu est une réalité autre, lorsqu'on s'y habitue, il faut

¹ « Je l'invitais à déjeuner dans un petit restaurant ; là le jeune inconnu me raconta l'histoire de sa tragique aventure. C'était l'entière confirmation de mon premier pressentiment, lorsque j'avais vu sur le tapis vert ses mains tremblantes et nerveusement agitées. Il descendait d'une famille de vieille noblesse de la Pologne autrichienne ; il se destinait à la carrière diplomatique ; il avait fait ses études à Vienne et un mois auparavant, il avait passé le premier de ses examens avec un succès extraordinaire. Pour fêter ce jour-là et en guise de récompense, son oncle, un officier supérieur de l'état-major, chez qui il habitait, l'avait emmené au Prater en fiacre, et ils étaient allés ensemble au champ de courses. L'oncle fut heureux au jeu ; il gagna trois fois de suite ; lestés d'un gros paquet de billet de banque ainsi acquis, ils allèrent dîner ensuite dans un élégant restaurant. Le lendemain pour son succès à l'examen, le futur diplomate reçut de son père une somme d'argent égale à la mensualité qu'on lui faisait... Dès lors la rage du jeu, tantôt aux courses, tantôt dans les cafés ou dans les clubs, s'empara de lui, dévorant son temps, ses études, ses nerfs, et surtout ses ressources. Il n'était plus capable de penser, de dormir en paix et encore moins de se dominer ; une fois, c'était la nuit, rentré du club où il avait tout perdu, il trouva en se déshabillant, un billet de banque oublié et tout froissé dans un gilet ; ce fut plus fort que lui, il se rhabilla et rôda à droite et à gauche, jusqu'à ce qu'il trouvât dans un café des joueurs de dominos, avec qui il resta jusqu'à la pointe de l'aube ». Stephan Zweig, *Vingt-quatre heures de la vie d'une femme*, le Livre de Poche, pp. 88-90.

vite revenir à la vraie réalité, sinon on sombre, on se perd : tel est le cas de ce jeune étudiant polonais. Quand il est arrivé à Monte-Carlo, il s'est immédiatement précipité au casino pour retrouver sa vraie réalité, c'est-à-dire le jeu. La vraie réalité pour ce jeune polonais n'est plus la réalité de tous les jours, mais plutôt le jeu. Et c'est en étant dans sa réalité qu'il a été remarqué par cette femme de quarante deux ans. Elle remarque alors un jeune homme qui perd tout, et qui tente de se suicider. Elle lui évite le pire, et lui trouve une chambre d'hôtel afin qu'il y passe la nuit. Devant la femme qui lui sauve la vie, le jeune jure de ne plus jouer, de ne plus retrouver l'espace, le cadre ludique. Mais pourquoi voudrait-il se suicider ? Pourquoi, c'est maintenant qu'il se rend compte qu'il a tout perdu ? C'est tout justement en revenant à la réalité vraie qu'il s'aperçoit que le jeu fait partie d'une autre réalité, que le jeu à sa réalité. Quand cette réalité vous absorbe, vous devenez prisonnier, et vous en avez du mal à vous en débarrasser :

« Venez, fis-je énergiquement, allons vers un autel ou vers une de ces images qui vous sont sacrées, vous allez y prononcer le serment que je vais vous dire. Il me regarda, étonné, presque effrayé. Mais ayant vite compris, il s'approcha d'une niche où était une statue, fit le signe de la croix et s'agenouilla docilement. Répétez après moi, fis-je, en tremblant moi-même d'émotion. Répétez après moi : Je jure,- Je jure, répéta-t-il, puis je continuai : - que je ne prendrai jamais plus part à un jeu de hasard, de quelque nature qu'il soit, et que je n'exposerai plus ma vie et mon honneur à cette passion »¹.

