

1^{ère} Rencontre Euro- Méditerranéenne des Jeux du Patrimoine Ariana, Tunisie, 19-21 Avril 2008

LES JEUX TRADITIONNELS ET LEURS DESTINS CULTURELS

Pierre PARLEBAS
Université de la Sorbonne, Paris

Les jeux sont au cœur d'un paradoxe qui traverse toutes les sociétés : perçus comme une futilité quelque peu extérieure à la culture, rarement pris au sérieux, ils n'en révèlent que davantage les caractéristiques les plus profondes de leur culture d'appartenance.

UN FAIT DE CULTURE.

Les jeux physiques plongent leurs pratiquants dans un univers qui est à l'image du monde environnant : on y retrouve des activités très sollicitantes qui font revivre les normes et les valeurs du contexte. S'y manifestent avec éclat une conception de l'agressivité et de la tolérance, l'image de l'homme et l'image de la femme, le rapport à l'environnement et aux objets techniques, la façon de traiter les animaux, la place accordée à la coopération et à l'opposition. Avec d'autant plus d'éclat que les activités ludiques sont perçues comme une sorte de parenthèse sans conséquence dans la vie sociale. On ne se méfie pas de ces pratiques réputées puériles et l'on ne s'aperçoit pas qu'elles sont le miroir, coloré, de leur groupe de référence.

Les jeux traditionnels sont une métaphore de la société : dans leur registre propre, ils en illustrent certains traits majeurs. Dépendant de leur environnement géographique et culturel, les techniques ludiques du corps sont un reflet chatoyant des représentations de leur société d'accueil. On y retrouve des modes d'action et de réaction qui traduisent une façon de concevoir le monde et de vivre le lien social. Jouer, c'est parcourir un chemin initiatique qui ouvre sur les paysages d'une culture. L'impact de la socialisation y est très marqué. L'un des enjeux culturels du jeu est bien là : faire acquérir au cours des divertissements corporels apparemment anodins, les compétences valorisées que la société aimerait retrouver chez ses futurs adultes.

La conclusion que nous tirons du paradoxe précédemment signalé est sans ambiguïté : le jeu physique est un phénomène culturel qui touche en profondeur les comportements humains. Il n'est pas un épiphénomène mais un fait de culture. Les jeux physiques représentent un patrimoine immatériel chargé de signification. Cependant, en prenant en sous-main une importance symbolique inattendue, ils vont se situer au centre de nouvelles contradictions. Devenu un enjeu culturel, le jeu va être déchiré entre des prises de position dissonantes, parfois violemment antithétiques. Ainsi, un éminent auteur, Edouard FOURNIER, écrit-il en 1889 que « *les jeux de nos enfants ne diffèrent presque pas de ceux des enfants grecs ou romains* » et, ajoute-t-il, « *ces mêmes jeux se retrouvent sous des formes pareilles, non seulement chez tous les peuples de l'Europe, mais encore chez ceux de l'Orient, chez les Turcs, les Arabes, et les Persans.* ». Les jeux seraient donc les mêmes tout autour du Bassin méditerranéen, et qui plus est, ils seraient restés identiques par delà l'écoulement d'une vingtaine de siècles.

Cette conception universaliste des jeux est fréquente. Mais elle est prise à contre-pied par d'autres auteurs qui défendent la spécificité indéclinable de chaque culture, en

proclamant, tel Marcel MAUSS, que « *chaque société a ses habitudes bien à elle* ». Dans cette optique, les jeux seraient révélateurs de l'identité de toute société et ne seraient donc pas transposables d'une culture à une autre. Le jeu est revendiqué ici comme un véritable marqueur identitaire.

DES QUESTIONS INTRIGANTES.

Cette abrupte opposition, qui touche à l'identité même des cultures, n'est pas la seule à intriguer le chercheur en quête d'intelligibilité. C'est une véritable gerbe de positions antithétiques qui encombre le champ de la réflexion. Le domaine du jeu compte sans doute parmi les plus conflictuels. Un travail initial à entreprendre consiste à tenter de mettre un peu de cohérence dans une pléthore de théories qui affirment tout et son contraire. Nous nous proposons ici d'envisager succinctement quelques grandes questions relatives au jeu : nous essaierons de clarifier les positions diversement avancées et suggérerons, chemin faisant, quelques amorces de réponses.

