

JEUX TRADITIONNELS

**« Héritage, transmission et
diffusion des jeux traditionnels »
Histoires et perspectives**

***Quels loisirs sportifs
pour la société de
demain ?***

Textes réunis sous la direction de Joël Guibert et Guy Jaouen

Table des matières

- P3 Présentation des rencontres internationales de Nantes (3-5 octobre 2002)
- P6 Joël Guibert : **Avant-propos**
- P.12 Sean Egan : **Une analyse holistique des aspects éducationnels des jeux traditionnels**
- P.22 Grant Jarvie : **Les Highlands Games – Traditions sportives anciennes et capital social dans les communautés modernes**
- P.33 Gianfranco Staccioli : **Illusions et provocations des sports traditionnels – Pour une pédagogie sensée des sports de tradition populaire**
- P.43 Pere Lavega Burgués : **Jeux traditionnels et éducation – Apprentissages et création de relations**
- P.61 Henning Eichberg : **Vers une philosophie des jeux populaires**
- P.81 Pierre Parlebas : **Le destin des jeux – Héritage et filiation**
- P.92 Guy Jaouen : **Postface ; Quels loisirs, pour quelle société de demain ?**

Présentation du colloque

Culture populaire et éducation au 21^{ème} siècle

RENCONTRES INTERNATIONALES DE NANTES (France)

- 3, 4 et 5 octobre 2002

Organisé par la Confédération FALSAB et l'Institut Culturel de Bretagne
Sous le patronage de l'AEJST

Héritage, Transmission et Diffusion des Jeux Traditionnels

Histoires et perspectives

Objectif des Rencontres :

Cette manifestation s'inscrit dans la continuité des colloques et rassemblements organisés depuis 1987 dans différents pays Européens : Danemark, Espagne, Portugal, Islande, Belgique, Italie et Bretagne (France) où de nombreuses manifestations ont déjà été organisées. L'Association Européenne des Jeux et Sports Traditionnels, après sa création lors du rassemblement européen de Lesneven en 2001, a souhaité soutenir et s'associer à cet événement.

Le but des Rencontres Internationales de Nantes est d'impulser un mouvement culturel en faveur des jeux traditionnels : autour des écoles, des universités, des associations, des écomusées, des universités, des maisons de jeux ; de favoriser les échanges de pratiques et les programmes de promotion, au niveau national et international ; de multiplier les initiatives de coordination entre enseignants, chercheurs, éducateurs, responsables de comités et bien sûr des pratiquants.

Texte d'orientation

Les jeux de tradition, implantés le plus souvent sur des territoires locaux ou régionaux, suscitent un intérêt nouveau. Les actions de l'Institut Culturel de Bretagne, de la Confédération Falsab, de la Fédération internationale de lutte celtique, de l'Institut international d'anthropologie corporelle en témoignent. Ainsi, elles ont abouti en 1990 et 1999 à l'organisation de Rencontres Internationales. Ces actions ont également débouché, en avril 2001, sur la mise en place d'une coordination européenne. Malgré tout, les pratiques ludiques, à côté des sports proprement dits, ne disposent pas toujours de moyens suffisants pour maintenir leur vitalité et assurer leur diffusion. La conservation passe par la visibilité et l'éducation.

Les Rencontres de 2002, intitulées *Héritage, transmission et diffusion des jeux traditionnels : histoires et perspectives*, s'inscrivent dans la continuité des Rencontres précédentes. Elles aborderont, en premier lieu, **la dimension éducative** au sens large, que ce soit en faveur des jeunes ou des adultes, c'est-à-dire les démarches de sensibilisation, d'initiation aux pratiques, non seulement en milieu scolaire mais aussi en milieu associatif, et celles d'expérimentation, à partir des héritages du passé, à réinvestir dans la modernité. Ce premier axe, celui de l'apprentissage et de ses fonctions, concerne et dépasse tout à la fois l'institution scolaire : les manières de jouer peuvent se transmettre entre générations dans les

écoles, les associations, les maisons des jeux, les musées, les ludothèques, les lieux publics. Les rassemblements occasionnés par des fêtes locales et des concours de quartier favorisent aussi ce mouvement.

Le second axe de la réflexion pourra porter sur le sens que les contemporains accordent à **la transmission** de leurs pratiques ludiques. La dimension pédagogique d'une pratique ne peut s'imposer aujourd'hui si les valeurs et fonctions symboliques de celle-ci ne sont pas mises en avant. Les jeux sont aussi des héritages comme arts de vivre favorisant le bien-être collectif. La connaissance des jeux de tradition est, de ce point de vue, riche d'enseignement pour le présent mais aussi pour l'avenir.

Les jeux traditionnels - jeux d'adresse ou jeux athlétiques - favorisent les échanges entre quartiers, entre communes, entre régions et le maintien d'une identité culturelle, de racines et de repères. Les jeux populaires et de tradition, malgré leur extrême diversité - on pourrait évoquer par exemple de multiples variantes dans la pratique des quilles (de huit ou de neuf, asphalte ou schere) ou dans celle des boules (vendéenne, bretonne, nantaise, de fort, parisienne, des Flandres) -, produisent des **compétences corporelles, langagières, relationnelles**, c'est-à-dire une culture partagée qu'il s'agit de préserver, notamment à travers les apprentissages appropriés de qualités techniques et humaines. La préservation des identités n'est pas synonyme de repli sur soi mais au contraire de compréhension et d'acceptation des différences, de développement du lien social et d'accès à la modernité.

L'objectif général des Rencontres est de faire le point sur les apprentissages formels ou plus diffus et d'envisager leurs perspectives de développement. On pourra évoquer ce qui s'est fait dans le passé et ce qui se fait aujourd'hui, ce qui se fait ici et ailleurs, en particulier à l'étranger : animations dans les écoles et les quartiers, mise en place de formations pour les futurs enseignants et animateurs, création d'outils pédagogiques, diffusion des matériels, travaux de recherche universitaire, instruments de promotion...

Comité scientifique : président, Dr Joël Guibert, Université de Nantes

Jean-Jacques Barreau, Sociologue, Université de Rennes 2
Jacques Dufeu, Sociologue, Université Rennes 1
Guy Jaouen, Président de l'Association européenne des jeux et sports traditionnels, Falsab
Guy Jumel, Maître de Conférences en Histoire, Université de Rennes 1
Christophe Lamoureux, Maître de Conférences en Sociologie, Université de Nantes
Jacques Le Garlantezec, enseignant, Cemea

Comité d'organisation : Guy Jaouen, Président de l'AEJeST et de la Confédération Falsab

Confédération Falsab
Institut culturel de Bretagne
Association des Amicales de Boule nantaise
Institut international d'anthropologie corporelle
Association européenne des jeux et sports traditionnels
Association En jouez-vous
Fédération La Jaupître
Cemea de Bretagne

Usep de Bretagne

PROGRAMME

Conférenciers :

4/10/2002

- Pierre Parlebas, (Prof. à Paris Sorbonne - réseau Céméa)
- Henning Eichberg, Prof. à Institut de Gerlev - Danemark
- Grant Jarvie, (Prof. à l'Université de Stirling - Ecosse)

5/10/2002

- Sean Egan (Prof. à l'Université d'Ottawa - Canada)
- Gian Franco Staccioli (Université de Florence - Italie)
- Pere Lavega, (Prof. à l'INEF de Lleida - Catalogne)

Ateliers (Transmission et Diffusion)