Cette femme qui tente de sauver ce joueur obsédé, n'a-t-elle pas encore compris que ce dernier est dans une réalité close, fermée, différente de la réalité commune ? N'a-t-elle pas encore compris que l'espace de jeu est un lieu différent où l'inverse reste possible ? Le fait de lui avoir donné de l'argent pour qu'il paye son billet de train et retourne chez lui, a-t-il été suffisant pour que ce dernier retrouve la Réalité de tous les jours ? Certainement pas, même si elle a pu l'accompagner à la gare trente minutes avant l'arrivée du train, car le pire est à venir, et la vraie vie pour ce joueur obsessionnel est celle du jeu. Ainsi, on voit bien ici l'enfer du jeu, l'enfermement qu'il

¹ *Op. Cit.* p. 98.

représente. C'est une prison où l'on s'enferme soi-même et, plus encore, où l'on n'a de cesse de revenir. C'est exactement ce qui se passe dans ce roman, car le jeune homme au lieu de prendre son train pour Nice, retourne au casino. Le casino est devenu pour lui, la vraie structure de la vie, le vrai monde, alors qu'il oublie qu'il est sorti du monde réel pour un monde éphémère, qui est parfois dangereux si l'on ne prend pas ses distances. On peut jurer de ne plus revenir, mais on finira par revenir un jour. L'exemple de ce jeune étudiant polonais nous est édifiant :

« Il était assis là en chair et en os, indéniablement ... j'aurais reconnu ces mains-là parmi des millions d'autres... Non, je ne rêvais pas, c'était bien lui, il n'était pas parti, comme il me l'avait juré... Et soudain je me rappelai que mes malles étaient à la gare ; dès lors je n'eus plus qu'une pensée : partir, partir, partir d'ici, simplement partir, loin de cet établissement maudit, infernal... Loin de cette ville, loin de moi-même, rentrer chez moi, retrouver les miens, ma vie d'autrefois, ma vie véritable»¹.

Le jeune homme, comme on peut le constater, n'a qu'une seule réalité qui obnubile sa conscience : la réalité du jeu. Et plus tard, cette femme apprendra que le jeune homme s'est finalement suicidé.

Cet exemple n'est pas le seul à montrer en quoi le monde du jeu est un monde à part. Dans un autre roman, intitulé *le joueur d'échecs*²,

¹ *Ibid. Op. Cit.* p. 123.

² Dans ce roman, un grand joueur d'échecs se trouve sur un navire. Il n'a pas vraiment d'intérêt pour ce qui se passe autour de lui, hormis les parties d'échecs. Ce joueur a été emprisonné et soumis à l'isolement total, sans livre, ni papier, seul, hors du temps et du monde. Il réussit, pour résister à la folie de ce vide inexorable, à voler un livre, qui se révèle être un recueil de parties d'échecs. Ce livre est au premier abord un soulagement, car il lui offre une libération par rapport à son espace carcéral : « Je compris alors quel inappréciable bienfait ce vol audacieux m'avait valu. Car j'avais maintenant une activité, absurde ou stérile si vous voulez, mais une activité tout de même, qui détruisait l'empire du néant sur mon âme. Je possédais, avec ces cent cinquante parties d'échecs, une arme merveilleuse contre l'étouffante monotonie de l'espace et du temps. Pour conserver son charme à ma nouvelle occupation, je partageai désormais méthodiquement ma journée : deux parties le matin, deux parties l'après-midi, et le soir une brève révision des quatre. Ainsi mon temps était rempli, au lieu de se traîner avec l'inconsistance de la gélatine, et j'étais occupé sans excès, car le jeu d'échecs possède cette remarquable propriété de ne pas fatiguer l'esprit et d'augmenter bien plutôt sa souplesse et sa vivacité. (...) J'avais d'abord suivi mécaniquement les indications du livre en reproduisant les parties célèbres, mais peu à peu cela devint pour moi un jeu de l'intelligence auquel je me plaisais beaucoup.