Nous allons d'abord énumérer une liste de questions qui s'adressent aux jeux méditerranéens tout comme à l'ensemble des pratiques ludiques, liste qui propose un véritable programme de recherche. Ces questions sont liées les unes aux autres mais, pour des raisons de clarté d'exposition, nous allons les traiter séparément.

- 1/ Est-il vrai que les jeux traditionnels sont partout les mêmes, dans tous les pays ?
- 2/ Comment expliquer qu'un même jeu puisse exister dans des pays extrêmement éloignés les uns des autres ?
- 3/ Les mêmes jeux étant présents à des époques séparées par de nombreux siècles, cela signifie-t-il que les jeux restent figés malgré le temps qui s'écoule ?
- 4/ Si les jeux sont sujets à des transformations, peut-on parler de « l'évolution » des jeux, et d'une « relation de filiation » avec descendance et héritage ?
- 5/ Est-il possible de définir le « destin » des jeux ? Peut-on envisager une échelle de richesse ludique progressive, associée à une notion de « progrès » culturel qui culminerait dans les sociétés de haute technologie ?
- 6/ Est-il légitime de parler des différentes « variantes » d'un jeu-modèle ? Existe-t-il des jeux-souches réputés « purs » autour desquels graviteraient des variantes imparfaites ?
- 7/ Mener avec rigueur l'analyse objective des jeux et de leurs structures formelles, cela condamne-t-il à ne pas prendre en compte le point de vue des joueurs et de leur subjectivité ?

Au final, nous nous poserons la question fondamentale : pouvons-nous disposer d'une démarche cohérente, et choisir une pertinence scientifique qui permette de répondre à cet impertinent arsenal d'interrogations ?

ANTITHESES AU CŒUR DU JEU.

1/ La première interrogation s'est déjà imposée à nous : les jeux sont-ils universels ? Retrouve-t-on les mêmes jeux partout et à toutes les époques ?

Le lecteur est étonné du nombre impressionnant d'auteurs qui défendent cette idée de l'universalité des jeux. Parmi eux, un italien célèbre, Primo LEVI, représentant d'un pays qui fut au centre de l'histoire du Bassin méditerranéen, écrit sans sourciller que l'on retrouve les mêmes jeux, les mêmes règles et les mêmes comptines en Ukraine, en Italie et dans tous les pays. « *Sous des noms différents bien sûr, mais assujettis à des rituels curieusement similaires*, affirme-t-il, *nous retrouvons dans ses multiples variantes les jeux de « trape-trape », de « cache-cache », de « ballon prisonnier », des « gendarmes et des voleurs »* ». Il y aurait ainsi une véritable « *civilisation du jeu* » universelle qui se moquerait des frontières.

Cependant, ce point de vue est battu en brèche par les partisans du « relativisme culturel » qui nient les similitudes entre communautés. A leurs yeux, chaque culture est spécifique et ne peut être comprise qu'au sein de ses propres valeurs de terroir. Chaque communauté a ses jeux caractéristiques qui font partie de ses racines, et les analogies relevées ne sont que des leurres qui s'appuient sur des indices superficiels.

Comment se situer face à une telle opposition ?

L'affirmation selon laquelle le domaine ludique serait constitué d'un stock immuable de jeux que l'on retrouverait identiques partout et à toutes les époques est manifestement une illusion entretenue par quelques îlots de permanences perdus dans un océan de différences. Il est vrai que certains jeux ont été observés dans de nombreux pays : la Marelle, la Toupie, les Echasses, les jeux de Boule, la lutte, mais la règle générale est l'immense variété des pratiques ludiques ; ce qui domine, c'est la ludo-diversité.

Universalité ou singularité ? Nous penchons pour une position qui met en avant la notion d'**ethnomotricité**, c'est-à-dire l'étroite relation unissant les traits culturels de chaque communauté et les caractéristiques de sa motricité dominante. Chaque culture encourage les formes ludomotrices les plus compatibles avec les normes et les valeurs qu'elle entend promouvoir. Chaque jeu devient ici emblématique de son terroir. Mais cette couleur locale peut coexister avec des similitudes générales. Ce sera précisément l'un des objectifs de l'analyse praxéologique des jeux, de montrer que derrière les indiscutables différences de façade, sont repérables des analogies de logique interne liées à de grands principes unitaires et à des universaux. Les formes extérieures des jeux sont différentes, mais elles renvoient à des similitudes de structure en profondeur.