- Atelier N° 1 :** Conception et fabrication; métamorphoses des matériel; mutations des jeux
Présenté par: Profs Dominique Ferré (La Jaupitre) et Guy Jumel (Univ. Rennes)
- Atelier N° 2 :** Usages des jeux traditionnels dans les écoles. Présenté par : Profs Jean Claude Brélivet (Usep), Jacques Le Garlantézec (Céméa)
- Atelier N° 3 :** Jeux traditionnels, vie sociale, et création de liens : Présenté par: Profs Jean Jacques Barreau (IIAC), Joël Guibert (Univ. Nantes)
- Atelier N° 4 :** Collecte, étude et conservation des jeux : Présenté par: Profs Guy Jaouen (Falsab-AEJST) et Christophe Lamoureux (Univ. Nantes)
- Atelier N° 5 :** Démarches pédagogiques des fédérations de jeux. Présenté par: Profs Christian Quéré (Falsab), Alain Lasserre (Gascogne)
- Atelier N° 6 :** Jeux traditionnels et éducation physique. Présenté par: Profs Jacques Dufeu (Univ. Rennes) et Eric Dugas (IUFM Bretagne)

Et, tout au long des 3 journées :

- **Des expositions permanentes sur le site**
- **Des débats**
- **Des projections de films sur les jeux de différentes régions d'Europe.**
- **Des animations pour la découverte et l'initiation à de nombreux jeux**
- **Des stands divers : fabricants de jeux, fédérations, associations proposant des animations, maisons d'éditions de livre, etc.**
- **Des soirées conviviale en ville de Nantes, dans des salles de Boule Nantaise, avec pratique du jeu.**

Avant-propos

Joël Guibert
Université de Nantes

Responsable du Comité scientifique

Depuis une vingtaine d'années, un mouvement international en faveur des jeux et sports traditionnels s'est consolidé sous forme de colloques, rassemblements, expositions, publications. A l'initiative de la Confédération des comités de jeux et sports traditionnels de Bretagne – la *Falsab* – et avec l'appui de la section Sports et Jeux de l'Institut culturel de Bretagne, de la Ville de Nantes et de l'Association européenne des jeux et sports traditionnels, des Rencontres internationales ont été organisées à Nantes, en octobre 2002, et ont mobilisé plusieurs centaines de personnes.

Nantes présente les avantages d'une grande métropole pour l'organisation d'une telle manifestation et elle a fait ses preuves comme terre d'accueil de nombreux jeux. Dés et cartes bien-sûr, jeux très prisés par les marins et donc très répandus dans une ville portuaire telle que Nantes, y compris pour la fabrication, les cartiers nantais étant, aux XVIIe et XVIIIe siècles, réputés pour les jeux d'aluette à enseignes espagnoles. Doivent être également signalées la solide tradition nantaise du papegault, spécialité basée sur le tir à l'arc, très présente entre la Renaissance et la Révolution ainsi que celle du jeu de paume, une dizaine de salles réunissant joueurs et admirateurs jusqu'au début du XIXe siècle. Il faudrait aussi évoquer le billard et le palet, aux multiples variantes, spécialités très dynamiques à Nantes, au moins jusqu'au milieu du XXe siècle mais il est sans doute préférable d'insister sur le jeu de boules, notamment dans sa forme très spécifiquement nantaise, patrimoine ancien – des terrains sont mentionnés dans les archives dès le XVIIe siècle – et bien vivant puisque la Boule nantaise, spécialité locale comme son nom l'indique, si caractéristique, se pratique encore aujourd'hui dans une douzaine d'amicales.

A la suite de plusieurs rassemblements mis sur pied depuis 1987 dans différents pays d'Europe – Belgique, Danemark, Espagne, Islande, Italie, Portugal – et, bien sûr, en Bretagne, le choix de Nantes était donc pleinement justifié. Ces Rencontres internationales visaient plusieurs objectifs :

- favoriser les échanges entre participants qu'ils soient chercheurs, éducateurs, enseignants, animateurs, responsables de comités ou simples pratiquants ;
- faire le point sur les actions menées en faveur des jeux et sports traditionnels dans les différents pays représentés ;
- valoriser un patrimoine culturel autour de pratiques souvent méconnues ;
- évoquer des expériences, que ce soit dans le milieu scolaire, dans les Maisons de jeux, dans les Fédérations ;
- renforcer le mouvement international en faveur des jeux.

Si l'on en croit les témoignages de nombreux participants et les retombées de ces Rencontres – depuis lors, colloques, publications, interventions éducatives se multiplient – ces objectifs semblent atteints, même si le Programme de promotion en faveur des sports régionaux et

traditionnels préconisé, dès 1994, par le parlement européen n'a pas encore été mis en place par la commission européenne, comme cela fut suggéré.

En tout cas, le programme des Rencontres de Nantes semble avoir fait l'unanimité. Il s'agissait de proposer non seulement des conférences assurées par des spécialistes, je vais y revenir, mais aussi des débats à propos d'expériences de terrain, des expositions et des diffusions de films, des démonstrations, sans parler des initiations puisque les présents aux Rencontres avaient en outre la possibilité de s'exercer à de multiples jeux de construction, jeux de cartes et jeux d'adresse, en particulier à l'étonnante Boule nantaise, deux amicales assurant l'accueil en fin de journée. C'est dire si l'esprit festif et l'esprit studieux ont fait bon ménage lors de ces Rencontres nantaises, pour le bonheur de tous.

Les organisateurs avaient décidé de s'intéresser aux jeux de tradition sous l'angle de leur diffusion et de leur transmission. Les jeux traditionnels désignent le plus souvent des jeux populaires, c'est-à-dire pratiqués par le peuple ; des jeux informels, aux règles peu codifiées et négociables entre les participants ; des jeux autochtones, implantés dans une aire géographique, région ou autre ; des jeux ethniques, correspondant à la culture d'un groupe et à des manières de vivre ; des jeux anciens, transmis de génération en génération. S'imposant avec la force de l'évidence, la notion elle-même de tradition n'est pourtant pas d'un usage facile. Elle est plutôt jugée positive lorsqu'elle désigne un mobilier rustique, un objet du terroir, un métier artisanal, considérés comme des remparts à l'uniformisation supposée des goûts et à la globalisation des cultures. Dans ce cas, la tradition fait recette. En revanche, son image est plutôt négative lorsqu'elle est opposée à la modernité et référée à la permanence historique. Un tenace *a priori* semble en effet présupposer que la tradition résiste au changement, qu'elle relève du passé, qu'en ce sens elle s'oppose donc au présent. Synonyme d'ancien et d'authentique, elle peut alors sembler figée et imperméable à l'évolution, et même parfois réactionnaire. Des survivances, traces du passé encore observables dans le présent, comme certains carnivals, s'accrochent aussi à ce que représente la tradition. Remarquons toutefois que ces survivances continuent d'influencer notre vie, leur fonction symbolique étant toujours vivante. La question de la tradition mérite donc qu'on s'y attarde un peu.

Le mot traditionnel semble parfois ambiguë ou utilisé mal à propos, et il faut souvent faire preuve de vigilance pour éviter qu'il soit assimilé au passé, à ce qui est dépassé. Il y a une distinction possible, voire souhaitable, entre le passé et la tradition, car tout ce qui est passé n'est pas forcément traditionnel, il y a un tri qui s'opère grâce au processus de la transmission, le latin *traditio* désignant d'ailleurs l'acte de transmettre, ce qui signifie qu'une activité dite traditionnelle est en fait un résultat visible de ce qui a été trié et conservé par un groupe social, pour des raisons qui furent siennes. Il est alors opportun de constater que la tradition s'enracine dans notre culture, notre mentalité, notre art de vivre, puisque tous ces éléments en sont en partie les fruits. La notion exigerait de surcroît que l'on sache à quelle pratique passée elle correspond, en fonction d'une époque précise, qu'on en connaisse les contours. Cela supposerait que cette tradition soit conservée en l'état, ce qui est on en conviendra peu probable ni scientifiquement défendable, à l'instar des mythes étudiés par les ethnologues et qui sont l'objet d'une transformation incessante.

