UNIVERSITÉ DE LORRAINE

DACIP

# FICHE DE LECTURE

## TITRE DE L'OUVRAGE

**Homo ludens - Essai sur la fonction sociale du jeu**

**RÉFÉRENCE BIBLIOGRAPHIQUE :** Huizinga, J. (1938). Homo ludens : Essai sur la fonction sociale du jeu. Gallimard.

**AUTEUR :** Johan Huizinga, traduit du néerlandais par Cécile Seresia

**ÉDITEUR :** GALLIMARD (COLLECTION TEL) **ANNÉE :** 1938 (première parution en 1951)

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Accessibilité du contenu** | ☐ Facile | ☐ Lecture attentive | ☑ Lecture studieuse |
| **Équilibre apports théoriques et pratiques** | ☐ Plutôt théorique | ☑ Plutôt critique | ☐ Plutôt opérationnel |
| **Conseillé pour les enseignants** | ☐ Niveau élémentaire | ☑ Niveau intermédiaire | ☐ Niveau expert |

## L'AUTEUR

**Johan Huizinga** (1872-1945) est d'abord connu pour son apport majeur à l'histoire culturelle (L'automne du Moyen Âge, 1919) mais il est aussi un essayiste de renom. Homo Ludens (1938) est l'un de ses essais phares mais ce sont les Ombres de demain (1945) et le Monde abîmé (1945, posthume) qui le rendirent célèbre à travers le monde. L'historien néerlandais connut la première guerre mondiale et les changements sociaux en découlant. Observant la montée du nazisme et du fascisme italien, il analysera ces phénomènes (entre autres) à travers son œuvre. Avec Homo Ludens, l'historien laisse un ouvrage majeur pour les sciences du jeu, en étudiant ce dernier d'un point de vue historico-culturel.

**Université de Lorraine - DACIP**
Date de publication : novembre 2022
Rédacteur : Jérémy Valade

sup.univ-lorraine.fr / dacip-contact@univ-lorraine.fr

## SYNTHESE DE L'OUVRAGE

Un pianiste, s'il joue une même partition deux soirs d'affilés, ne jouera jamais exactement la même musique. C'est impossible, et c'est une des activités avec laquelle pourrait très bien s'accorder la définition du jeu de Johan Huizinga qui le voit comme : « une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie, et d'une conscience d'être autrement que dans la «vie courante» » (Huizinga, 1938).

Homo Ludens, avant d'être présenté en latin, s'intitulait L'élément l*udique de la culture*. C'est d'ailleurs ainsi que l'ouvrage aurait dû être sous-titré dans sa traduction française (Gallimard, 1951). Homo Ludens : *Essai sur la fonction sociale du jeu* fut retenu, bien que le sous-titre originel du livre se traduirait plutôt en « Essai d'une détermination de l'élément ludique de la culture ». Cette déformation est effectivement « insidieuse », tout au moins problématique, puisque Huizinga ne cherchait pas à « décrire la place du jeu dans la société » (Dewitte, 2010). Son essai porte avant tout sur les liens fondamentaux entre jeu et culture.

Divisé en douze chapitres, *Homo Ludens* doit être lu et appréhendé avec précaution. Les écrits de Johan Huizinga sont ceux d'un « observateur critique des transformations culturelles qui s'opèrent dans la société » (Di Filippo, 2014). Dans le cadre de cette fiche de lecture, nous conseillons donc de prendre un certain recul sur les textes de l'historien néerlandais de la culture, tout en les confrontant à d'autres œuvres de confrères lui ayant succédé (Caillois, 1958 ; Winnicott, 1971 ; Henriot, 1989).

Les trois premiers chapitres d'*Homo Ludens* questionnent « l'essence et la nature » même du jeu (Dewitte, 2010 : 174). Le premier revient sur les difficultés à reconnaître et nommer le jeu. En effet, « en tant que réalité observable », le jeu est bel et bien au cœur du monde humain mais aussi animal (Huizinga, 1938 : 18). Un paradoxe intéressant émerge de la pensée de Huizinga : selon lui, « justice, beauté, vérité, esprit, Dieu » et « sérieux » peuvent être niés mais indéniable serait le jeu. Pourtant, le jeu n'est pas « matière » mais bien « esprit ». Nécessairement libre, le jeu peut apparaître « comme un intermède dans la vie quotidienne, comme une occupation de détente », mais ce rôle d'accompagnement le rend « indispensable » dans la mesure où il comble facilement les moments creux du quotidien, le rendant plus agréable, plus vivable (*ibid.* : 25-26).

Résumer la richesse du propos de Huizinga qui présente le jeu sous tous ses aspects est une tâche délicate. « Pénétré de rythme et d'harmonie », le jeu serait lié à la beauté (*ibid.* : 23). Une beauté ordonnée puisque le jeu crée de l'ordre, grâce à ses règles. Pour autant, n'oublions pas la nature instable du jeu, qui peut être troublé par un événement externe ou interne. Avant de passer à l'étude de la deuxième partie du livre, deux points essentiels sont à aborder. D'une part, Huizinga dit du jeu qu'il est « une notion en soi » capable « d'englober le sérieux » (*ibid.* : 73). Le sérieux, quant à lui, « ne se comprend qu'en opposition avec le jeu » (Di Filippo, 2014 : 287). Enfin, puisqu'il est principalement question des liens entre culture et jeu dans cet ouvrage, voici l'un des énoncés les plus capitaux : « La culture ne naît pas en tant que jeu, ni du jeu, mais dans le jeu. » (Huizinga, 1938 : 112) Si l'on suit la pensée de Johan Huizinga, le jeu est donc une « fonction créatrice de culture ».

