

OBJET D'ÉTUDE :

VIVRE AUJOURD'HUI : L'HUMANITÉ, LE MONDE, LES SCIENCES ET LA TECHNIQUE

PRÉSENTATION DE DU CORPUS

Thème : Le jeu dans la ville

Problématique : Comment comprendre la place du jeu dans notre vie personnelle et sociale ?

Ce corpus se propose d'explorer la place du jeu dans l'espace public et ses enjeux.

Document 1 : Roger Caillois, *Les Jeux et les hommes* (1967 [1958]) pp.37-38 et 42-43.

Roger Caillois était un écrivain, sociologue et critique littéraire français, décédé en 1978. *Les jeux et les hommes* est un essai publié en 1958 et développé en 1967 aux éditions Gallimard. Après une définition des jeux, il développe une classification en quatre types qu'il nomme « agôn » (*la compétition*), « alea » (*le hasard*), « mimicry » (*l'imitation*) et « ilinx » (*le vertige*).

(...) En effet, le jeu est essentiellement une occupation séparée, soigneusement isolée du reste de l'existence, et accomplie en général dans des limites précises de temps et de lieu. Il y a un espace du jeu : suivant les cas, la marelle, l'échiquier, le damier, le stade, la piste, la lice, le ring, la scène, l'arène, etc. Rien de ce qui se passe à l'extérieur de la frontière idéale n'entre en ligne de compte. Sortir de l'enceinte par erreur, par accident ou par nécessité, envoyer ta balle au-delà du terrain, tantôt disqualifie, tantôt entraîne une pénalité.

Il faut reprendre le jeu à la frontière convenue. De même pour le temps : la partie commence et prend fin au signal donné. Souvent sa durée est fixée d'avance. Il est déshonorant de l'abandonner ou de l'interrompre sans raison majeure (en criant « pouce », par exemple, pour les jeux d'enfants). S'il y a lieu, on la prolonge, après accord des adversaires ou décision d'un arbitre. Dans tous les cas, le domaine du jeu est ainsi un univers réservé, clos, protégé : un espace pur. [...]

Pour l'instant les analyses précédentes permettent déjà de définir essentiellement le jeu comme une activité :

1° - *Libre* : à laquelle le joueur ne saurait être obligé sans que le jeu perde aussitôt sa nature de divertissement attristant et joyeux ;

2° - *séparée* : circonscrite dans des limites d'espace et de temps précises et fixées à l'avance ;

3° - *incertaine* : dont le déroulement ne saurait être déterminé ni le résultat acquis préalablement, une certaine latitude dans la nécessité d'inventer étant obligatoirement laissée à l'initiative du joueur ;

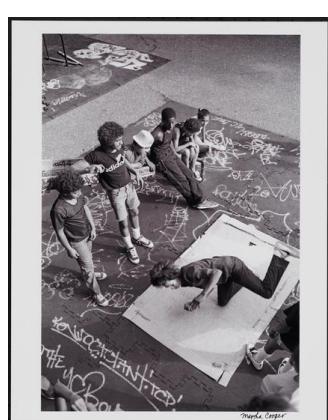
- 4° - *improductive* : ne créant ni biens, ni richesse, ni élément nouveau d'aucune sorte ; et, sauf déplacement de propriété au sein du cercle des joueurs, aboutissant à une situation identique à celle du début de la partie ;
- 5° - *réglée* : soumise à des conventions qui suspendent les lois ordinaires et qui instaurent momentanément une législation nouvelle, qui seule compte ;
- 6° - *fictive* : accompagnée d'une conscience spécifique de réalité seconde ou de franche irréalité par rapport à la vie courante.

Document 2 : *Les mots*, Jean-Paul Sartre, Extrait.

Il y avait une autre vérité. Sur les terrasses du Luxembourg, des enfants jouaient, je m'approchais d'eux, ils me frôlaient sans me voir, je les regardais avec des yeux de pauvre : comme ils étaient forts et rapides ! comme ils étaient beaux ! Devant ces héros de chair et d'os, je perdais mon intelligence prodigieuse, mon savoir universel, ma musculature athlétique, mon adresse spadassine ; je m'accotais à un arbre, j'attendais. Sur un mot du chef de la bande, brutalement jeté : « Avance, Pardaillan, c'est toi qui feras le prisonnier », j'aurais abandonné mes priviléges. Même un rôle muet m'eût comblé ; j'aurais accepté dans l'enthousiasme de faire un blessé sur une civière, un mort. L'occasion ne m'en fut pas donnée : j'avais rencontré mes vrais juges, mes contemporains, mes pairs, et leur indifférence me condamnait. Je n'en revenais pas de me découvrir par eux : ni merveille ni méduse, un gringalet qui n'intéressait personne. Ma mère cachait mal son indignation : cette grande et belle femme s'arrangeait fort bien de ma courte taille, elle n'y voyait rien que de naturel : les Schweitzer sont grands et les Sartre petits, je tenais de mon père, voilà tout. Elle aimait que je fusse, à huit ans, resté portatif et d'un maniement aisé : mon format réduit passait à ses yeux pour un premier âge prolongé. Mais, voyant que nul ne m'invitait à jouer, elle poussait l'amour jusqu'à deviner que je risquais de me prendre pour un nain — ce que je ne suis pas tout à fait — et d'en souffrir. Pour me sauver du désespoir elle feignait l'impatience : « Qu'est-ce que tu attends, gros benêt ? Demande-leur s'ils veulent jouer avec toi. » Je secouais la tête : j'aurais accepté les besognes les plus basses, je mettais mon orgueil à ne pas les solliciter. Elle désignait des dames qui tricotaiient sur des fauteuils de fer : « Veux-tu que je parle à leurs mamans ? » Je la suppliais de n'en rien faire ; elle prenait ma main, nous repartions, nous allions d'arbre en arbre et de groupe en groupe, toujours implorants, toujours exclus. Au crépuscule, je retrouvais mon perchoir, les hauts lieux où soufflait l'esprit, mes songes : je me vengeais de mes déconvenues par six mots d'enfant et le massacre de cent reîtres. N'importe : ça ne tournait pas rond.

Document 3 : Martha Cooper : « Jeu de ville », Martha Cooper à New York.

Née en 1943, Martha Cooper est photographe et photojournaliste américaine. Particulièrement intéressée par la culture marginalisée et les classes populaires, elle est célèbre pour avoir popularisé le travail de graffeurs New-Yorkais qu'elle accompagne dans leur travail.



Document 4 : Le Jeu de la dame (*The queen's gambit*), Scott Frank et Allan Scott, (2020), épisode 7, scène finale.

Le jeu de la dame est une mini-série qui met en scène le parcours de Elisabeth Harmon, jeune orpheline surdouée des échecs dans l'Amérique des années 60. Initiée par un gardien de l'orphelinat dans lequel elle vit, elle devient championne mondiale en battant le n°1 soviétique sur son propre terrain.

En route pour rentrer aux Etats-Unis, elle décide de marcher dans Moscou.

<https://www.youtube.com/watch?v=BQJ6xCwXioo>

**Document 5 : Laurent est SDF... et génie des échecs, reportage de la RTBF.**

Il vous propose de venir l'affronter dans son fief de la place Flagey à Bruxelles.

"Je mets au défi n'importe quel champion à venir jouer dans la rue et à rester concentré comme moi je le suis."

<https://www.facebook.com/watch/?v=954698135276162>



Laurent le conquérant...