2/ Un autre problème est posé par les chercheurs : comment expliquer que le même jeu ait été attesté dans des régions très éloignées, parfois sur deux continents situés aux antipodes l'un de l'autre ?

Cette question est difficile à trancher. Ainsi que l'avance Charles BEART, « *Il n'est jamais possible d'affirmer qu'en deux points très différents de la terre les hommes n'ont pas inventé le même jeu ; ou qu'un jeu que l'on retrouve très loin de son aire d'extension n'y a point été apporté* ».

Deux conceptions s'affrontent.

Certains ethnologues, tel TYLOR, adeptes du « diffusionnisme », défendent l'idée selon laquelle ce serait à partir d'un nombre de foyers très restreint, parfois unique, que s'est peu à peu propagé tel ou tel jeu. C'est grâce aux voyageurs, aux marins, aux pèlerins, aux soldats et aux marchands - qui sont les grands diffuseurs des jeux - que ceux-ci s'implantent dans les coins les plus reculés de la planète. A l'opposé, d'autres auteurs prétendent que si certaines activités ludiques se pratiquent dans des pays très distants, c'est qu'ils ont été purement et simplement inventés, ou réinventés, par la population locale. La similitude de ces jeux attestée malgré leur grand éloignement, témoignerait de la profonde unité de l'espèce humaine qui, en dépit de conditions géographiques et sociales fort disparates, est capable de manifester des tendances ludiques communes.

Notons que les historiens ont incontestablement mis en avant les itinéraires de migration parfois impressionnants de certains jeux. C'est ainsi que MURRAY a montré que le jeu d'échecs, parti des Indes au VI^{ème} siècle, a réussi à faire le tour du Bassin méditerranéen en passant à la fois par le Nord et par le Sud, notamment par l'Iran, avec une active intervention des Arabes qui se passionnèrent pour ce jeu de réflexion. Cependant, ces spectaculaires cheminements ludiques interculturels n'interdisent pas de penser que certains jeux ont pu être créés de façon indépendante en des régions éloignées dans le temps et dans l'espace. Il reviendra aux historiens et aux ethnologues de mener ici un travail méticuleux appuyé sur des archives et des données de terrain.

3/ Un autre aspect lié aux thèmes précédents surgit avec insistance : la présence des mêmes jeux en des époques fort éloignées serait-elle l'indice de la fixité des jeux ?

Selon cette option, on jouerait de façon identique à toutes les époques : les jeux seraient immuables et resteraient semblables à eux-mêmes en traversant le tumulte des siècles. Les jeux seraient des réalités figées. Ce « fixisme » prétendu est-il fondé ?

Il est incontestable que certains jeux, apparemment inchangés, sont parfois pratiqués à des siècles de distance : le tir à l'arc, la toupie, les osselets, la lutte, le jeu de palets... Cependant, parmi les milliers de jeux traditionnels qui ont été relevés, ce sont les modifications qui dominent largement. Tout jeu est soumis aux fluctuations du contexte ; il s'adapte aux influences de l'environnement matériel et de l'entourage social dans un processus d'acculturation continu, qui suscite de nouvelles façons de jouer.

La fixité des jeux n'est aucunement une loi générale. Ce qui domine, c'est plutôt la continuelle transformation des pratiques ludiques, qui donne lieu à d'innombrables variantes et qui parfois débouche, par rupture, sur une activité innovante.

Cependant, de façon insolite, un certain nombre de jeux qui tranchent par leur relative complexité, imposent leur présence, apparemment inchangée, à des périodes et dans des pays très éloignés. Ces jeux, en quelque sorte « **transculturels** », suscitent quelques interrogations : possédant un système de règles élaboré, il est étonnant de les observer dans des situations sociales et historiques fort différentes. C'est le cas par exemple de jeux conviviaux tels le « Cheval fondu », « L'ours et son gardien » ou « Colin-Maillard ». Une activité tel « L'ours et son gardien » possède un réseau de communication complexe, combinant la coopération et l'opposition, et qui entraîne de continuels changements de rôles. Or, de multiples documents attestent sa présence dans des lieux et à des dates étonnamment éloignés : sur des fresques de Pompéi (au 1^{er} siècle), dans un sarcophage du Vatican (au 3^{ème} siècle), au milieu d'un tableau de BRUEGEL (au XVI^{ème} siècle), sur une tapisserie de Paris (au XVIII^{ème} siècle), dans les livres de jeux français du XXI^{ème} siècle et dans les inventaires des jeux de la Kabylie dans l'Algérie d'aujourd'hui.