On peut alors en conclure que le jeu traditionnel, aux origines souvent ancestrales (mais qu'importe l'origine exacte lorsqu'on joue), résulte d'un mélange de conservation et de création : conservation parce qu'il y a le poids conjugué des habitudes individuelles et des habitudes collectives, celles du groupe, du village, de l'école, de l'environnement... ; création

parce que les joueurs introduisent de multiples trouvailles et modifient parfois les usages suite à des emprunts culturels. De nombreux jeux survivent à l'épreuve du temps au prix de quelques adaptations. Ainsi, dans leurs jeux de marelle, de corde à sauter, de billes..., sur la cour de récréation, les écoliers conservent leurs habitudes tout en introduisant de la fantaisie, au gré des saisons, des modes passagères, des aléas de la transmission, des défaillances de la mémoire. Finalement, le jeu traditionnel ne peut se pérenniser que s'il se modifie pour rester en phase avec son environnement.

La tradition se transmet de génération en génération, elle est inséparable de l'éducation, ce qui, d'une certaine manière, constitue un paradoxe pour une activité considérée comme libre, sans contrainte et dont l'apprentissage semble superflu. Mais il faut en convenir, l'apprentissage ne se limite pas à la transmission rationalisée d'une technique car il comprend aussi la transmission plus diffuse d'un art de vivre au sein d'une collectivité d'appartenance. En matière de jeux traditionnels, l'éducation facilite l'acquisition des capacités motrices, des savoirs relationnels, des catégories de pensée mais elle facilite aussi l'insertion dans la société et le partage d'un patrimoine collectif. On comprend alors que les jeux, qu'on peut dire de tradition culturelle faute de mieux, donnent un sens à la vie et que leur disparition menace des manières d'être ensemble. Les jeux de tradition ne se réduisent pas à des exercices parmi d'autres car leur pratique s'inscrit pleinement dans la vie sociale et engendre un bonheur de vivre qu'il est souhaitable de perpétuer.

C'est, me semble-t-il, le message qu'ont voulu faire passer les participants aux Rencontres internationales de Nantes, en particulier, par des voies différentes, les six conférenciers invités dont on lira plus loin les interventions.

Sean Egan nous invite à un voyage exotique et instructif au pays des *Inuits* et des *Crees*, peuples du continent arctique. Grâce à une approche ethnographique, concrète – il est question de course de raquettes, de portage de canoës, de lancer de harpons et de bien d'autres choses – le lecteur mesure à quel point le maintien des jeux est vital pour l'ethnie, menacée sur le plan des valeurs, des règles sociales, des pratiques corporelles, des rapports sociaux par la contagion culturelle et marchande des puissances voisines.

Preuves à l'appui, Sean Egan nous révèle l'importance des jeux et de leurs traditions pour la pérennité des sociétés, tout en soulignant leurs dissemblances, ici entre *Inuits* et *Crees*. S'il faut profiter de l'influence bienfaitrice entre cultures et de l'acculturation à base d'emprunts et de métissages, le contact ne doit pas se réaliser au détriment exclusif d'un des styles de vie par la disparition brutale des traditions et des modes de subsistance.

Les observations de Sean Egan à propos des *Inuits* et des *Crees* n'encouragent pas à l'optimisme car ces ethnies semblent vouées à la déchéance, pour ne pas dire à la disparition pure et simple. A moins que ce constat désenchanté ne nous incite à encore plus de mobilisation pour défendre les jeux, en tant que supports d'apprentissages, pratiques garantes du respect de l'environnement, modes de communication, facteurs de rites de passage.

Grant Jarvie prend l'exemple des rassemblements écossais – les *Highland Games* – pour nous mettre en garde contre les dérives ethnocentristes qui consisteraient à hiérarchiser les cultures, celles qui sont au fondement des jeux. L'auteur estime notamment qu'il ne faut pas recourir mécaniquement à la théorie économique de la mondialisation des marchés pour en conclure rapidement à une éventuelle globalisation des cultures, et que les jeux traditionnels

peuvent produire des rapports plus sains entre cultures à travers une internationalisation équilibrée des échanges (concept d'internationalisation contre globalisation). Plus précisément, Grant Jarvie montre que les jeux traditionnels ne sont pas automatiquement assimilés aux sports modernes et institutionnels car les espaces nationaux et régionaux conservent leur rôle dans la production des identités culturelles.

L'auteur considère que l'organisation, depuis les années 1820, d'épreuves de force et d'adresse lors des *Highland Games* en est une des expressions. Cela revient à dire, selon lui, que les jeux traditionnels continuent à marquer de leur empreinte les sports modernes. A côté de la langue, l'art, la musique, la danse, le folklore... les sports anciens sont, pour Grant Jarvie, autant d'expériences collectives qui contribuent à définir la société contemporaine, notamment aux yeux des touristes. Au risque de célébrer une civilisation « celtique » incertaine, l'auteur perçoit une adaptation de la tradition ludique à la modernité dans les formes renouvelées et internationalisées des *Highland Games* en Australie, en Nouvelle Zélande, en République Tchèque, aux Etats-Unis et aux Pays-Bas.

Gianfranco Staccioli adopte une démarche résolument didactique pour légitimer, dans le domaine des jeux populaires, l'intervention pédagogique comme expérience formatrice, c'est-à-dire qui apporte un changement positif chez ceux à qui elle est destinée. Selon l'auteur, et il reprend ici l'expression de non-conscience chère aux sociologues, le joueur se berce d'illusion, comme dans la situation sportive, s'il sépare radicalement la sphère du jeu des autres sphères de la vie sociale.

L'interaction entre le joueur, la spécialité ludique, le contexte se révèle en réalité plus ou moins formatrice. Pour Gianfranco Staccioli, elle est la plus formatrice dans le cas des jeux traditionnels dont le déroulement est imprévisible et le dénouement incertain, notamment lorsque la victoire est décrétée suite à une évaluation attentive des participants. Ainsi, l'auteur en conclut que les jeux de tradition, contrairement à la plupart des pratiques ludiques et sportives, ne se résument pas à des actions motrices mais constituent des expériences totales. Il en vient même à affirmer, contrairement à la représentation habituelle, que les jeux traditionnels sont les véritables modèles éducatifs et non pas les sports institutionnalisés qui, eux, privilégient la notion d'accomplissement.

Gianfranco Staccioli considère que les qualités offertes par les jeux populaires sont indéniables car ils autorisent une multiplicité des rôles, une valorisation du droit à la différence, une prise en compte de l'histoire locale. Le jeu rend possible une éducation morale car il dévoile une conception de la vie. C'est pour cela, selon l'auteur, que les jeux de tradition doivent être redécouverts par les jeunes, en les réintroduisant notamment dans le circuit scolaire, de manière appropriée. Il s'agit d'endiguer ainsi le rouleau compresseur incarné par les sports institutionnalisés et officiels. Ceci dit, si l'auteur nous indique effectivement ce qu'il conviendrait de faire, il nous laisse quelque peu désarmés lorsqu'il évoque l'échec des tentatives réalisées en ce sens dans le système scolaire italien. La leçon à retenir est sans doute qu'il faut persévérer.

De manière plus pragmatique, c'est aussi ce que nous suggère Pere Lavega en relevant les vertus pédagogiques des jeux traditionnels, dans leurs dimensions externes (éducatives, culturelles, relationnelles, symboliques) et dans leurs dimensions internes (motrices et réglementaires). En les mesurant et les comparant aux sports modernes qui privilégient l'affrontement compétitif, la mesure de la performance, l'ordonnancement du spectacle,

l'auteur estime que les apprentissages relatifs aux jeux traditionnels doivent porter sur toutes ces dimensions.

C'est pourquoi, selon lui, il est impératif de décrire précisément les jeux concernés - avec les risques d'empirisme que, me semble-t-il, cela comporte – sur les plans de la motricité (coopération/opposition), de la communication (exclusive/ambivalente, stable/instable), de la participation (filles/garçons, jeunes/vieux), du contexte (espace aménagé/environnement sauvage). En puisant dans de nombreux exemples – billes, marelles, ballons, batailles, osselets, quilles, foulards... - Pere Lavega montre en particulier que les jeux traditionnels mobilisent judicieusement les multiples ressources de l'environnement : adaptation à la topographie, récupération de matériaux, transformation d'objets de la vie quotidienne...

