Avant-propos

Typhaine Haziza et Caroline Blonce

Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/kentron/4345>

DOI : 10.4000/kentron.4345

ISSN : 2264-1459

Éditeur

Presses universitaires de Caen

Édition imprimée

Date de publication : 17 décembre 2021

Pagination : 15

ISBN : 978-2-38185-159-4

ISSN : 0765-0590

Référence électronique

Typhaine Haziza et Caroline Blonce, « Avant-propos », *Kentron* [En ligne], 36 | 2021, mis en ligne le 17 décembre 2021, consulté le 06 janvier 2023. URL : <http://journals.openedition.org/kentron/4345> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/kentron.4345>

Creative Commons - Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International
- CC BY-NC-ND 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

AVANT-PROPOS

Le premier confinement, en réponse à la pandémie de la Covid-19, est survenu au mois de mars 2020. Cette contrainte a fortement réduit la vie scientifique et a eu des conséquences importantes sur le fonctionnement de notre revue, au point que le numéro 36, 2020, n'a pu voir le jour. Ce nouveau numéro 36, 2021, reprend donc, avec un saut d'une année, la série là où elle s'était momentanément interrompue, en intégrant dans la rubrique *Varia* trois articles qui auraient dû faire partie de la livraison prévue pour 2020 et en particulier, pour l'un d'eux, du dossier thématique « La mort, les morts, les pratiques funéraires et l'au-delà dans les mondes anciens ». L'année 2021 a également été très difficile pour tous sur le plan de la situation sanitaire et des répercussions que celle-ci a eues sur notre vie en société et professionnelle. Nous sommes donc contentes et soulagées de pouvoir, enfin, vous présenter ce nouveau volume de *Kentron*.

Ce numéro poursuit des thématiques au cœur des dynamiques actuelles de la recherche européenne sur l'Antiquité, initiées dans le dossier du volume 34, 2018, axé sur « le jeu, de l'objet à la pratique ». Alors que le dossier précédent posait les bases historiographiques et méthodologiques d'un vaste champ de recherche pluridisciplinaire, encore très largement inexploré, tout en questionnant le vocabulaire et les traces matérielles de la culture ludique antique, le présent dossier fait montre d'une réflexion enrichie par plusieurs années de recherches intenses, sous l'impulsion de l'équipe de l'ERC Advanced, « *Locus Ludi. The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity* » (<https://locusludi.ch>), piloté depuis 2017 par Véronique Dasen, professeure d'archéologie classique à l'Université de Fribourg, en Suisse. En scrutant le jeu dans ses interactions avec les notions de norme et de transgression – également au centre des questionnements actuels –, il s'agit d'étudier les sociétés antiques sous un angle nouveau : dans le monde gréco-romain, le jeu revêt une importance culturelle non négligeable. C'est ce que montrent, chacune à sa manière, les six contributions qui constituent, avec son introduction conceptuelle, l'ensemble du dossier, intitulé « Jeu, normes et transgressions ».

Typhaine HAZIZA et Caroline BLONCE