

## **Festival Jeu de l'oie : les sciences de la société et les arts dans la cité**

Il est du devoir d'une grande université comme celle d'Aix-Marseille de contribuer à l'affirmation du rôle des humanités, des arts et des sciences humaines et sociales dans la recherche scientifique nationale et internationale. Elle pour mission de conforter leur place dans le dialogue avec la société, avec les citoyens, avec les jeunes au collège et au lycée. Ces disciplines sont aujourd'hui déterminantes pour éclairer et nourrir le besoin croissant de savoirs dans notre quotidien.

Avec plus de 500 enseignants chercheurs et 300 doctorants en sciences humaines, notre université lance en 2019 la première édition d'un Festival international des arts et des sciences de la société qui souhaite être un lieu d'échanges entre des universitaires et étudiants de ces disciplines académiques, des artistes et le grand public.

Ce festival est conduit en partenariat avec les acteurs institutionnels nationaux et régionaux, culturels et médias. Sa dimension internationale fait à la volonté d'Aix Marseille Université de construire une université européenne, à l'ancrage méditerranéen qui construit son identité.

Le Festival du Jeu de l'oie accompagne la visibilité et le rayonnement civique et culturel des humanités, des arts et des sciences humaines dans le plus grand respect de l'interdisciplinarité et de l'esprit collectif. Innovant sur le territoire par sa portée scientifique, en prise avec l'actualité, il s'engage au service des plus jeunes et mise sur l'avenir.

« L'homme ne joue que là où dans la pleine acceptation de ce terme il est homme, et il n'est tout à fait homme que là où il joue ». *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme* de Friedrich Schiller (1795).

**Pourquoi le Jeu de l'oie?** Plusieurs témoignages situent l'apparition du jeu de l'oie à Florence sous le règne du Grand-duc François de Médicis (1574-1587). Jeu de parcours où l'on déplace des pions en fonction des résultats de deux dés, le jeu de l'oie comprend 63 cases disposées en spirale enroulée vers l'intérieur et comportant un certain nombre d'épreuves – les cases 6 (pont), 19 (auberge), 31 (puits), 42 (labyrinthe), 52 (prison) et 58 (mort) -. Le jeu de l'oie ne laisse aucune initiative aux joueurs : le hasard y règne en maître puisque les dés et les accidents déterminent la marche des pièces et ses règles se prêtent à de multiples métaphores. Son tracé en forme de spirale rappelle le labyrinthe à parcourir pour arriver à la connaissance de soi et des autres. Maintes fois reproduit et adapté aux événements de l'histoire, ce jeu appartient à un patrimoine partagé. **Ce festival, attaché à comprendre le jeu social et le monde, s'y réfère comme une nouvelle métamorphose.**

**Deux temps pour un festival** Le festival *Jeu de l'oie* est composé de deux temps : *Entrée de jeu* du **9 mai au 18 juin**, balisée par des événements scientifiques, ouverts à tout public, organisés par les laboratoires d'Aix-Marseille Université et du CNRS ainsi que par les partenaires culturels. A noter : le lancement Festival le 9 mai sera fait par le président Yvon Berland lors de l'ouverture du 144<sup>ème</sup> Congrès du CTHS au Musée d'Histoire de Marseille.

*Le Temps fort* du **19 au 22 juin 2019** autour de la **thématique du Jeu** qui s'est imposée pour cette année inaugurale. Il s'agit d'un temps d'échanges qui comporte des conférences, des tables rondes, des performances et des spectacles, accessibles à tout le monde.

**La thématique du jeu en 2019** Le jeu occupe une place incontournable dans l'histoire et les cultures. Il suffit pour s'en convaincre de songer aux jeux antiques – jeux olympiques ou jeux du cirque – ou la place du concept de jeu dans la philosophie des Lumières et les romans du XIX<sup>ème</sup> siècle. Notre société contemporaine y a puisé son inspiration et n'a cessé d'accorder une place prépondérante aux industries du jeu et aux pratiques ludiques.

Par ailleurs, les théoriciens du jeu ont fait la démonstration que le jeu reste une dimension essentielle de l'existence humaine : J. Huizinga, *Homo Ludens* (1938), R. Caillois, *Les jeux et les hommes* (1958), D.W. Winnicott, *Jeu et réalité, l'espace potentiel* (1975), J. Henriot, *Sous couleur de jouer* (1989), C. Duflo, *Le jeu. De Pascal à Schiller* (1997), ou plus récemment M. Triclot, *Philosophie des jeux vidéo* (2011). Notre société vit-elle une mutation où le jeu pourrait être vu comme une nouvelle forme d'expression qui peut dire des revendications politiques, sociales, individuelles? Sous couvert du jeu, n'assistons-nous pas à une véritable mutation de notre société, si l'on songe à l'empire du jeu vidéo ou au succès de la série *Game of Thrones*?

#### **Le parcours du *Temps fort***

**Mercredi 19 juin** : Que signifie jouer ? A quoi nous engage le jeu ?

**Jeudi 20 juin** : Comment comprendre l'expérience ludique et la place du joueur ?

**Vendredi 21 juin** : Quels sont les pouvoirs du jeu et les jeux de pouvoir pour réinventer le monde ou tenter de le maîtriser ?

**Samedi 22 juin** : Le sport est-il encore un jeu, entre mise en spectacle, carrières professionnelles et performance sociale ?

« Penser le jeu » nécessite quelques clefs de lecture pour en comprendre les règles.  
« Participer au jeu » implique de se laisser prendre par une part d'imprévisible. Ce festival conçu métaphoriquement comme un jeu de société engage ainsi chaque joueur-citoyen que nous sommes à rebattre les cartes de la connaissance et qui ont partie liée à l'avenir que nous voulons construire.