

**ALEXANDRE
CADAIN**

HOMO LUDENS

**Pourquoi
le monde est un jeu
(et comment déjouer sa fin)**

L  Éditions de
bservatoire



Homo Ludens

Alexandre Cadain

Homo Ludens

Pourquoi le monde est un jeu
et comment déjouer sa fin

ISBN : 979-10-329-3102-8

Dépôt légal : 2024, mars

© Éditions de l'Observatoire/Humensis, 2024
170 *bis*, boulevard du Montparnasse, 75014 Paris

À mes parents, qui m'ont appris
à jouer autrement

« [L]’homme donc ne joue que lorsqu’il
est pleinement homme et il n’est tout à fait
homme que lorsqu’il joue. »

Friedrich SCHILLER,
*Lettres sur l’éducation
esthétique de l’homme*, 1795

C'est un jeu qui contient tous les autres.

On y joue à plusieurs et chacun y entre plus ou moins consciemment, dès qu'il sort du besoin, de la faim. Le but et les règles du jeu sont imaginés par quelques-uns, quelque part, et sont partagés partout, par tous les joueurs. Souvent, il s'agit de gagner ce que les autres perdent. Parfois, tous les joueurs gagnent. Un jour, ils pourraient tous perdre. C'est un jeu que les siècles et les hommes se transmettent et transforment, un jeu de société que l'on a oublié.

Voici son manuel.

Introduction

Le jeu de la vie

Avant de parler, avant de marcher, l'enfant entre dans le monde par le jeu. Libre de son mouvement, il joue avec son corps en balançant ses jambes dans le vide, et réveille ses sens en caressant un tissu ou en frappant la table en rythme. Notre apprenti gymnaste, couturier et musicien est seulement motivé par le plaisir de ces actions incertaines.

Bientôt, il joue avec ses idées. Il pose l'irréel au milieu du salon et fait semblant, imite sa mère au téléphone, change le canapé en dragon. Dehors, à cloche-pied sur les passages cloutés, il échappe aux crocodiles que les adultes ne voient plus. Regardez-le construire mentalement ce monde qu'il contrôle autour de lui, avec son histoire, son décor, son personnage. Le jeu ouvre un espace possible et réalise ses fictions ; il entraîne l'enfant et son imagination. L'enfant se figure d'autres réalités et les pratique ; il ne se rêve pas médecin, il le joue, le simule, le teste ; il est vraiment médecin, l'espace d'un instant. En jouant, l'enfant

modèle son monde et lui-même à sa guise, à sa taille, de la terre au ciel en cinq pas, comme à la marelle.

Surtout : l'enfant joue avec les autres. En partageant les règles avec d'autres enfants, il transforme tour à tour la balle en feu ou en or selon qu'ils jouent aux prisonniers ou au foot, la haie en perchir ou en obstacle selon que les autres deviennent chats ou moutons. L'espace et le temps du jeu sont ainsi délimités au sein de la cour de récréation, au son de l'horloge qui se fait mieux entendre au début qu'à la fin... On entend d'ailleurs un enfant s'agacer : « C'est pas du jeu ! », sans doute frustré que l'autre équipe n'ait pas respecté les règles, soit peut-être « hors jeu » ou que la sonnerie ait interrompu son action gagnante... Trop tard donc, ils quittent la cour de récréation pour le cours de mathématiques. Les règles y seront différentes mais le même objectif se poursuit : trouver en premier la solution gagnante. Bientôt, après quelques répétitions, l'adolescent joue son va-tout et fait la cour à sa voisine ; les fleurs étaient de trop, elle trouve qu'il surjoue, mais finalement, elle se laisse prendre au jeu...

Plus tard, plus de cours de récréation, mais des pauses plus courtes entre des cours plus longs. La physique décline les règles terrestres, le droit, les règles sociales et l'économie l'étrange but de profit maximal de son avatar, *Homo œconomicus*. N'ayez pas peur : le droit comme l'économie ne sont rien que d'autres jeux en somme,

déguisés en règles absolues pour préparer notre homme au vrai monde, sa « vie active », là où « on ne joue plus ». Comme si le jeu était une parenthèse futile de la vie, comme si l'enfant avait joué seulement pour apprendre à vivre vraiment, à vraiment tenir un téléphone, devenir médecin, diriger une équipe et abandonner l'illusion du dragon ! À l'âge adulte enfin, on serait prêt à arrêter de jouer... Pourtant, s'il passe du déguisement de pirate au costume-cravate, des cours de maths au cours de la bourse, du *Monopoly* au capitalisme, l'homme ne quitte finalement ses jeux d'enfant que pour d'autres, plus grands mais moins visibles. Autour de lui, la cour de récréation a pris les dimensions de la société toute entière. Au beau milieu du jeu continu, il découvre qu'il ne jouait pas pour s'entraîner à vivre, mais pour s'entraîner à jouer.

