

Let Us Play

Par Helen Margaret Giovanello

Il semblerait qu'il existe, au cœur du vivant, un désir irréprensible de jouer — d'interagir pour le simple plaisir, sans but immédiat. La gratification naît de cet espace-temps soustrait aux tâches quotidiennes : un temps de rencontre, de suspension, peut-être même de repos. Jouer serait une respiration dans le flux du monde.

La nature elle-même semble s'y adonner. La rivière ne joue-t-elle pas avec les pierres qu'elle polit patiemment ? Les vagues ne seraient-elles pas en train de se poursuivre sans fin ? Les feuillages dansent avec le vent, virevoltent à l'automne, chuchotent l'été, bercés par l'air chaud. Et quoi de plus ludique que la pluie, qui improvise mille rythmes sur les toits et la terre ? Il y aurait dans ces mouvements une gratuité

essentielle — un jeu sans spectateur, sans récompense, sans autre finalité que l'élan lui-même.

Les animaux eux aussi jouent. Les jeunes loups se mesurent dans des luttes feintes, les chatons bondissent sur des ombres invisibles, les dauphins tournoient dans l'écume. Ce jeu n'est jamais gratuit : il est apprentissage déguisé en légèreté, exercice de force, de ruse, de coordination et de limites. De même, les enfants humains découvrent le monde en jouant. Avant même les mots, ils manipulent, imitent, inventent. Dans cet entre-deux — ni tout à fait réel, ni tout à fait imaginaire — s'élaborent la confiance, la créativité et la compréhension de l'autre. Jouer n'est pas seulement un divertissement : c'est apprendre à être au monde.

Depuis la préhistoire, l'humanité joue. Les jeux traversent les siècles et les cultures, créant des espaces symboliques où l'on consent à d'autres lois. L'incertitude, la règle, le hasard, la fiction et le plaisir dessinent des territoires à part, distincts du quotidien.



Le jeu de l'amour et du hasard, Livres 2014.



Yi Am "Puppy Playing with a Pheasant Feather" Korean Art

Très tôt, les jeux deviennent porteurs de sens. Le Senet ou le Jeu de balle mésoaméricain inscrivent la partie dans l'ordre du cosmos. Le Gyan Chaupar, ancien plateau indien, figure le chemin de l'âme : vertus et vices élèvent ou précipitent le joueur, tandis que le hasard ordonne symboliquement l'imprévisible. Des jeux comme le Chatrang ou le Go deviennent instruments de stratégie et de décision pour les élites. Partout, le jeu modélise la vie.



13th Century CE, Indian poet and saint Gyandev created a children's game called Moksha Patam. Named by the british Snakes and Ladders



460 B. C. Naissance des Jeux olympiques

Avec le temps, le jeu devient spectacle et compétition. Au XIX^e siècle, il se codifie et se professionnalise. Lorsque Pierre de Coubertin restaure les Jeux olympiques, il devient rite universel. Aujourd'hui, la compétition est mondiale, professionnelle et médiatisée, portée par la gloire et la reconnaissance.

Longtemps exclues, les femmes gagnent progressivement leur place dans cette arène. Leur présence transforme le jeu lui-même. Lorsqu'elles courent, frappent, sautent ou luttent, elles redessinent les frontières invisibles de la puissance. Là où l'on croyait voir une exclusivité, surgit la pluralité. Le terrain devient espace partagé, et la compétition, miroir plus fidèle de l'humanité. Ainsi, le jeu retrouve quelque chose de son innocence première : une énergie offerte à tous, sans distinction.

Tout sport demeure un jeu, mais tout jeu n'est pas un sport. Le sport exige effort, discipline et hiérarchie; le jeu conserve fantaisie et mobilité identitaire.

Mahjong solitaire - Shanghai solitaire, un jeu de réflexion en solo qui utilise un ensemble de tuiles de mah-jong au lieu de cartes.



Entre professionnalisation et spontanéité, cohésion et rivalité, inclusion et affrontement, le jeu vit une tension permanente. Le risque en est un ressort secret. Défier l'adversaire ou la chance revient à apprivoiser l'incertitude.

Au théâtre, la scène devient terrain de jeu: on y incarne un autre, on y expérimente des identités multiples. Dans *Le Jeu de l'amour et du hasard* de Pierre de Marivaux, les sentiments se travestissent, se stratègent, s'éprouvent comme dans une partie subtile. L'amour y devient sport de l'esprit; la finalité n'est pas la victoire mais la révélation.



Peintures, sculptures, vases, gravures et fresques racontent les jeux d'enfants et les compétitions humaines, les jeux de pouvoir et les duels amoureux.

Même dans les objets utilitaires, la représentation du jeu rappelle son rôle central dans la culture et l'imaginaire humain.

L'art offre ainsi un miroir : il fige l'instant du plaisir, de la compétition, de l'apprentissage et de la créativité, et montre comment le jeu traverse et façonne toutes les expériences de l'existence.

Car jouer, au fond, c'est expérimenter le monde en miniature. C'est créer un cadre pour affronter l'incertitude, éprouver la règle, explorer la liberté. Le jeu tiendrait ainsi en lui-même toutes ces potentialités : plaisir gratuit, confrontation, apprentissage, hasard, cohésion, rivalité. Il est à la fois lumière et tension. Il est ce lieu fragile où la vie s'observe, se défie, se raconte — et où, parfois, dans le frisson de l'affrontement ou la douceur d'une fiction partagée, l'existence devient, pour un instant, pure poésie.



Un combat de boxe à Birmingham, 1789. Le tableau représente Tom Johnson, champion d'Angleterre, et Isaac Perrins de Birmingham. Selon le *The Gentleman's Magazine* d'octobre 1789, Johnson remporta le combat après 62 rounds.



Cecil Walter Hardy Beaton, *Footballers*.