Stephan Zweig, montre combien par le jeu, l'homme perd tout lien avec l'extérieur, le réel. Le joueur par le biais des règles ludiques s'enferme¹ sur lui-même, et ne voit que le jeu, qui par voie de conséquence devient sa seule réalité. En s'enfermant dans la réalité du jeu, le joueur sombre, et perd tout contact avec le vrai réel, la réalité proprement dite, et se détruit tout seul. C'est à partir de cette autodestruction qu'il s'enlise. Mais cette folie du jeu est bien particulière. Il est fou parce qu'il ne parvient plus à sortir de ce lieu structural. Le joueur pathologique est bien celui qui s'enferme tout seul, et non celui que l'on enferme. C'est ce terme d'enfermement qui apparaît de façon récurrente dans les textes consacrés au jeu, lorsqu'il s'agit de caractériser le joueur monomaniac. Lorsque la clôture ludique constitutive de tout jeu devient barrière, lorsque le monde ludique devient pour le joueur le vrai monde, c'est à ce moment là que l'on parle d'une réalité autre que celle de tout le monde. Il y a dans cette dimension propre au jeu quelques textes particulièrement réussis et qui nous le présentent de façon convaincante. Tel est le cas de la

J'ai appris les finesesses, les ruses subtiles de l'attaque et de la défense, je saisis la technique de l'anticipation, de la combinaison et de la riposte.» *Le joueur d'échecs*. Le Livre de poche, Librairie Générale Française, 1991. pp. 66-67.

¹ « Pour ce jeu mené dans un espace abstrait, imaginaire... pardonnez-moi de vous entraîner dans ces aberrations..., mon cerveau se partageait, si je puis le dire, en cerveau blanc et cerveau noir, pour y combiner à l'avance les quatre ou cinq coups qu'exigeait, dans les deux camps, la tactique. Et le plus dangereux de cette expérience abstruse n'était pas encore cette division de ma pensée à l'intérieur de moi-même, mais le fait que tout se passait en imagination : je risquais ainsi de perdre pied brusquement et de glisser dans l'abîme... Tout mon être, toute ma sensibilité se concentraient sur les cases d'un échiquier imaginaire. La joie que j'avais à jouer était devenue un désir violent, le désir une contrainte, une manie, une fureur frénétique qui envahissait mes jours et mes nuits. Je ne pensais plus qu'échecs, problèmes d'échecs, déplacement des pièces. Souvent, m'éveillant le front en sueur, je m'apercevais que j'avais continué à jouer en dormant... En réalité, tandis qu'ils menaient leur enquête (les juges) et leurs délibérations, je n'attendais dans ma passion avide que le moment d'être reconduit dans ma cellule pour y reprendre mon jeu, mon jeu de fou... parfois, mon repas était encore intact le soir dans son écuelle, car j'en oubliais de manger. Je n'avais qu'une soif effroyable, due sans doute à ce jeu fébrile et à ces perpétuelles réflexions... Pour finir, mon excitation atteignit un degré tel en jouant - je ne faisais absolument rien d'autre du matin au soir... Je sais aujourd'hui, bien entendu, que cet état d'esprit était déjà tout à fait pathologique. Je ne lui trouve d'autre nom que celui d'« intoxication par le jeu d'échecs », qui n'est pas encore dans le vocabulaire médical. Cette monomanie finit par m'emprisonner le corps autant que l'esprit. Je maigris, mon sommeil devint agité, intermittent. Au réveil, mes paupières étaient de plomb, je les ouvrais à grand peine » *Ibid. Op.cit.* pp. 71-75.