Ces jeux transculturels, qui apparaissent dans des contextes si dissemblables, militent en faveur de permanences humaines, soulignant d'incontestables tendances profondes partagées, au-delà de différences de surface.

4/ Entraînés par les transformations de leur propre contexte social, les jeux connaissent des modifications dans leurs règles internes, dans leur matériel, dans leur rapport à l'environnement, dans le lien social qu'ils instaurent. Peut-on, à ce sujet, parler « d'évolution » ?

A l'exemple des sciences biologiques, on est tenté d'employer le terme « évolution », en sous-entendant par là qu'un jeu va engendrer de nouveaux jeux par de menus changements ou, éventuellement, par de brusques mutations. L'idée est celle d'une « filiation » qui traverserait la chaîne des siècles, à l'instar de l'évolution darwinienne qui affecte les espèces animales. Il est ainsi fréquent de noter que de nombreux jeux et sports modernes sont désignés comme les descendants de jeux fort anciens souvent issus d'une civilisation prestigieuse. A chaque sport, des thuriféraires empressés associent un ancêtre mémorable, appartenant au passé d'une région illustre du Bassin méditerranéen : la Grèce antique, Rome, Carthage, l'Egypte, la Perse...

Dans cette recherche d'une glorieuse ascendance, la religion est fréquemment invoquée. Le sociologue Emile DURKHEIM lui-même affirme que « *Les jeux semblent être nés de la religion et qu'ils ont, pendant longtemps, gardé un caractère religieux* ». Pour de nombreux auteurs, les jeux ont pour origine des rites anciens dont la forme est conservée mais la signification perdue. Mémoire de certains rituels et de gestes du passé, réajustés aux

contraintes des sociétés modernes, les jeux seraient transmis par les processus continus d'un « évolutionnisme culturel » à l'image des processus de l'évolutionnisme darwinien, sachant qu'il s'agit ici d'une sélection culturelle et non pas d'une sélection naturelle.

Il est incontestable que l'itinéraire de certains jeux peut être ainsi suivi à la trace, notamment lorsqu'il s'agit de pratiques socialement importantes qui ont laissé de multiples indices de leur cheminement. C'est le cas par exemple de la Paume au toit, devenue la Courte paume qui a abouti au tennis, et dont on peut identifier les multiples avatars depuis le XII^{ème} siècle, compte tenu de sa popularité et de sa tapageuse implantation dans les classes aristocratiques. Il est même possible de dater avec précision la naissance de sports relativement récents : 1891 pour le basket-ball sous l'impulsion de James NAISMITH, et 1895 pour le volley-ball sous la houlette de William MORGAN, tous deux dans le Massachusetts. Les transformations successives et spectaculaires de ces deux sports collectifs peuvent être repérées avec une grande fidélité.

Cependant, l'assimilation de l'histoire des jeux à l'évolution biologique des espèces est une illusion : les jeux ne se reproduisent pas entre eux comme les espèces animales en transmettant un capital génétique. Ce sont des pratiques créées par des communautés humaines ; elles sont soumises aux fluctuations des attentes et des besoins sociaux, et non à l'hérédité de caractères transmis génétiquement. Cette « évolution » peut se produire de façon graduelle par des changements progressifs ou par des sauts brutaux ; et parfois même, on assistera à de véritables retours en arrière. Tout dépendra des circonstances sociales et des décisions humaines contingentes. Les termes « d'évolution », de « descendant » ou de « chaînon manquant » appliqués aux jeux ne sont donc que des métaphores qu'il conviendra d'utiliser avec précaution.

5/ Comment caractériser le destin des jeux ? Ces derniers se développent-ils sans finalité prédéterminée, se succèdent-ils d'une manière quelconque tout au long du déroulement historique des différentes cultures ?