Les vertus pédagogiques des jeux traditionnels lui semblent incontestables, en matière de maîtrise du temps, de connaissance des autres, d'appropriation de l'espace, d'adhésion aux valeurs du groupe. La participation à un jeu consiste pour les joueurs, chacun à sa façon en fonction de son interprétation personnelle des logiques et de ses propres conduites motrices, à résoudre différents types de problèmes en leur trouvant des solutions transférables ensuite dans la vie quotidienne.

Si le postulat de Pere Lavega autour des choix rationnels des acteurs peut être contesté en faveur du principe de non conscience des déterminations sociales, par exemple sur le registre des acquisitions corporelles et des logiques motrices, ses propositions pour une amélioration des interventions pédagogiques, en les adaptant à chaque élève et en exploitant au maximum la diversité des jeux traditionnels, sont parfaitement recevables. Elles sont d'autant plus convaincantes que l'auteur mentionne des réalisations concrètes menées récemment en Catalogne autour des jeux traditionnels : production d'un film, circuit médiéval, publication d'un catalogue, rencontre entre écoliers, organisation d'un festival, qui prouvent, si besoin était, le bien-fondé d'une pédagogie adaptée.

Grâce à Henning Eichberg, nous retrouvons la fascinante culture *Inuit* et ses jeux basés sur le combat, l'équilibre, la course, l'adresse, la force. A partir d'une interrogation plus précise sur les nombreux jeux de tirer, des plus connus – corde, bâton, poignet – aux plus insolites – bouche, nez, oreille, anus – l'auteur mène une réflexion philosophique sur la place du défi, de l'engagement, du rire, de la violence dans la civilisation et sur l'éventuelle nécessité d'une transmission pédagogique des expériences ludiques.

L'analyse inclut en outre la question récurrente des différences entre jeux et sports. Bien qu'on puisse regretter quelques raccourcis historiques, l'auteur voit dans les pratiques élémentaires que sont les jeux de tirer des expressions de la condition humaine, comprenant des postures considérées comme grotesques : grimaces, grognements, chutes sur les fesses. Henning Eichberg s'inspire des théories de Norbert Elias sur le processus de civilisation pour opposer la force brutale et la technique, le rire carnavalesque et le sérieux sportif. Pour ces raisons, selon lui, et même si le tirer à la corde figura un temps au programme des Jeux olympiques, l'exclusion des pratiques *Inuits* du système sportif, pratiques finalisées non pas sur l'accomplissement mais sur la résistance à la douleur, ou sur le grotesque, s'explique parfaitement.

Eichberg poursuit sa démonstration en indiquant l'impossibilité de transmettre les règles de tels jeux puisque celles-ci ne sont pas formalisées. A l'opposé du sport moderne, le tirer par la bouche ne repose pas sur une exécution correcte ou incorrecte et n'exige pas

d'aménagements spécifiques. C'est pourquoi l'auteur conteste les thèses fonctionnalistes qui analysent ces pratiques de compétition par leurs fonctions sociales d'intégration, de développement, de régulation, d'identification. Il leur préfère les approches philosophiques qui mettent en avant la subjectivité des participants, le but du jeu étant moins de remporter une victoire que de tester ses propres limites et d'expérimenter sa force intérieure. Sans éviter, me semble-t-il, quelques excès habituellement attribués au psychologisme, Henning Eichberg redonne dignité aux jeux de tradition, en particulier les jeux *Inuits*, et les considère comme une expression centrale des passions humaines.

Pierre Parlebas porte un regard anthropologique sur la filiation et la transmission des jeux. Il part du principe que les peuples se distinguent autant par leurs jeux que par leurs structures de parenté, leurs productions langagières ou leurs formes d'habitat. C'est le concept d'ethnomotricité qui lui permet de rendre compte de cette diversité ludique et du lien entre les jeux corporels, qu'il appelle aussi sportifs, et la société dans laquelle ils se pratiquent.

Pierre Parlebas constate que la question générale de l'héritage ludique pose problème puisque des jeux identiques sont observables dans des sociétés fort éloignées, dans le temps et dans l'espace, et *a priori* sans possibilités de contact. Il propose alors de faire concrètement et rapidement le point sur les cinq thèmes majeurs qui, selon lui, recouvrent cette question : l'identification du jeu dans la mesure où des appellations similaires peuvent désigner des activités différentes ; l'apparition du jeu puisqu'il semble périlleux de retrouver, sinon sous forme de mythe, une origine première ; la filiation du jeu car il se révèle impossible d'établir une lignée incontestable, une succession en chaîne ; la transmission du jeu sur laquelle s'affrontent la théorie universaliste et la conception diffusionniste ; l'évolution du jeu, l'établissement d'une direction univoque, d'une progression sans faille d'une famille de jeux s'avérant délicat.

L'auteur avance l'idée que les jeux doivent faire l'objet d'une comparaison, d'une part selon leur logique interne (modèles corporels, règles, système de mesure, matériel), d'autre part selon leur logique externe (propriétés sociales des participants, environnement, communication). C'est pourquoi, selon Pierre Parlebas, des jeux peuvent se ressembler sous l'angle de leur logique interne et se distinguer sous l'angle de leur logique externe, à moins que ce ne soit l'inverse. Par ailleurs, certains de leurs traits peuvent être stables, d'autres variables. On peut alors en déduire que des jeux apparemment différents ne sont en réalité que les variantes d'un même jeu.

Pierre Parlebas en vient à condamner fortement l'idée évolutionniste selon laquelle les sports représentent un progrès, et donc une étape supérieure, par rapport aux jeux traditionnels. Ceux-ci mobilisent en réalité des cultures motrices élaborées et doivent donc conserver leur propre identité. On peut néanmoins se demander s'il faut, comme le suggère l'auteur, opposer radicalement la *régionalisation ludique* et la *mondialisation sportive* ou envisager une sorte de cohabitation pacifique, à base d'emprunts et de métissages.

L'un des objectifs des Rencontres de Nantes étaient de provoquer des débats. A la lecture des conférences, le résultat me semble probant. De ci de là, les textes apportent en outre des réponses sur la place des jeux traditionnels et, malgré quelques notes pessimistes, laissent espérer pour les générations futures des héritages ludiques, synonymes de bonheur de vivre. Je le souhaite, avec d'autres et, je n'en doute pas, avec les lecteurs.

Une analyse holistique¹ de l'aspect éducationnel des jeux traditionnels

Sean Egan Ph. D.
École de l'Activité Physique
Université d'Ottawa.
Ottawa. Canada

INTRODUCTION

Un jeu fait partie d'un tout, il fait partie d'une culture. Le jeu se réfère à une histoire, à un peuple et comporte un objectif, une structure, une philosophie et une stratégie. Le jeu a des caractéristiques et des règles ; il intègre un rituel, il possède un rythme, une dimension ; il a une moralité et il est lié à un environnement spécifique. Le jeu a des dimensions éducatives et on peut l'étudier d'un point de vue scientifique ou artistique.

Le jeu occupe une place centrale dans notre vie. Les références aux jeux sont fréquentes dans les mythes des tribus (Culin, 1975). Le jeu est important pour améliorer nos talents, pour développer notre caractère, pour nous aider à nous exprimer et pour améliorer notre performance. Le jeu aide à nous socialiser et à nous amuser. L'aspect ludique du jeu attire aussi bien les jeunes que les adultes. Le jeu consiste en un travail d'équipe, de coopération, de gestion des défis et nous aide en quelque sorte à créer et à réaliser nos buts. Le jeu est lié au «fair-play» et au succès dans la vie de tous les jours. Le jeu est rapporté au principe d'un esprit sain dans un corps sain (Lankford & Neal, 1998). À travers la participation aux jeux, les enfants affinent des capacités qu'ils expriment dans la vie quotidienne, par exemple le «*fair play*», une attitude positive envers la vie, l'esprit d'équipe, la coopération, la compétition saine et le respect des autres. Le jeu aide à promouvoir la vie active, la santé et le mieux-être. *Fir fer* («fair play») fut à la base du code d'honneur sportif chez les Celtes. Il est aussi à la base de notre système de droit (Egan, 2002).