lecture que l'on peut faire de certains textes comme le *Joueur* de Dostoïevski. Dans une narration d'une richesse exceptionnelle, Dostoïevski illustre l'enfermement de cette réalité du jeu. Car ce qui caractérise le monde ludique, c'est son côté clos, fermé : c'est l'enfermement de l'acte même de jouer. Le jeu est d'abord attirant, mais par la suite s'y rendre pourrait devenir un impératif. Nous pouvons sans entrer dans les détails citer un autre exemple du texte qui symbolise la réalité ludique. Il s'agit d'un exemple courant et non pas celui tiré du *Joueur* de Dostoïevski. Il s'agit bien des jeux vidéo qui enferment le joueur, tout en le détournant de la vraie réalité. Car internet et les jeux vidéo offrent de nouveaux espaces à notre environnement. Ces espaces, ces lieux qui ont la particularité d'être virtuels, c'est-à-dire d'existence seulement à l'état de simple possibilité. Cette particularité nous permet de faire des projections de notre monde réel. Internet et les jeux vidéo auraient donc la possibilité d'être une réalité projetée. L'existence de mondes virtuels vient bouleverser chez l'internaute son rapport à la réalité. Internet est un support virtuel, mais qui peut donner lieu à des événements effectifs. Lorsque deux personnes se rencontrent sur Internet, la relation peut être idéalisée ou fantasmée, mais elle est réelle, effective. La rencontre n'est pas corporelle, pourtant elle peut se faire par l'intermédiaire d'avatars qui sont des représentations corporelles. La fréquentation de ces mondes virtuels par le joueur aurait un impact réel sur son comportement et favoriserait chez certains sujets l'émergence de comportements pathologiques comme l'addiction, ou de comportements déviants comme la violence. Les jeux vidéo et Internet mettent en exergue deux problématiques à savoir celle de la dépendance et celle de la confusion entre ce qui est réel et ce qui est virtuel, dans certains cas l'une venant entretenir l'autre. Par l'usage des jeux vidéo et Internet, la question qui est posée est celle du contact de la personne et son environnement, du joueur et son monde, sa réalité. Ce danger qui crée la confusion entre le réel et le virtuel et qui devient le vrai monde du joueur, conduit à des comportements addictifs très graves. C'est nous-mêmes qui créons cette réalité, qui accordons une vraie place à cette structure ludique, à ce monde, qui au lieu d'être passager, un moment de détente, devient quelque chose de permanent et de durable. C'est cela l'enfermement dans le jeu, un

phénomène vertigineux comme une chute ; et le joueur, à qui l'on exhorte sans cesse de partir « partez, partez ! », est celui qui reviendra toujours. Si la réalité du jeu est différente de la réalité de tous les jours, alors, l'on se demande sur ce qu'est réellement le jeu ? Autrement dit, quel serait le fondement de cette réalité ludique ?

2.2. Du jeu comme réalité sans fond

Dans les points précédents de notre réflexion, nous avons été amenés à nous interroger de très près sur la définition du jeu, tout en signifiant que Johan Huizinga a donné une autre orientation au concept, mais il convient de retenir que dans la tradition philosophique, ce concept date de l'Antiquité, et qu'il avait déjà été mis en circulation à cette époque là. Les philosophes ont commencé à spéculer sur le concept depuis le temps d'Héraclite. Ce qui voudrait dire en d'autres termes, que s'il faut questionner le fondement du jeu, alors, il faut partir d'Héraclite¹, et plus précisément du fragment 52². La pensée d'Héraclite appelle ainsi l'interprétation, étant, comme toute énigme, un défi pour la pensée par la concision et la polysémie. Pour autant, la lecture d'Héraclite ne peut se réduire à l'interprétation, et doit être aussi construction. Or ce fragment particulier, où la dimension du jeu apparaît évidente, a justement donné lieu dans la littérature philosophique et notamment dans la pensée moderne à de nombreuses exégèses et traductions. Ce fragment a donné le coup d'envoi de la réflexion philosophique sur le jeu, malheureusement, Héraclite n'a pas été bien suivi. Il a fallu attendre le temps de Nietzsche pour qu'il ait une vraie réappropriation philosophique du concept. En pensant le temps comme cet enfant qui joue, et que la nature aime à se dérober à nos yeux, Héraclite assigne ainsi, une dimension ludique à l'être, et que le monde et le jeu sont inséparables.

¹ Le jeu héraclitéen n'est pas le jeu en tant qu'amusement, repos ou délassement. Il s'agit du jeu de la nature, du jeu de l'être, c'est-à-dire, du jeu du monde. C'est à ce propos que se donne à lire la différence entre le jeu humain comme simple délassement et le jeu cosmique comme ce temps du monde comparable à cet enfant jouant au tric-trac.

² « Le temps du monde est un enfant qui joue au tric-trac ; son royaume est celui d'un enfant » (Fragment 52), Cf. Kostas Axelos, *Les fragments d'Héraclite d'Ephèse*, présentés et traduits, illustrés avec des gravures sur bois par Albert Flocon, Ed, Estienne, Paris, 1958.

