

Homo Ludens (Huizinga)

Auteur : Foucault, Michel

Présentation de la fiche

Coteb044_B_f0938

SourceBoite_044_B | Neurophysiologie Lagache & EEG. [B]

LangueFrançais

TypeFicheLecture

Personnes citées[Pouillon, Jean](#)

RelationNumérisation d'un manuscrit original consultable à la BnF, département des Manuscrits, cote NAF 28730

Références éditoriales

Éditeuréquipe FFL (projet ANR *Fiches de lecture de Michel Foucault*) ; projet EMAN (Thalim, CNRS-ENS-Sorbonne nouvelle).

Droits

- Image : Avec l'autorisation des ayants droit de Michel Foucault. Tous droits réservés pour la réutilisation des images.
- Notice : équipe FFL ; projet EMAN (Thalim, CNRS-ENS-Sorbonne nouvelle).
Licence Creative Commons Attribution - Partage à l'Identique 3.0 (CC BY-SA 3.0 FR).

Notice créée par [équipe FFL](#) Notice créée le 25/08/2020 Dernière modification le 23/04/2021

La culture est jeu, mais le jeu n'est pas la culture. Entre eux,

- pas de lien objectif: la culture ne naît pas du jeu, et n'est pas non plus une espèce de jeu
- mais une unité subjective: ce sont les mêmes hommes qui jouent et qui font les cultures.

Le même mouvement qui les fait par le jeu se soustraire au déterminisme des besoins, les porte à créer une société, des institutions, une culture que leur situation matérielle ne peut expliquer.

La culture est "comme le jeu", elle a un caractère ludique.

Qu'est ce que ce caractère?

1) Le jeu est libre, il ne faut pas chercher pourquoi l'homme joue: c'est cette liberté du jeu qu'il faut comprendre. Certes jeu et culture ne rompent pas la relation de l'homme au monde, mais ils la fondent c/ relation non mécanique, et non purement animale.

2) le jeu a des règles (distinction avec le divertissement: "au point de vue du jeu il n'y a pas de scepticisme" Valéry)

- les règles ne sont pas extérieures au jeu, elles sont le jeu lui-même; la prescription ne sort pas du comportement, elle le constitue.
- Spontané, le jeu n'est pas naturel; c'est une action qui se prend elle-même pour fin. (cf. nature et culture selon Lévi-Strauss)

La règle humaine, ludique ou culturelle a pour principal caractère d'être fictive; "une société s'élève de la brutalité jusqu'à l'ordre" (Valéry).

BnF
MSS

Quel bénéfice apportent ces fictions?

Le jeu est une totalité autonome et atemporelle. Ø-dans le jeu, l'homme agit sans raison et sans but, i.e. / avec une raison: lui-même, et avec un but: cette action qu'il possède entièrement, et

qui peut être recommencée.

- apr le jeu l'homme accède au présent, il sur-
monte le temps, et se constitue un monde stable
où tout a un sens définitif

On retrouve dans la société le même effort d'inté-
gration, de cohésion, de permanence.

- elle pose des règles, donne un rôle à chacun,
et un sens à chaque chose.

- ele impose ses règles comme atemporelles par la
tradition, le mythe du progrès, ou la science
historique.

Le temps est le sérieux absolu; il soppose au lu-
dique en ce que, surmonté un moment par une culture
ou un jeu singuliers, il se referme après eux et
les engloutit.

Ex de la guerre: de la compétition agonale
entre sociétés qui acceptent la même cultu-
re, elle peut devenir la guerre totale entre
deux sociétés qui expriment deux cultures
différentes.

Ainsi les civilisations se succèdent; pour qu'il
n'en soit plus ainsi, il faudrait que les hommes
renoncent à jouer.

(Cpte-Rendu par J.Pouillon
Temps modernes 7/51)