Enfant comme adulte, seul ou en équipe dans la cour ou en cours, croyez-vous vraiment que les hommes cessent un jour de jouer ? Leurs jeux ont différents objectifs, règles et modes d'interaction, mais ils ont toujours en commun d'être des activités sociales libres au résultat incertain. Des activités motivées par le plaisir et gouvernées par un but et des règles imaginaires qui s'exercent dans un espace limité. Des actions entre les joueurs qui suivent des règles et dessinent ensemble une mécanique de jeu ; mécanique menée par un récit, une métaphore. Une histoire que les joueurs continuent et réalisent

en s'y intégrant, en la partageant. *Le jeu est une fiction interactive réglée.*

Le jeu ne s'oppose pas au réel ni au sérieux – quoi que ce dernier recouvre –, mais à la nécessité, à la survie. Ce qui est hors jeu, là où l'on ne peut pas jouer, c'est la vie biologique, la subsistance, le déterminisme de nos besoins primaires, la faim, le repos, la santé jusqu'à la mort. Tout ce qui enveloppe la vie biologique – notre vie sociale et spirituelle, de notre art culinaire à nos cérémonies religieuses ou laïques – suit les principes contingents du jeu : ils changent au gré des régions et des époques. On ne joue pas avec la vie, on vit avec des jeux. Le jeu occupe tous les espaces que notre destin biologique relâche ; il entraîne et révèle la créativité humaine. Médium fertile de la vie, le jeu réalise nos fictions collectives et élargit le monde d'un espace possible, un terrain sans cesse remis en jeu. Si bien que le jeu n'est pas la seule affaire de l'enfant, mais au contraire l'expression libre de son émancipation de la nécessité biologique. Le jeu grandit avec lui.

L'enfant joue et l'adulte continue de jouer. La différence, c'est que le premier le reconnaît, et qu'il n'en a pas honte.

Mais alors adulte sérieux, à quoi joues-tu ?

Les jeux de Société

Comme l'enfant, l'adulte s'immerge par moments dans des jeux de société entre amis. Des jeux qui le divertissent de sa tâche quotidienne. Comme l'enfant, il contrôle l'environnement de ses jeux. Mais en grandissant, il a surtout rejoint un drôle de jeu : le travail. En partie nécessaire pour « gagner sa vie » et nourrir son corps « à la sueur de [son] visage¹ », en partie contingent pour nourrir sa vie sociale qui pourrait toujours être autrement, le travail est un *jeu hybride*. Poursuivant son œuvre d'adolescent et son jeu de séduction, l'adulte pourra s'engager dans un autre de ces jeux, le mariage ; un choix artificiel qui déguise le besoin naturel de la reproduction. Par-delà la cérémonie et ses symboles, de la bague au costume, de la robe au décor, le mariage scelle une équipe de deux joueurs pour mieux jouer ensemble et faire que le jeu continue après eux.

À la différence de l'enfant, l'adulte découvre ainsi des jeux qui le dépassent, des *jeux de Société* qui perpétuent des buts et des règles qui modèlent le réel. Dans le jeu du mariage, le joueur se fonde dans le foyer ; il forme avec l'autre – à qui il a promis fidélité – une équipe qui vise à s'agrandir encore en élevant un enfant qui portera leur nom.

1. La Bible, Genèse 3:19, éd. Louis Segond.

Le jeu n'est pas même limité par la mort d'un joueur qui sépare l'union, l'enfant prenant le relais de la famille. Dans le jeu de l'entreprise aussi, son rôle continue celui d'autres joueurs et participe à agrandir une équipe qu'il n'a pas besoin de connaître entièrement pour jouer pleinement. Ces jeux de Société sont des *hyper-jeux*, des jeux qui excèdent le joueur dans le temps et l'espace, des jeux qui ont commencé ailleurs avant lui, et qui pourront continuer ailleurs encore après lui.