C'est dans ce sillage que nous avons jugé opportun de voir comment ce fragment 52 a été reçu et interprété par Heidegger, qui d'ailleurs, le considère comme la clé de voûte de toute la pensée d'Héraclite. Ce fragment 52, nous donnera les outils nécessaires pour comprendre la dimension sans fond du jeu, le fait que le jeu ne dispose pas de cause causante qui causerait son mode d'être, et qu'il demeure sans « parce que ». Mais pourquoi le choix de Heidegger ? Alors qu'à y voir de près, il y a bien d'autres philosophes qui sont plus proches de ce fragment 52 que Heidegger. On peut citer le cas de Nietzsche qui apparaît à nos yeux comme l'Héraclite des temps modernes.

En considérant ce fragment 52, comme la clé de voute de toute la pensée héraclitéenne, Heidegger donne non seulement le la, mais aussi et surtout, s'inscrit en même temps dans le parcours philosophique d'Héraclite en soulignant le « sans pourquoi » du jeu dans deux ouvrages essentiels, à savoir *le principe de raison et Essais et conférences*. Nous nous attachons au commentaire que s'est livré Heidegger du fragment 52, car en lui nous arrivons à mieux cerner la teneur de ce fragment qui donne une épaisseur métaphysique au concept de jeu : « La dispensation de l'être est un enfant qui joue, qui pousse ses pions sur un damier. C'est à un enfant qu'appartient la royauté... Le jeu seul demeure : il est ce qu'il y a de plus haut et de plus profond » (Heidegger 1958 : 243), commente Heidegger, hypostasiant la notion, circonscrite et particularisée dans le fragment. Ainsi s'opère alors un bouleversement de sens : alors que le monde du jeu comme clôture dans une intériorité est stoppé dans le fragment d'Héraclite ; on a chez Heidegger un saut irrationaliste donnant à cette intériorité une extension indéfinie : « ce seul du jeu est tout. C'est l'Un, l'Unique » (Heidegger 1958 : 243). On est là en présence de ce que Hegel nommait le mauvais infini d'une pensée non pas totalisante mais totalitaire. La référence à l'Un permet de s'arrimer à Plotin, celle à l'unique de récupérer au passage dans le projet idéologico-philosophique de Heidegger l'anarchisme stirnérien. Ce jeu étant tout, Un, il est en conséquence être du monde, fondant non fondé. Autrement dit, le jeu fonde le monde, il est l'étantité de l'étant, l'« *êreté* » de l'être. Mais nous ne pouvons saisir cet « *êreté* » de l'être, c'est-à-dire, nous ne pouvons connaître ce qui serait au fondement de ce jeu du monde. Il est sans justification, il est, sans

pourquoi. A ce titre, notre écoute de Heidegger s'avère décisive : « le *« parce que »* disparaît dans le jeu. Le jeu est sans *« pourquoi »*. » D'où un second saut irrationaliste : « *le monde est en tant qu'il joue ce jeu*. Ceci veut dire : le jeu du monde ne peut être ni expliqué par quelque d'autre, ni appréhendé dans son fond à partir de quelque chose d'autre » (Heidegger 1958 : 214). Ce jeu du monde dont parle Heidegger, est un jeu sans cause causante. Ce qui veut dire que, ce jeu étant une cause, ne peut avoir de cause qui causerait sa cause. Il est comme il est, c'est-à-dire sans justification.

Si nous ne pouvons pas, comme dit Heidegger, de dégager le fondement du jeu du monde, de dégager le pourquoi de ce jeu, On pourrait par conséquent se permettre de dire du jeu qu'il est sans raison, sans pourquoi. Mais, comment concevoir quelque chose sans raison ? Comment admettre l'existence de quelque chose sans pour autant expliquer son effectivité ? Si Héraclite, pense que le temps du monde n'est rien d'autre qu'un jeu, c'est tout simplement, parce que ce monde joue, il se montre en se retirant, il apparaît sans apparaître, il se donne à nous, tout en s'éclipsant¹. Mais, d'où vient le fait que le jeu soit sans « parce que » ? Qu'est-ce qui est au fondement du jeu ? Autrement dit, qu'est-ce qui fait que le jeu existe ? Ces propos heideggériens risquent de surprendre, quand on sait que : « rien n'est sans raison... Tout a une raison ; « tout », c'est-à-dire tout ce qui de quelque manière est... Tout ce qui est réel a une raison de sa réalité. Tout ce qui est possible a une raison de sa possibilité. Tout ce qui est nécessaire a une raison de sa nécessité. Rien n'est sans raison. Dans tout ce qui nous entoure, nous concerne, se trouve sur notre route, nous cherchons des raisons. L'un de nous affirme-t-il quelque chose, nous en demandons la raison. Nous exigeons que tout comportement soit fondé sur une raison. Souvent nous nous contentons des raisons immédiates ; parfois nous en cherchons de plus éloignées ; pour finir nous nous aventurons jusqu'aux premières raisons ou demandons la