## SYNTHESE DE L'OUVRAGE (suite)

Après une première partie questionnant la nature, le sens du jeu, l'essai de Huizinga tend vers l'étude sociologique en s'attachant à replacer le jeu dans « les différents domaines de l'expérience humaine (chapitres IV à X) » (Dewitte, 2010 : 174). Droit, guerre, sagesse, poésie, philosophie, art : voici autant de sujets pouvant émaner du jeu selon l'auteur néerlandais. Il consacre à chacun d'eux un chapitre complet.

C'est en 1938, dans l'entre-deux-guerres, que Johan Huizinga publie son essai *Homo Ludens*. Les mots qui vont suivre sont donc à replacer dans ce contexte : « Dans son ensemble, la civilisation devient plus sérieuse. Loi et guerre, industrie, technique et science semblent perdre leur contact avec le jeu. […] **Seule la poésie demeure alors comme la citadelle d'un jeu florissant et noble.** » (Huizinga, 1938 : 190). Cette seconde partie de l'ouvrage se conclut sur un chapitre dédié aux formes ludiques de l'art, donc de la musique, de la danse ou encore des arts plastiques.

La dernière partie de l'ouvrage nous ramène à la qualité première d'historien de Johan Huizinga. Ce dernier soumet la civilisation au prisme du jeu, en revenant d'abord sur les phases primitives de la culture européenne. De nouveau, Huizinga insiste sur le fait que la culture « ne naît pas du jeu » mais « se déploie *dans* le jeu et comme jeu » (*ibid.* : 241). L'auteur examine ensuite plusieurs grandes périodes, de l'Empire Romain à la Renaissance en passant par le Moyen Âge. Ces différentes cultures et civilisations présentaient, toutes à leur manière, des traits éminemment ludiques.

Puis, l'auteur opère un glissement vers la culture contemporaine à travers un ultime chapitre, soutenant que le jeu prit une place de second plan dès le XIXe siècle. Selon lui, « la culture moderne n'est plus guère « jouée » » (*ibid.* : 283). Les derniers paragraphes d'Homo Ludens font part d'une perte « d'âme ludique », d'une société contemporaine bien plus (trop ?) sérieuse selon Huizinga, laissant de facto moins d'espace au jeu (*ibid.* : 272). L'historien néerlandais conclut son essai sans manquer de rappeler les conditions nécessaires au jeu : « **Pour jouer vraiment, l'homme doit redevenir un enfant** pendant la durée de son jeu » (*ibid.* : 273). Il soutient également que le jeu « n'a pas de but spécifique en dehors de lui-même » et qu'il est « alimenté par une conscience de détente joyeuse **détachée des exigences de la vie** courante » (*ibid.* : 278).

Cela rejoint certaines recherches modernes croisant jeu et pédagogie comme celles de Catherine Kellner qui a pu montrer à travers ses expériences avec des élèves de CP qu'une « gratuité antécédente » est nécessaire pour préserver le jeu (Kellner, 2008 : 24). La pensée de Johan Huizinga, couchée dans *Homo Ludens* en 1938, est si vaste, si complète qu'il semble encore important de s'y référer (avec une recontextualisation des textes vis-à-vis de l'auteur et de son époque) afin de mieux répondre à des interrogations profondes, y compris dans le champ de la pédagogie. Voici l'une d'elles, qui reste très ouverte et actuelle : « **auto-télique**[1] par essence comment (le jeu) peut-il être mis au service d'un apprentissage, activité au contraire totalement **hétéro-télique**[2] ? » (*ibid.* : 23).

[1] Le jeu est auto-télique ou autotélique car, par essence, il trouve sa fin en lui-même, sans avoir besoin de motivations ou de finalités extérieures pour exister.
[2] Une activité hétéro-télique ou hétérotélique est caractérisée par le fait qu'elle présente un ou plusieurs objectif(s) distinct(s) d'elle-même.

## POINTS FORTS

Homo Ludens est un essai à lire pour comprendre les fondements de la thèse d'Huizinga, celle d'une culture qui naît dans le jeu, et non l'inverse. L'historien néerlandais rappelle que le jeu a précédé la culture humaine, justifiant notamment son propos par les nombreux comportements ludiques observables chez les animaux. Son approche d'historien de la culture est enrichissante puisque l'auteur s'évertue à démontrer, via l'examen des grandes périodes et domaines de notre civilisation, que le jeu est omniprésent. Droit, religion, musique, poésie, guerre… Selon Huizinga, le jeu ne traverse pas seulement ses différents aspects de la vie quotidienne, il en serait à l'origine.

L'ouvrage traduit du néerlandais est aussi très abouti d'un point de vue littéraire. Quiconque s'intéresse aux définitions et à l'essence même du jeu trouvera de quoi nourrir ses réflexions. L'impossible distinction entre jeu et sérieux, les relations entre jeu et culture, l'opposition entre jeu et « vie courante » : toutes ces questions « modernes » sont au cœur du livre de Johan Huizinga.

## POUR ALLER PLUS LOIN


Caillois, R. (1958). Les jeux et les hommes : Le masque et le vertige (Éd. rev. et augmentée, [Nachdr.]). Gallimard.

Dewitte, J. (2010). 7. L'élément ludique de la culture. À propos de Homo Ludens de Johan Huizinga. In La manifestation de soi (p. 172-210). https://www.cairn.info/la-manifestation-de-soi--9782707164469-page-172.htm

Di Filippo, L. (2014). Contextualiser les théories du jeu de Johan Huizinga et Roger Caillois. Questions de communication, 25, Art. 25. https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.9044

Kellner, C. (2008). Les cédéroms, pour jouer ou pour apprendre ? L'Harmattan.