Les jeux de Société, propres à l'âge adulte, ne se jouent pas qu'entre amis à un moment, à un endroit donné ; ils se jouent entre générations, entre régions. Pour maintenir l'ordre du jeu et jouer, plus besoin d'unité de lieu ni de temps : l'homme peut jouer avec des inconnus au bout du monde ou du siècle, il lui suffit de partager avec eux le sens du jeu, son but et ses règles. Ces jeux de Société ne sont plus organisés par notre homme seul, mais ils organisent et rythment sa vie sociale. Parmi les jeux qui ont organisé la marche des générations depuis l'enfance de l'homme, il y a les croyances et la religion. Fédérant des communautés de joueurs distants autour de buts et de règles communs, la religion oriente leurs comportements et leurs actions comme un seul homme. Souvent, la récompense promise d'entrer à la fin dans un meilleur jeu suffit à motiver le joueur. C'est le pari de Pascal pour croire en Dieu : l'homme a tout intérêt à

jouer le jeu puisqu'il n'a rien à perdre et le paradis à gagner.

Avec la lente mort des dieux, sans autre maître du jeu, l'homme a dû créer d'autres jeux de Société pour organiser la cité. La politique fait évoluer les droits et les devoirs des joueurs appelés citoyens. Après la domination d'un seul homme, roi à la tête du jeu, la démocratie promet aux hommes non seulement de jouer mais de contribuer aux règles du jeu, d'en être maîtres à leur tour. La cité forge une communauté de destin, ni religieuse ni familiale, un attachement culturel à un espace donné. Un terrain de jeu délimité arbitrairement par des conventions humaines, sans grande raison géographique naturelle. Des hommes entre eux répartissent les droits d'accès à ces terrains ; pour y jouer, il faudra prouver que son identité y est attachée. De petits terrains de jeu étrangers, les ambassades, sont pourtant abrités par endroits sur la carte ; elles permettent aux joueurs en danger de basculer dans leurs règles, de s'extraire un moment du jeu autour, de jouer à chat perché.

Pour protéger son terrain ou l'agrandir, pour défendre son idée ou la conquérir, l'homme s'engage parfois dans le jeu de la guerre. C'est un jeu très réglé qui engage ses joueurs jusqu'au sacrifice ; là encore, les règles sont humaines, conventionnelles et partagées par les différentes équipes, les belligérants. Les joueurs – les soldats – portent l'uniforme autant pour s'équiper

que pour reconnaître leur équipe et se différencier des civils qui, eux, ne jouent pas. L'espace et le temps y sont aussi limités, encadrés. Des zones sont définies comme neutres ou « hors jeu » à leur demande ou parce qu'elles assurent le nécessaire biologique, la vie de l'enfant et la survie des adultes, qu'ils s'agissent d'écoles, de fermes ou d'hôpitaux. Des trêves aussi sont organisées pour reposer les joueurs. Là encore, on ne joue pas avec la faim. Toute violation des « lois et des coutumes de la guerre », ses règles du jeu, comme le meurtre d'un civil ou d'un prisonnier, constitue un crime de guerre ; ce qui fait sortir son auteur du jeu et l'enferme pour le restant de sa vie. Dans ce théâtre absolu qui met la vie en jeu, l'homme doit plus encore se conformer aux règles, être fair-play, au risque de perdre plus qu'une victoire déloyale ne lui rapportera jamais : son honneur. En réalité, le jeu de la guerre est aussi hybride ; les soldats qui se battent pour survivre ne jouent pas, il n'y a que leurs chefs qui choisissent de jouer.

Ces guerres religieuses ou politiques sont aussi économiques, d'apparence souvent plus douces et régies par d'autres codes de l'honneur. La « concurrence déloyale » d'un joueur monopolisant les ressources ou les cartes Chance sera aussi sanctionnée pour tenter d'équilibrer le jeu. Dans ces champs de compétition féroce, les joueurs se retrouvent pourtant et coopèrent parfois pour faire évoluer les règles et maintenir le jeu. Et les jeux de

paix, moins bruyants, resserrent ainsi le tissu de nos interdépendances et organisent aussi nos vies.