Les jeux ont eu une place d'honneur dans la plupart des cultures au travers de l'histoire. Les anciens jeux de Tailteann (Irlande) avaient trois buts : le premier visait à honorer les morts, le deuxième à faire connaître les lois et le troisième à amuser les gens (Aonach Tailteann, 1924). Les Grecs et les Celtes croyaient que la vie active et les apprentissages avaient une importance égale. Les jeux écossais («*Highland Games*») se composent de danses, de musiques et de rencontres athlétiques. Dans de nombreux jeux, les enfants expriment, comme dans une pièce de théâtre, les comportements et la vie adulte qu'ils voient autour d'eux. Dans le jeu de «*Cnapan*», les joueurs gallois se donnaient à fond pour la gloire et la célébrité, états qu'ils croyaient plus précieux que la fortune (John, 1988). Les jeux sont des passe-temps aussi bien pour les jeunes que pour les personnes âgées ; pour les hommes autant que pour les femmes ; pour ceux qui ont une grande forme physique comme pour les sédentaires ; aussi bien encore pour les invalides que pour les valides.

Le jeu est à la base de l'éducation fondamentale des animaux (Huizinga, 1950) et des humains (Ellis, 1973 ; Piaget, 1951). Les jeux représentatifs jouent un rôle important dans

¹ Complète dans le sens scientifique.

l'éducation des jeunes (Roberts et al., 1959). Les jeux permettent à l'individu de surmonter le stress de tous les jours. Les attributs des jeux peuvent être physiologiques, sensoriels, communicatifs, intellectuels et biomécaniques. Avec l'augmentation dramatique de la mortalité précoce due aux maladies liées à notre style de vie, principalement l'obésité, les jeux et la vie active pourraient jouer un rôle important dans la diminution de ces mortalités prématurées (Egan, 1997).

LES INUITS DE NUNAVUT

Les Inuits de Nunavut vivent dans 28 villages isolés. Ces 23136 Inuits sont des descendants directs des Thules qui sont arrivés dans la région de l'Arctique Est, il y a environ 1000 ans. Quoiqu'ils ne forment qu'un petit groupe de gens, ils sont tout de même connus mondialement pour leur culture, leur vie traditionnelle et leur capacité de survie et de prospérité dans le climat très froid et très sévère du grand Nord canadien. Au cours des 40 dernières années, la technologie moderne a changé de façon dramatique le style de vie des Inuits. Les meutes traditionnelles de chiens sont désormais remplacées par des motoneiges, des véhicules tout terrain, des voitures et des camions. Le harpon est remplacé par le fusil. L'igloo est remplacé par des maisons avec l'électricité, l'eau courante et la télévision.

L'adaptation à la vie moderne aussi bien que la protection de leurs traditions et de leur culture a été pour les Inuits un sérieux défi. Le passage trop rapide de la vie nomade - chasseur et pêcheur - à la vie moderne a porté un coup dévastateur à leur santé physique et mentale, ainsi qu'à leurs valeurs éducationnelles et culturelles. Ils vivent souvent dans des conditions tragiques de pauvreté (Boychuck, 1999). Le style de vie des Inuits et des Crees a été modifié pour toujours avec la signature des accords de l'autodétermination, en 1971 (*Alaska Inuit Native Claims Settlements*) ; en 1975 (*Cree James Bay Agreement*) et en 1979 (*Home Rule for Greenland Inuit*).

Malgré les grandes distances et l'isolement qui existent entre les communautés, le peuple de Nunavut est un peuple distinct. Il a sa propre philosophie et ses propres mœurs sociétales - «*The Inuit Way*» (Lanken & Vincent, 1999) -, son propre instrument de musique (le tambour), son propre style de chant (*throat singing*) ; son propre mode de transport maritime (le kayak) ; sa propre habitation (l'igloo) ; son propre style vestimentaire, et ses propres jeux. L'hiver arctique long et froid, la période prolongée d'obscurité, leur approche pratique et simple envers la vie donnent un caractère spécifique aux jeux Inuits. La limitation de l'espace dans les igloos fit que la participation aux jeux fut réduite à une ou deux personnes à la fois. L'extrême vigueur du froid a empêché le développement des jeux basés sur la course. Cependant, certaines activités par équipe existent et sont pratiquées pendant la courte saison d'été. Les jeux remplissent un rôle important pour la survie des Inuits. Ces jeux ont aidé les gens à développer la force, l'endurance et la tolérance à la douleur (Heine, 2002).

Dans la société Inuit les jeux traditionnels ont eu un rôle important dans l'éducation des enfants. Les jeux ont aidé les jeunes à développer les capacités nécessaires pour la chasse et la pêche. Le concept pédagogique de «*pilimmaksarnig*» (apprentissage par l'action) fut fondamental chez les Inuits (Arnakak, 2001). À travers cette coutume, les parents Inuits ont transmis à leurs enfants leur culture, leurs savoirs corporels et leurs connaissances. C'est à travers les jeux que les enfants se sont développés physiquement et socialement. C'est par le même moyen que l'on préparait psychologiquement les jeunes pour la vie difficile de l'Arctique. Une des caractéristiques les plus intéressantes chez les Inuits est leur immense

sens de l'humour (Harrington, 1981). Afin de survivre dans le froid de l'Arctique, les Inuits ont appris à pagayer, à tirer à l'arc, à harponner, et à augmenter leur endurance et leur force physique. Ils ont développé leur sens de la coordination, leur dextérité, leur habileté manuelle et leur capacité à comprendre leur environnement.

Certains jeux Inuits, comme les courses à pied, favorisent l'endurance aérobie ; d'autres jeux agissent sur le développement musculaire, par exemple le bras de fer, le doigt de fer, la lutte avec la tête, la lutte au bâton et la lutte «head push». D'autres jeux aident à développer la force musculaire, la puissance musculaire et la vitesse : le coup de pied dirigé vers un objet élevé, le saut de genoux, le saut en longueur et la gymnastique. La résistance à la douleur (une qualité psychologique) a été développée par les activités suivantes : les sauts sur les articulations des doigts, le tir par la bouche et le tir par l'oreille, le soulever par l'oreille et la boxe Inuit. Le saut sur les glaces flottantes est un jeu dangereux également pratiqué. L'habileté au tir à l'arc et au tir au harpon fut capitale pour la vie de tous les jours. Les compétences à chasser, les valeurs de persévérance et d'endurance à la chasse furent des qualités qui ont aidé les Inuits à survivre aux difficultés extrêmes de l'environnement (Balikci, 1970). Les Inuits ont appris à chasser, à pêcher et à faire des outils. Ils ont appris à construire des igloos et à fabriquer des vêtements. Tout cet apprentissage a eu lieu sous la surveillance des parents qui furent à la fois les modèles et les enseignants des enfants. Très souvent l'apprentissage est conçu à travers le jeu. *Toonik Time* est un festival traditionnel qui se déroule chaque printemps dans l'Arctique. Pendant ce festival, les Inuits font une démonstration de plusieurs jeux traditionnels. Les jeux Inuits se divisent en trois groupes : les jeux de survie, les jeux éducationnels et les jeux de célébration. Certains jeux d'équipe sont pratiqués pendant l'été, comme le lancer de la couverture ; *wolfman* (jouer au chat) ; le football, jeu à balle de sable et le baseball Inuit.