¹ « Le jeu du monde n'est le jeu de personne, parce que c'est seulement en lui qu'il y a des personnes, des hommes et des dieux... Le problème de l'individuation, on cherche de ce qu'il y a derrière l'apparition de l'étant, et la pensée plonge la profondeur absente que nous cache le plus souvent le jeu à la surface de la terre... L'apparition est le masque derrière lequel il n'y a « personne », derrière lequel il n'y a rien d'autre que justement le rien. » Eugen Fink, *Le jeu comme symbole du monde*, Minuit, Paris, 1966, pp. 238-239.

raison dernière. Toutes les fois que nous voulons fonder ou approfondir quelque chose, nous sommes déjà en quête d'un fond, c'est-à-dire d'une raison » (Heidegger 1958 : 247). Ce qui voudrait dire que tout ce qui est, a sa raison d'être, c'est-à-dire qu'il y a une raison à tout ce qui est. Comme on peut le constater dans l'histoire de la métaphysique :

« Si la métaphysique de la subjectivité qui fonde la modernité nécessite lors de son déploiement l'instauration du principe de raison suffisante, il reste que le principe de raison suffisante, qui signifie le principe selon lequel la raison doit être rendue, étant donné que rien n'arrive sans qu'il y ait une raison qui l'explique, ne saurait faire signe vers l'aphorisme hégélien selon lequel : « Ce qui est rationnel est effectif et ce qui est effectif est rationnel ». N'établissant nullement que l'effectif possède une raison par laquelle il s'éclaire, la thèse de l'effectivité du rationnel institue seulement une relation étroite entre le rationnel et l'effectif, en sorte que le rationnel ne puisse, sauf à être une pure chimère ou un pur transcendant, advenir sans revendiquer l'effectivité » (Koukou 2002 : 5).

Ainsi, le jeu comme principe effectif, peut-il avoir une raison suffisante qui justifie son effectivité ? Heidegger pense que le jeu, même s'il est le fond de ce qui est, est le fondant non fondé. « L'être en tant qu'il fonde, n'a pas de fond. C'est comme sans-fond qu'il joue ce jeu qui nous dispense, en jouant l'être et la raison » (Heidegger 1958 : 243). Le jeu tel qu'il est interprété selon le fragment 52 est irrationnel, il est sans « parce que », sans « pourquoi ». Heidegger en le disant, rend hommage à Héraclite, et fournit une caution philosophique à toute une tradition pour laquelle le jeu est au principe de toute culture, tradition qui s'enracine dans Schiller, se prolonge avec Nietzsche puis des essayistes comme l'historien Huizinga...

Conclusion

Nous pouvons au terme de ce travail, souligner, que, le concept de jeu comme problème philosophique, nous a permis de mieux comprendre en quoi l'univers ludique est une forme particulière de culture, avec ses richesses, ses histoires, ses points culminants et ses lieux communs. Ces lieux communs nous ont permis de situer deux moments majeurs dans l'histoire philosophique du concept : le moment héraclitéen, en considérant l'éphésien comme père fondateur,

et le moment schillérien comme le lieu de cette continuation. Ces deux moments nous ont permis de définir le concept tout en soulignant que le jeu est le lieu par excellence de la manifestation de la liberté. En définissant le jeu comme l'expression de la liberté, nous appréhendons non seulement la réalité ludique, mais aussi et surtout ce qui serait au fondement de cette réalité. A partir du concept de jeu comme problème philosophique, se dégagent de vraies questions ontologiques et métaphysiques. Il s'agit par exemple d'appréhender le monde comme un jeu sans joueur et l'homme comme joueur et jouet.