La conception dominante, et toujours d'actualité, prend la forme de « l'évolutionnisme culturel » ; celui-ci considère que les jeux se succèdent en s'enrichissant progressivement au cours des siècles et s'inscrivent de ce fait sur une courbe de progrès. Cette conception défend l'idée selon laquelle se serait imposée une « échelle des jeux » à l'image de « l'échelle des êtres » de l'ancienne philosophie, la fameuse « *scala natura* » d'Aristote. En définitive, il y aurait un triple parallélisme entre d'une part, « l'échelle des êtres » qui se déroulerait des espèces inférieures vers les espèces supérieures (des poissons vers les mammifères), d'autre part « l'échelle des cultures » qui se déploierait des sociétés dites primitives jusqu'aux sociétés civilisées, et enfin « l'échelle des jeux » qui évoluerait des frustes jeux traditionnels associés aux sociétés tribales jusqu'aux jeux sophistiqués et supérieurs des sociétés occidentales de haute technologie. Le psychologue américain Stanley HALL n'hésite pas à ajouter une quatrième échelle en avançant que les jeux successivement pratiqués par l'enfant au cours de son développement, reproduisent les stades par lesquels passent les différentes cultures au cours des siècles. L'ontogenèse, écrit-il, reproduit la phylogenèse.

C'est cette théorie implicite qui est aujourd'hui à la base des conceptions des jeux et des sports de la plupart des systèmes éducatifs dans le monde, et particulièrement dans le Bassin méditerranéen : France, Italie, Espagne, Maroc, Tunisie... Il n'est pas sûr que l'on en ait bien perçu toutes les implications sous-jacentes, franchement dépassées !

Cette conception hiérarchique des jeux qui s'appuie sur une visée hiérarchique des cultures ne paraît aucunement fondée. Il ne semble guère recevable d'affirmer que certaines cultures sont supérieures aux autres, et que les jeux des pays industrialisés représentent un progrès relativement à ceux des autres pays. Et c'est pourtant ce qui est soutenu par les textes des Instructions Officielles, en France par exemple, qui présentent les jeux traditionnels

comme des « petits » jeux inférieurs, « pré-sportifs », censés être « préparatoires » aux sports collectifs qui, seuls, détiendraient la légitimité culturelle aboutie.

Affirmer que le destin des jeux trouve son apogée dans les jeux de l'Europe Occidentale, notamment dans la vitrine des Jeux Olympiques, paraît une proposition idéologique qui ne s'adosse à aucun fondement scientifique sérieux.

6/ Est-il légitime de considérer que s'imposent des jeux réputés « purs », autour desquels graviteraient, comme des satellites plus ou moins éloignés, des « variantes » quelque peu différentes et imparfaites ?

Cette opinion est extrêmement répandue. Beaucoup d'auteurs s'ingénient à montrer que tel jeu ne connaît sa plénitude et sa pureté que dans telle région, à telle époque, associé à tel système de règles. Mais il n'y a pas plus de jeu « pur » qu'il n'y a de culture « pure » ! Les pratiques ludiques sont plus ou moins bien adaptées à leur contexte singulier de réalisation et sont différemment influencées par les mécanismes d'acculturation et de contre-acculturation. Parfaitement ajustés à un environnement social, certains jeux se révèlent subitement en décalage dès que la situation se modifie, et l'équilibre censé être idéal s'évanouit au profit d'un autre qui peu à peu s'impose. La « pureté » prétendue relève d'une conception ethnocentrique.

En revanche, il semble possible d'envisager des « familles » de jeux, des « domaines d'action ludomotrice » qui se caractérisent par des traits de logique interne définissant des systèmes ludiques proches (ou éloignés) les uns des autres. La démarche consiste à définir des proximités ludiques de jeu à jeu, en s'appuyant sur les systèmes de traits pertinents dépendant de la logique motrice de ces activités. Cela suppose une analyse approfondie de la logique interne des situations, permettant alors de calculer des distances entre jeux, certaines distances devenant incompatibles avec la similitude ludique acceptable entre variantes. On essaie ainsi de définir une véritable **parenté ludique**, plutôt qu'une filiation linéaire (en liaison avec certains principes de la cladistique préconisée par Willi HENNIG en paléontologie). Et dans certains cas, cette parenté mise au jour favorisera la reconnaissance d'éventuelles variantes.

