

Le jeu au prisme des sciences humaines et sociales

Introduction

Romain Castellesi et François-Xavier Guedin

Objet d'étude trop souvent négligé, le jeu présente pourtant un intérêt scientifique évident. Cette « Transversale » se fixera comme objectif de questionner les distorsions existant entre la perception du jeu par la population et sa délimitation par les chercheurs. Fruits d'une réflexion issue de la diversité des disciplines du Centre Georges Chevrier, seront mis en avant le statut juridique du jeu, tout comme les problématiques que celui-ci soulève sur le plan philosophique avec l'espace du jeu, les rapports de domination qu'il engendre dans un système de pensée spécifique, en passant par les représentations picturales, sociales et littéraires du jeu.

Activité gratuite, voire futile, ou enjeu majeur de la géopolitique contemporaine ; activité indissociable de sa matérialité ou pure abstraction dessinant un « cercle magique » (J. Huizinga, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Éditions Gallimard, 1951, [Amsterdam, Pantheon, 1939]), infranchissable entre la réalité et le jeu, ces interrogations animant les chercheurs depuis la seconde moitié XX^e siècle – date de la formation du jeu comme champ de recherche spécifique – sont d'autant plus vives, qu'elles portent sur un fait populaire et séculaire : depuis l'Antiquité, dans différentes civilisations, des formes de jeu ont été institutionnalisées, comme les Jeux Olympiques chez les Gréco-Romains, les courses de char à Byzance ou les jeux de balle précolombiens. Aujourd'hui, le jeu peut mobiliser des millions de spectateurs, dans les stades ou devant les télévisions, en devenant un véritable phénomène de société.

Les interventions décomposeront le spectre du jeu en de nombreuses variations pouvant dialoguer et/ou s'opposer. L'analyse du divertissement dans la pensée de Pascal permettra de questionner le paradoxe d'un phénomène en apparence gratuit, qui codifie pourtant nombre d'activités dans le cas de la société française du XVII^e siècle, ressemblant à un *theatrum mundi*, où chacun, selon son rang, joue, *in fine*, un jeu lié à son activité propre. Toujours dans l'interrogation d'un certain paradoxe, le jeu sera également questionné comme phénomène futile et subjectif, que Gadamer érige néanmoins au rang d'élément fondamental de toute activité et expérience humaine, créant ainsi un monde autonome et indépendant.