Au mois de mars 2002, les pays organisateurs des jeux du Cercle polaire furent le Canada et le Groenland. Ces jeux consistent en un mélange de jeux Dené, de jeux Inuits et de jeux modernes. Les Inuits ont développé une méthode scolaire intitulée *Inuuqatigiit* (le style Inuit), avec un programme basé sur la culture et les traditions Inuits. Dans celui-ci, on voit comment les Inuits considèrent la terre, comment ils acquièrent des connaissances, la sagesse et les valeurs traditionnelles ; comment ils établissent des rapports entre eux-mêmes et aussi avec les autres, et comment ils respectent leur environnement. Les jeux traditionnels, intégrés actuellement dans les écoles, ont un rôle important à remplir dans ce programme autochtone. Les jeux modernes et les jeux traditionnels ont un statut d'importance égale dans plusieurs écoles. Avant l'arrivée des Européens dans l'Arctique, la religion traditionnelle des Inuits était le chamanisme (Saladin D'Anglure, 2001). Elle aussi connaît un renouveau.

LES INDIENS CREES DE LA BAIE JAMES

Les Crees vivent dans un environnement physique totalement différent de celui des Inuits. Les Crees vivent dans les forêts du sous-Arctique, dans la région de la Baie James au nord du Québec, au Canada. Jusqu'en 1972, les Crees vivaient sous des tipis dans les bois, de septembre à mai. La vie dans les bois exige des capacités différentes de celles requises pour la vie dans l'Arctique. Les Crees vivaient de la chasse et de la pêche. Les jeux Crees sont étroitement liés à leur style de vie et sont divisés en trois groupes : les jeux de survie, les jeux traditionnels et les jeux pour les célébrations. Les Crees ont appris très tôt que la survie dans les bois était liée à leur habileté et dextérité. Une des cérémonies les plus anciennes s'appelle le «*Walking out Ceremony*». Elle symbolise la première journée d'un enfant Cree comme

chasseur ou comme femme. L'on donne aux enfants de deux ans des jouets : outil, fusil en bois, arc (pour les garçons) et hache (pour les filles). L'effet escompté est que les enfants jouent avec leurs jouets, et lorsqu'ils arrivent à démontrer à leurs parents qu'ils sont capables de s'en servir, ils sont acceptés comme adultes. Les parents sont des modèles et les enfants imitent ce qu'ils voient. Les Crees ont deux grandes célébrations : le carnaval d'hiver et les jeux d'été. Les jeux crees se divisent en dix catégories, mais il y a aussi d'autres jeux qui ne font pas partie de ces catégories : les jeux de combat, les jeux de transport, les jeux d'habileté à la chasse, à la pêche, les jeux d'imitation, les jeux avec des poteaux, les jeux avec des bâtons, les jeux avec des ballons, les jeux de force et les jeux de hasard (Egan, 2002). Selon le Père Allain (qui a séjourné pendant 40 ans chez les Crees), le concept de hasard est ancré dans le psychisme des Crees. Contrairement aux fermiers, le Cree ne sème pas, ne cultive pas, ne récolte pas, n'entrepasse pas la nourriture, il ne donne pas à manger à ses animaux et il ne fait pas éclore les œufs. Les Crees allaient chercher leur nourriture au hasard dans la forêt. S'ils n'étaient pas chanceux, ils connaissaient la disette et la famine (Egan, 1981).

Les jeux Crees se déroulent en trois endroits différents : à l'école, dans les bois et dans les festivals. Dans les écoles primaires, le contenu du programme (entre la maternelle et la troisième année) est totalement basé sur la culture Cree. Dans ce programme, on joue à certains jeux Crees. Dans les écoles secondaires, seulement une partie du programme est basée sur la culture Cree. Au cours de celle-ci, les élèves vont vivre dans les bois où ils expérimentent l'art de vivre des Crees. Le système d'éducation propose aussi une école alternative où les élèves apprennent réellement comment vivre dans les bois selon la méthode du «trappage». Les Crees associent leur vie traditionnelle avec la vie dans les bois. Le bois est sacré. Le conseil des jeunes organise une course de canoë qui s'appelle la brigade des canoës. C'est un périple de six semaines en canoë au fil des rivières. Il y a aussi une course annuelle de 60 kilomètres en raquettes, et un marathon en raquettes de Grande-Baleine à Waswanippi. Ce marathon dure 10 semaines. Le portage de canots sert de prétexte à des compétitions de musculation. Chaque année, fin avril ou début mai, la population toute entière va dans les bois pour chasser les oies. Cette activité s'appelle le «*Goose Break*» (la mi-temps de l'oie) et toutes les écoles sont fermées pendant cette période.

Comme les Inuits, les Crees adorent participer aux jeux, mais ils ne ressentent aucune nécessité de gagner. Au Carnaval d'hiver, les Crees pratiquent les activités suivantes : découpage de la glace à la scie, course à pied aux obstacles, course aux raquettes, bûcheronnage, dépeçage des animaux et combat de danses. Durant l'été, les jeux sont : le grimper du tronc ; le tir à l'arc ; le transport de charges lourdes ; la course de canoës ; le concours de pêche ; le bras de fer et la lutte au renard. Peu de documents décrivant les jeux Crees existent. Bien que le système scolaire Cree soit construit sur le modèle Euro-Canadien (occidental), les Crees font un grand effort pour y introduire leur culture, incluant les jeux traditionnels. Le fait qu'ils soient à cheval sur deux cultures (Cree et occidentale) a introduit chez les Crees une forme de culture hybride.

Selon Diamond (Egan, 1987), la broderie, le tricot, la fabrication de jouets, la fabrication de tambours et la fabrication de poupées étaient autrefois des activités organisées par les Crees. Le tambour et le violon étaient leurs instruments de musique. Les Crees dansaient aussi : la danse du canard, la danse de la loutre et la danse du lapin. Ces danses n'existent plus et sont remplacées par les danses celtes comme la *jig*, le *reel*, le *hornpipe* et le *quadrille* américain.

Afin de présenter une image plus claire et une meilleure compréhension des aspects éducationnels des jeux traditionnels, j'ai examiné deux aspects fondamentaux de l'éducation :

la motivation dans l'apprentissage et la théorie de l'intelligence multiple. La théorie de la motivation de Maslow (1998) et la théorie de l'intelligence multiple (Gardner, 1983) constituent deux pierres angulaires dans l'analyse des aspects éducationnels des jeux traditionnels. Cet article est trop court pour offrir une description complète de ces deux théories. Cependant, nous allons tenter de clarifier aux yeux du lecteur, d'une façon pratique, comment les jeux traditionnels s'intègrent dans ces deux théories éducationnelles.

ANALYSE DES JEUX CREES ET INUITS

Deux idées distinctes sont impliquées : d'abord, le processus de motivation et ensuite, le processus de transmission par lesquels l'information et les compétences sont transmises d'une génération à la suivante.

Dans la hiérarchie des besoins de Maslow, les besoins bio-psychosociaux et philosophiques de l'être humain sont élaborés en commençant par les besoins fondamentaux de la survie - nourriture et abri - à la base de la pyramide, et en terminant par les besoins plus abstraits, et philosophiques, du sommet de la pyramide (voir fig.1). La théorie de la multiple intelligence de Gardner s'éloigne des théories du système scolaire traditionnel de l'apprentissage abstrait - i.e. les 3 R's (la lecture, l'écriture et l'arithmétique). La théorie de Gardner est holistique dans son approche (voir fig. 2). Elle nous propose un excellent outil pour effectuer l'analyse des aspects éducationnels des jeux traditionnels. Sa définition de l'intelligence est : «la capacité à résoudre des problèmes ou à fabriquer des produits qui ont de la valeur dans nos cultures» (Gardner & Hatch, 1989). Gardner (1983) note qu'en plus de la biologie, la culture joue un grand rôle dans le développement de l'intelligence.