7/ Il est parfois affirmé que l'étude objective des jeux et leur modélisation rigoureuse empêcheraient de prendre en compte le vécu des joueurs et la signification subjective profonde que ceux-ci accordent à leur comportement ludique. Qu'en est-il ?

Rien ne paraît plus inexact que ce type de propos. Bien au contraire, c'est la connaissance du cadrage ludique, des limitations et des ressources du jeu, qui permet de mieux apprécier les conduites et le ressenti des pratiquants. Un jeu offre un champ des possibles qu'il est capital de bien connaître pour comprendre la portée des actions des participants.

Considérons des pratiques ludiques très sensibles sur le plan de la subjectivité, des représentations et des phénomènes inconscients, par exemple les jeux de Cache-cache et de Colin-Maillard. Le jeu de Colin-Maillard, au cours duquel un joueur aux yeux bandés doit essayer de découvrir et de nommer ses camarades restant sur place, est bien connu sur le pourtour de la Méditerranée, en Grèce où les Anciens l'appelaient la « *Mouche d'airain* » ou en Italie où on le dénommait la « *Mouche aveugle* ». La connaissance formelle des relations ambivalentes qui unissent les joueurs, et la formalisation des changements de rôles permettent de mieux comprendre les réactions émotives des pratiquants.

Au cours des parties de Colin-Maillard, le joueur aux yeux bandés doit affronter l'angoisse de l'obscurité, la peur du noir, la crainte de l'abandon. Ici, le jeu enfante le fantasme. Le joueur aveugle apprend à dominer sa terreur de l'obscur et de l'isolement ; il se rend compte qu'il peut compter sur les autres qui ne l'oublient pas ; en reconnaissant à bon

escent un partenaire, il recouvre la vue et, en changeant de rôle, à son tour il deviendra un partenaire/adversaire qui s'amusera de cette ambivalence complice. En quoi la mise au clair du réseau des communications, du système des réussites ou du réseau des changements de rôles, qui formalisent certaines structures du jeu, représente-t-elle un obstacle à la compréhension des réactions sensibles, voire inconscientes des acteurs ? L'objection est naïve et trahit sans doute une méfiance à l'égard des démarches scientifiques contrôlées.

UN POINT DE VUE UNIFICATEUR.

A la fin de ce tour d'horizon, nous constatons que nous nous sommes posé beaucoup de questions auxquelles nous n'offrons parfois que des amorces de réponses. Chemin faisant, nous nous sommes permis de remettre en cause un certain nombre de théories et d'affirmations qui nous paraissent peu recevables. Mais ne risquons-nous pas, à notre tour, d'opposer aux idéologies régnantes, une autre idéologie qui serait tout aussi discutabile et fallacieuse ?

Une voie paraît échapper aux prises de position trop aventureuses : elle consiste à établir soigneusement l'inventaire des jeux et des faits de terrain, puis à traiter ceux-ci selon une méthodologie qui définit clairement son objet, ses démarches et qui contrôle avec soin ses interprétations. Pour étudier les jeux traditionnels en tant que tels, il sera bien sûr très utile de s'appuyer sur les apports de la biologie, de la psychologie, de l'histoire et de l'ethnologie, mais il sera avant tout indispensable de se donner un axe central et original de recherche. Ce noyau dur qui caractérise les jeux physiques traditionnels, c'est la mise en jeu corporelle ; cet objet focal, c'est l'action motrice. Aussi nous semble-t-il fondamental de choisir comme axe central, la science de l'action motrice ou « **praxéologie motrice** » pour mener une analyse spécifique des jeux traditionnels.

Les données indispensables des sciences biologiques et des sciences sociales seront constamment convoquées, mais essentiellement sous l'angle de la pertinence praxique, de la pertinence de l'action. Chaque jeu sera analysé et modélisé selon ses traits de logique interne. On examinera les rapports des joueurs à l'espace, aux objets, au temps, aux autres participants. A chaque jeu sportif sera associée une véritable **carte d'identité praxique** qui autorisera toutes les comparaisons et toutes les interprétations nécessaires. On identifiera les structures ludomotrices opératoires, on mettra à découvert les **universaux** des jeux sportifs. Il sera souhaitable d'identifier les traits distinctifs de chaque jeu et de replonger celui-ci dans son environnement culturel. On sera ainsi incité à confronter les différents jeux et l'on pourra même comparer les cultures ludiques.

