

L'archéologie du jeu : mettre au jour le rôle des jeux dans les communautés anciennes

Organisateurs:

Ananya Chakraborty (JRN Rajasthan Vidyapeeth, Udaipur)

Abhijit S. Ambekar (Archaeological Survey of India, New Delhi)

Les loisirs ont toujours constitué un aspect important de la vie sédentaire humaine, se manifestant à travers diverses formes de pursuits récréatives tout au long des temps anciens. Si leur objectif principal était probablement le divertissement, les jeux offraient également un moyen d'affiner ses compétences et de mettre en valeur ses aptitudes. La distribution spatio-temporelle des jeux dans l'histoire humaine est fort diverse et abondamment documentée. Lors de fouilles ou lors de l'examen de collections existantes, les chercheurs archéologues rencontrent fréquemment des vestiges matériels susceptibles d'être classés comme jouets. Qu'ils adoptent une forme spécifique — tels que dés, tessons travaillés, roues en terre cuite pour jouets, tétons, billes, palets ou boules de fronde —, ces artefacts constituent une preuve tangible de l'enfance (souvent négligée lors d'une fouille) et de l'intégration des loisirs dans la vie quotidienne d'une habitation ancienne.

Composante essentielle de la société humaine, les jeux se définissent généralement par la présence d'un ensemble de règles établies, d'une compétence nécessaire, d'un jugement attentif et de l'influence d'éléments probabilistes. Les jeux pratiqués reflètent souvent un mélange d'attributs mentaux et physiques, englobant habileté, hasard, dextérité ou simple amusement récréatif. Dans ce contexte, la maîtrise d'un jeu exige la capacité à discerner la distinction entre les résultats potentiels et la probabilité de leur survenue. Cette session invite des contributions examinant de tels jeux, activités qui ont été et restent vitales pour renforcer les relations interpersonnelles et intergroupes au sein des communautés, quelle que soit la période.

Notre objectif va au-delà de la simple mise au jour d'artefacts anciens par l'excavation et la découverte : il vise une compréhension globale pour reconstruire le passé, en s'appuyant sur les connaissances existantes afin de révéler de nouvelles perspectives sur l'inconnu. Nous sollicitons des soumissions qui synthétisent les savoirs pour offrir une compréhension exhaustive des jeux anciens régis par des règles, reposant sur l'habileté, le jugement et le hasard, et qui consolident des interprétations significatives du gaming ancien à partir de sources textuelles.