Dans l'analyse des aspects éducationnels des jeux Crees et Inuits, selon le contexte de la hiérarchie de Maslow, on examine ces jeux traditionnels comme faisant partie d'une unité - i.e. une culture. La dextérité dans des pratiques de survie comme la chasse, la pêche et le trappage a été apprise et perfectionnée à l'aide de jeux qui simulent les capacités exigées. Les besoins physiologiques de base des Crees et des Inuits sont réalisés à travers la chasse et la pêche. Les besoins de sécurité sont liés aussi à l'art de se procurer à manger, à construire un abri et à se protéger des animaux sauvages, ou d'autres dangers liés à l'environnement.

Les deux groupes remplissent leurs «besoins psychologiques d'appartenance» à travers leurs familles, leurs festivals et leurs jeux d'équipe. Le respect de soi est un besoin psychologique essentiel chez tout le monde. Le respect de soi chez les Crees et chez les Inuits fut un des moyens pour développer et perfectionner leurs capacités de survie, très jeunes dans leur vie, à travers les jeux comme la pêche et la chasse. Le cinquième élément dans la hiérarchie de Maslow est celui de la connaissance et de la compréhension. Les Crees et les Inuits apprenaient par l'action. Pour les Inuits, c'était *Pilimmaksarniq* (apprendre par l'expérience) et pour les Crees, c'était le modèle de la Famille (expérimentation pratique). L'apprentissage avait trois étapes : observation, expérimentation et pratique. Les jeux avaient un rôle très important dans l'apprentissage. Les aspects esthétiques de la vie Cree et Inuit se sont exprimés à travers les «activités» comme la sculpture, la broderie, la danse, la musique (le tambour et le violon), le chant, les jeux.

L'auto-réalisation des Crees et des Inuits avait à faire avec pas mal de variables mais en particulier avec leur adhésion à un style de vie traditionnel : l'harmonie avec les autres, les

animaux, les esprits et le cosmos. Quant à la compétition aux jeux, les Crees et les Inuits adoraient y participer. Les résultats de la compétition n'étaient pas importants pour eux ; la simple participation à un jeu ou une compétition était pour eux une grande source de fierté.

Enfin, la transcendance pour les deux groupes consistait à être en harmonie avec les grands esprits. Le chamanisme était leur religion et le chaman était leur leader spirituel (Saladin d'Anglure, 2001).

LA HIÉRARCHIE DE MASLOW (Fig.1)		
LES JEUX INUITS		LES JEUX CREES
Chamanisme. En harmonie avec les esprits. En harmonie avec les animaux, les autres, et le cosmos.	8. TRANSCENDANCE	Chamanisme. En harmonie avec les animaux, les esprits, les humains et le cosmos.
Innuqatigiit (le style de vie Inuit). Avoir des enfants.	7. AUTO-RÉALISATION	Vivre sa vie selon le style cree. Avoir des enfants et être un bon chasseur.
Sculpture. Danse. Tambour. Musique. Chanson.	6. BESOINS ESTHÉTIQUES	Sculpture. Broderie. Danse. Musique. Admiration et respect pour la nature.
Pilimmaksarniq (apprentissage par action). Expérimentation pratique par les jeux.	5. CONNAISSANCE/ COMPRÉHENSION	Le modèle familial. Expérimentation pratique. Habilités à la chasse et à la pêche.
Reconnu pour l'habileté à chasser, à pêcher et aux jeux.	4. RESPECT DE SOI	Reconnu comme bon chasseur, pêcheur, et athlète.
Famille. Équipes. Danses. Jeux. Festivals	3. APPARTENANCE / BESOIN D'AFFECTATION	Famille. Équipes. Danses. Festivals.
Habilité à pratiquer la chasse et la pêche dans la neige et sur la glace de l'Arctique. Habileté à lancer le harpon. Habiletés psychologiques.	2. BESOIN DE SÉCURITÉ	Habilité à chasser et à pêcher dans un environnement imprévisible. Habileté à la chasse, la pêche, au lancer du harpon et au grimper. Habiletés psychologiques aux jeux.
La pêche. La chasse. Le kayaking. Habileté pour construire un igloo ; endurance aérobie et musculaire. Habileté à coudre ; Habileté aux jeux.	1. BESOINS PHYSIOLOGIQUES	La pêche, la chasse. Le trappage. La raquette, Habileté en canot ; Savoir lire l'environnement ; construire des Tee-pees ; savoir coudre. Habileté au jeu.

INTELLIGENCE MULTIPLE DE HOWARD GARDNER'S (Gardner 1983) (Fig.2)		
DIFFÉRENTS TYPES D'INTELLIGENCES	JEUX INUITS	JEUX CREES
1 Intelligence linguistique. Noms. Histoires/contes Lectures. Communication	Apprentissage des noms, des mots, des histoires. Communication en Inuktitut pendant les jeux.	Apprentissage des mots Crees Communication dans la langue Cree aux jeux.
2 L'intelligence logique : motif, ordre, catégories et relation. Résoudre des problèmes de stratégie. Expérimentation	Trouver des solutions logiques. Identifications de l'ordre, des motifs et des catégories dans les jeux Inuits. Développer des stratégies pour gagner.	Trouver des solutions dans la chasse, la pêche, le trappage et les jeux. Sensibilisation à l'ordre et aux motifs dans les jeux.
3 Intelligence du corps en mouvement. Apprendre par manipulation / sensations.	La lutte. La boxe Inuit. Les jeux de tirs et les jeux de pousser. Soulever. Sculpture. La danse. Artisanat. Les jeux à ficelle.	La lutte. Le canoë. Jeux manuels. Percer la glace avec un ciseau. La raquette. La broderie. La luge. Combats par équipe.
4 Intelligence visuelle et spatiale. Les dimensions spatiales. Visualiser les résultats.	Des jeux bien tranquilles. Des jeux à ficelle (corde). Des jeux aux os. Pêcher sur glace. Jeux à faire semblant. Des coups de pieds en l'air.	Ramper sous le tapis. Lancer le harpon Tir à l'arc. Rêverie. Jeux d'imagination Jeux de dames.
5 Intelligence musicale. Discrimination des sons et du rythme	Appréciation et jouer le tambour. La danse au tambour Jouer et appréciation de la musique. Saut à la corde. Chanter.	Danse. Musique. Chanter. Saut à la corde. Jouer du tambour
6 Intelligence Inter Personnelle. Communication verbale, physique et émotionnelle	La lutte. La Boxe. Jouer au football. Les luttes (doigt, poignet, bras). Chanter. Raconter des histoires.	La lutte. Jeux d'équipe. Compétition de rire. Chanter
7 Intelligence Intra Personnelle Se connaître soi-même Construction de l'image de soi et de l'estime de soi	Participation dans les jeux. Succès dans les jeux. Essais et erreurs dans l'apprentissage. La participation aux jeux stimule l'image du corps et l'estime de soi.	Succès dans les jeux Crees. Expérimentation pratique, jeux Crees influencent l'image de soi et l'estime de soi d'une façon positive.
8 Intelligence naturaliste. Habilité de reconnaître son environnement.	L'apprentissage et la participation dans les jeux Inuits aident les jeunes à connaître leur environnement physique et psychologique. La glace, flore et faune, le temps qu'il fait.	L'apprentissage aux jeux Crees prépare les jeunes pour la vie dans les bois : chasse, pêche et trappage.

Dans le modèle de Gardner (1983) de la multiple intelligence, on trouve huit différents types d'intelligence. De nos jours, l'accent est surtout mis sur l'apprentissage cognitif (lire, écrire et les mathématiques). Cependant, on sait bien qu'une grande partie de l'apprentissage chez les jeunes a lieu avant même d'aller à l'école. Une grande partie de l'habileté linguistique de l'enfant, les capacités motrices, musicales et rythmiques, l'art de communiquer, sont déjà bien développés avant l'âge de cinq ou six ans.