Ainsi, le Docteur Ezzeddine BOUZID a-t-il pu de façon remarquable comparer les jeux tunisiens reproduits sur les mosaïques de l'époque romaine avec les jeux traditionnels actuels des Iles Kerkennah ; ainsi, le Docteur Ali ALLOUMI a-t-il réussi de façon éloquente à comparer les patrimoines ludiques de plusieurs régions typiques de la Tunisie et montrer que ces micro-cultures étaient très proches les unes des autres (rappelant la propriété de carrefour de l'ancienne Carthage). Ainsi, le Docteur Pere LAVEGA a-t-il mené une superbe analyse des jeux traditionnels de la vivante Catalogne. Les travaux conduits par un grand nombre de chercheurs ont abondamment révélé la fécondité de la démarche praxéologique. Ont été radioscopés avec profit les jeux de multiples cultures, apparemment fort dissemblables : les jeux basques, catalans, picards, tunisiens, algériens, malgaches, sénégalais, maliens, congolais, coréens et même les Jeux Olympiques, parmi beaucoup d'autres. Le courant praxéologique a pu ainsi mettre en avant l'originalité de ces différentes cultures ludiques.

On pourrait croire que la recherche mondiale d'une attitude tolérante et pacifique conduise à adopter les mêmes jeux pour tous. Ce n'est pas sûr : les cultures ont besoin d'affirmer leur identité, c'est-à-dire leur différence. Prendre connaissance d'une autre culture par la pratique de ses jeux originaux représente une excellente façon de vaincre l'étrangeté et

de mieux l'apprécier. Il semble souhaitable de préserver l'identité ludique de chaque culture tout en faisant vivre et accepter la singularité des jeux des autres communautés. L'analyse praxéologique a mis à découvert les principes unitaires de la motricité ludique et de ses universaux. L'entente entre les cultures se profile ici : sous l'émiettement de la ludo-diversité, s'affirme l'unité profonde et universelle de la mise en jeu culturelle de l'action motrice.

Pierre Parlebas

BIBLIOGRAPHIE

- BEART** Charles – *Histoire des jeux* dans « Jeux et sports » - Encyclopédie de la Pléiade - pp. 181-286 – Gallimard – Paris, 1967.
- BOUZID** Ezzeddine – *Etude des jeux sportifs d'adultes et d'enfants de deux périodes de l'histoire tunisienne : la période romaine et l'époque actuelle* – Thèse – Faculté des Sciences Humaines et Sociales-Sorbonne – Paris Descartes, 2000.
- DURKHEIM** Emile – *Les formes élémentaires de la vie religieuse* – PUF Quadrige – Paris, 2005 (1895).
- ELLOUMI** Ali – *Analyse socioculturelle des jeux sportifs traditionnels tunisiens* – Thèse - Faculté des Sciences Humaines et Sociales – Sorbonne – Paris Descartes, 2000.
- FOURNIER** Edouard – *Histoire des jouets et des jeux d'enfants* – E. DENTU Editeur – Paris, 1889.
- LAVEGA** Pere – *La situacion de los juegos y deportes tradicionales en Cataluna* – in Juegos tradicionales y Sociedad en Europa – pp. 113-131 – Pere Lavega (Ed.) – Barcelona, 2006.
- LEVI** Primo – *Le métier des autres – Notes pour une redéfinition de la culture* – Gallimard – Paris, 1992.
- MAUSS** Marcel – *Les techniques du corps* – in Sociologie et anthropologie – pp. 365-386 – PUF – Paris, 1966 (1936).
- PARLEBAS** Pierre – *Le destin des jeux : héritage et filiation* – in « Socio-anthropologie », Revue interdisciplinaire de sciences sociales – n° 13 – pp. 9-25 – Paris, 2003.
- PARLEBAS** Pierre – *El joc, emblema d'una cultura* - in Tradicionari – Enciclopèdia de la cultura popular de Catalunya – pp. 13-20 – Enciclopèdia Catalana – Barcelona, 2005.
- PARLEBAS** Pierre – *Jeux, sports et sociétés – Lexique de praxéologie motrice* – INSEP Publications – Paris, 1999.