Bibliographie

- Aristote., 1979. *Ethique à Nicomaque*, trad., fr, J. Tricot, Vrin, Paris.
- Axelos K., 1958. *Les fragments d'Héraclite d'Ephèse*, présentés et traduits, illustrés avec des gravures sur bois par Albert Flocon, Ed, Estienne, Paris.
- Axelos K., 1969. *Le jeu du monde*, minuit, Paris.
- Benveniste E, 1947. « Le jeu comme structure », in *Revue Deucalion*, n°2, Paris.
- Calvet L-J., 1978. *Les jeux de la société*, Payot, Paris.
- Caillois R., 1958. *Les jeux et les hommes*, folio, essais, Gallimard, Paris.
- Cotta A., 1993. *La société du jeu*, Fayard, Paris.
- Duflo C., 1997. *Jouer et philosopher*, Puf, Paris.
- Duflo C., 1997. *Le jeu de Pascal à Schiller*, Puf, Paris.
- Duflo C., 1996. « La prudence dans le jeu : une économie du risque », in *Formes de rationalité et phonétique moderne, sous la direction d'André Tosel, Annales Littéraires de l'Université de Besançon*.
- Dumont J-P., *Les présocratiques*, Gallimard, La Pléiade. Paris.
- Dostoïevski, 1956, *Le joueur*, Folio classique, Gallimard. Paris.
- Fink E., 1966. *Le jeu comme symbole du monde*, trad, fr, H. Hildenberg et A. Lindenberg, Minuit, Paris.
- Fink E., 1965. *La philosophie de Nietzsche*, Minuit. Paris.
- Freud : 1933, *La création littéraire et le rêve éveillé*, traduction de Marie Bonaparte et Mme E. Marty in essai de psychanalyse appliquée, Gallimard, Paris.
- Heidegger M., 1958. *Essais et conférences*, traduit de l'allemand par

- André Préau et préfacé par Jean Beaufret, Tel Gallimard, Paris.
- Heidegger M., 1962. *Le principe de raison*, traduit de l'allemand par André Préau et préfacé par Jean Beaufret, Tel Gallimard, Paris.
- Henri J., 1994. *Le renversement platonicien*, Vrin, Paris.
- Henriot J., 1989. *Sous couleur de jouer*, José Corti, Paris ;
- Henriot J., 1969. *Le jeu*, Puf, Paris.
- Henriot J., 1967. *Existence et obligation*, Puf, Paris.
- Huizinga J., 1951. *Homo Ludens, essai sur la fonction sociale du jeu*, Gallimard, Paris.
- Jeannière A., 1959. *La pensée d'Héraclite d'Ephèse*, Aubier, Paris.
- Kant E., 1969. *Les fondements de la métaphysique des mœurs*, trad. Victor Delbos, Delagrave.
- Kant E., 1966. *Réflexions sur l'éducation*, trad. d'Alexis Philonenko, Paris, Vrin,
- Koukou C., 2002. *Les Présupposés métaphysiques du concept de progrès*. Thèse d'Etat, soutenue à l'université Paris IV- Sorbonne, Décembre, Paris.
- Ladouceur R., 2000. *Le jeu excessif*, Editions de l'Homme, Québec.
- Littre P.-E., 2007. *Dictionnaire de la langue française*, Tome 3, Paris.
- Pascal B., 1954. *Œuvres complètes*, Gallimard, coll., « Bibliothèque de la Pléiade », Paris.
- Saint Augustin, 1964. *Confessions*, Trad, J. Trabucco, Editions Garnier-Flammarion, Paris.
- Sartre J.-P., 1943, *L'être et le néant*, Gallimard, Paris.
- Sartre J.-P., 1983. *Les Carnets de la drôle de guerre*, Gallimard, Paris.
- Sweig S., 1991. *Le joueur d'échecs*, le livre de poche, Librairie Générale française.
- Sweig S., 1980. *Vingt-quatre heures de la vie d'une femme*, le livre de poche, Paris.
- Valéry P., 1957. *Variétés*, in *œuvre*, I, Gallimard, bibliothèque de la pléiade, Paris.
- Wittgenstein, 1988. *Tractus Logico-philosophicus, suivi des Investigations philosophiques*, trad, P. Klossowski, Gallimard, coll. « Tel », Paris.