Le monde en jeu

Enfant comme adulte, individu comme espèce, l'homme joue, c'est sa grandeur. À des jeux de société qu'il organise à sa portée, qu'il *comprend*, des jeux où il voit les autres joueurs, des jeux dont il vit le début et la fin de partie. Il joue aussi à des jeux qui le dépassent, des hyper-jeux où il ne voit pas ni ne connaît tous les joueurs, pas même de son équipe, ces hyper-jeux dont il n'expérimente souvent ni le début ni la fin : les jeux de Société. L'histoire humaine peut se lire en entier au prisme de ces jeux ; elle révèle que l'homme se réalise pleinement lorsqu'il joue : il est *Homo ludens*. En 1938, l'historien néerlandais Johan Huizinga forge ce concept pour dire le rôle fondamental du jeu dans la société humaine et analyser la « fonction sociale du jeu¹ ». Le jeu est pour l'homme une condition nécessaire à la génération de la culture. *Homo ludens* plutôt qu'*Homo sapiens* car « nous jouons et nous sommes conscients de jouer : nous sommes donc plus que des êtres raisonnables, car le jeu est irrationnel », écrit Huizinga. J'emprunte et je prolonge ici son concept pour chercher les

1. Johan Huizinga, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu* [1938], Gallimard, « Essais », 1951.

ressorts comme les solutions à nos impasses sociales et environnementales contemporaines. Si l'homme imagine et pose le but et les règles qui gouvernent sa société par-delà toute raison et logique ; de sa famille à sa civilisation, s'il joue sa vie sociale, il pourrait bien la concevoir autrement.

Ses jeux sociaux, spirituels, politiques ou économiques sont *contingents*, pétris de fictions qui diffèrent avec les régions et évoluent avec les âges. Selon que l'on a par exemple raconté l'enfance de l'homme par le sac des cueilleurs ou la flèche des chasseurs, le don de la vie ou le pouvoir de la reprendre, la mère ou le père se retrouvent maîtres et arbitres du jeu social. La croyance dans un pouvoir vertical des dieux puis des rois, ou l'aspiration à une organisation horizontale des peuples en change aussi les règles : le droit divin devient citoyen. Enivrées par le récit d'un état de nature sauvagement libre ou par l'idéal égalitaire, les doctrines économiques s'affrontent et dessinent un jeu sans règles, ou plutôt sans maître, contre un jeu aux règles strictes sans perdants ni gagnants. Surtout, en croyant qu'il est le propre fils de son maître, de son dieu, ou en érigeant avec autant de foi sa seule raison en fanal éclairant le monde, l'homme sépare sa culture de la nature qu'il croit dominer dans les règles de l'art ; il s'installe comme « maître et possesseur » d'un monde cependant plus grand que son jeu.

Comme l'animal pourtant, ou plutôt *comme animal vraiment*, l'homme ne commence à jouer que lorsqu'il sort du nécessaire, quand les possibles

Table

<i>Introduction.</i> Le jeu de la vie.....	11
Les jeux de Société	15
Le monde en jeu.....	19

PREMIÈRE PARTIE PERDU D'AVANCE

1. Le Grand Monopoly	31
La Grande Transformation : un jeu total.....	36
La Grande Séparation : un jeu hors monde	49
2. Capitalisme : fin de partie	57
Le remplacement artificiel : un jeu sans joueurs.....	59
L'extinction naturelle : un jeu sans monde.....	73
Le paradoxe de la ludification : un monde sans jeu ?	77

3. Un autre jeu est possible	81
La leçon de Magie :	
changer de jeu, pas de monde	85
Le but d' <i>Éleusis</i> : trouver les règles	89

SECONDE PARTIE
LES JEUX VIVANTS

1. Le but infini.....	101
Du monde fini au jeu infini.....	104
Le « Jeu du monde » de Fuller	108
Tous joueurs.....	113
2. La règle plurielle	125
Du monde partagé	
aux jeux communs	125
Les jeux communs d'Ostrom.....	128
Tous concepteurs.....	131
3. La coopération universelle	157
Du monde collectif au jeu coopératif.....	157
Les alliances du jeu vivant.....	159
Tous ensemble	161
<i>Ouverture. Déjouer la fin</i>	<i>207</i>
Remerciements	213