D'après l'intelligence linguistique de Gardner, les jeux, le fait de jouer et de raconter des histoires, furent des outils utilisés par les Inuits et les Crees pour apprendre à leurs enfants des mots, des noms, des idées et leur transmettre la capacité à communiquer (avant 1960 peu de Crees ou d'Inuits allaient à l'école d'Etat). Les concepts logiques de modèles, de relations, de stratégies étaient appris à travers les expériences de tous les jours, comme la chasse, la pêche, la construction d'abris et les jeux.

L'intelligence corporelle fut développée dans les deux groupes à travers les expériences de lutte, les jeux à ficelle, le jeu à ramper sous le tapis, le lancer du harpon, le jeu des coups de pied en l'air et le jonglage. Dans toutes ces activités, la manipulation et les sensations jouaient un rôle important.

L'intelligence spatiale visuelle fut développée à travers la participation à des jeux comme les jeux «tranquilles», les jeux «à faire semblant», les jeux aux os, le jeu à ramper sous le tapis, le jeu de dames, le tir à l'arc et la pêche sur la glace.

L'intelligence musicale fut développée par l'exploration du tambour, de la danse, de la chanson, du violon et des jeux rythmiques.

L'intelligence interpersonnelle est surtout liée à l'art de communiquer. C'est seulement récemment que les Inuits et les Crees ont développé une langue écrite. Pendant la plus grande partie de leur histoire, ces deux peuples ont transmis leurs connaissances et leurs émotions par la voix orale ou le langage corporel. Beaucoup de leur intelligence interpersonnelle fut développée grâce aux "histoires", la chanson, la danse, la musique, la compétition de rire et les jeux traditionnels.

L'intelligence intra-personnelle correspond t-elle à la connaissance de soi ? Le succès au travail et au jeu facilite la construction d'une image positive de soi, et par ce fait même, donne à l'individu une auto-évaluation réaliste. La jeunesse d'aujourd'hui, avec l'épidémie d'obésité et d'anorexie, avec le suicide et l'abus de drogue, a besoin d'expériences positives avec la musique, la danse, le jeu et le sport en général. Finalement l'intelligence naturaliste est liée à la capacité de se reconnaître et de survivre dans son propre environnement. Malgré le fait que 80% des Canadiens vivent dans les villes, les Crees et les Inuits préfèrent continuer à vivre dans les bois ou sur la toundra gelée. Le savoir-vivre de la ville est de peu d'utilité dans le grand Nord ou dans les bois. La vie traditionnelle et les jeux traditionnels aident les Crees et les Inuits à continuer à prospérer dans l'environnement du grand Nord.

PROMOTION DES JEUX TRADITIONNELS

Le succès de la promotion des aspects éducationnels des jeux Crees et Inuits est lié à plusieurs aspects :

- 1 Infrastructure adéquate dans la communauté, comme les terrains, les stades et gymnases.
- 2 Organisation active qui s'occupe de la formation des entraîneurs, des instructeurs et des arbitres, et qui établit une éthique, une politique d'orientation et des règles pour les jeux.
- 3 Visibilité des jeux dans les médias.
- 4 Support financier à tous les niveaux du gouvernement.
- 5 Intégration des jeux traditionnels avec les jeux modernes dans les écoles. Ceci est peut

être l'élément clé dans la promotion des jeux traditionnels.

- 6 Intégration des jeux traditionnels avec les jeux modernes dans les festivals de la communauté.
- 7 Mettre l'accent sur l'esprit amateur des jeux. On joue pour s'amuser, pour garder la forme et pour la santé.
- 8 Fournir de multiples niveaux de compétition ; rendre les jeux accessibles à tout niveau d'habileté.
- 9 Organisation d'un réseau de recherche sur les avantages des jeux traditionnels.
- 10 Promotion d'une société avec une éthique différente, à travers les jeux traditionnels, de celle du monde moderne (consommateur) acteur.
- 11 Créer et fournir des manuels, des vidéos et un cursus pour les professeurs et les entraîneurs dans les écoles.

CONCLUSION

Les jeux en général jouent un rôle important dans le développement bio-moteur, psychosocial et moral des enfants. Ils fournissent une opportunité aux jeunes d'acquérir des qualités, comme les capacités à la survie, l'habileté esthétique, l'art de communiquer, l'adresse psychologique, et les compétences liées à la santé et à la récréation. Dans un livre récent, le Dalai-Lama (1997) a indiqué que les humains et les animaux sont motivés par deux forces : le désir d'éviter la douleur et le désir de rechercher le bonheur dans la vie. Les jeux traditionnels jouent un rôle dans les deux domaines. Les jeux Inuits fleurissent sur le territoire Nunavut. Chaque communauté entretient les jeux dans les écoles et dans les centres de récréation. Les jeux sont intégrés dans les écoles à côté des jeux modernes. Il y a différentes organisations, petites et grandes, qui s'occupent du développement et de l'organisation des jeux Inuits. Des documents écrits et des vidéos existent sur les jeux. Le gouvernement de Nunavut apporte un soutien financier aux jeux Inuits. Ils sont pratiqués au niveau international, ils sont visibles à travers les médias et ils ont un statut amateur. Ces jeux sont joués avec l'objectif de s'amuser, pour la santé et pour la condition physique. Les Inuits adorent participer mais le résultat du jeu n'est pas important pour eux. Les jeux Crees n'ont pas la même visibilité médiatique ni le même succès que les jeux Inuits. Ceci est dû à plusieurs facteurs. La vie sociale des Crees n'est pas la même que chez les Inuits. La personnalité culturelle des Crees fait preuve d'une affirmation moins perceptible dans certains comportements. Le système scolaire euro-canadien, n'est pas vraiment sensibilisé aux besoins de la culture Cree. Le système scolaire hybride ne facilite pas l'intégration des jeux Crees dans les écoles. Les compétitions nationales ou internationales de jeux Crees n'existent pas. Peu de recherches ont été faites sur les aspects éducationnels des jeux Crees. Les jeux du type survie prospèrent au niveau local, surtout à travers les camps organisés dans les bois, et au moment des festivals. Les jeux de style "célébration" prospèrent aussi au niveau local, surtout lors du carnaval d'hiver et des jeux d'été.

En examinant les aspects éducationnels des jeux traditionnels par l'utilisation de modèles, qui sont déjà établis dans le domaine de la santé et de l'éducation, on peut mettre en avant l'évidente crédibilité, pour les systèmes scolaires, des bienfaits éducationnels et des bienfaits sur la santé de la jeunesse, de ces jeux traditionnels. Les jeux, surtout les jeux d'enfants, reflètent les valeurs générales de la société dans laquelle ils évoluent (Weisfeld et. al. 1984; Miller & Thomas, 1972). Les jeux traditionnels aident à préparer les jeunes aux rôles qu'ils auront à jouer dans la vie adulte. Beaucoup de travail reste cependant à faire dans ce domaine de recherche.

BIBLIOGRAPHIE

http://www.virtualmuseum.ca/Exhibitions/Traditions/Francais/teachers_corner_02.html

- AONACH TAILTEANN (1924). *Revival of Ancient Tailteann Games*. Dublin 2nd-18th August 1924.
- ARNAKAK, J. (2001). *Promethelosis*. (Unpunblished document). Arctic College. Iqaluit.
- BALIKCI, A. (1970). *The Netsillk Eskimo*. Garden City, N.Y. : Natural History Press.
- BOYCHUK, R. (1999). *Arctic Maritimers*. Canadian Geographic.
- CULIN, S. (1975). *Games of the North American Indians*. Dover Publications Inc., New York.
- DALAI-LAMA (1997). *Conseils du Coeur*. Presses de la Renaissance, Paris.
- ELLIS, M.J. (1973). *Why People Play*. Prentice-Hall, Inc., Englewood Cliffs, New Jersey.
- EGAN, S. (1981). *Cree chance games*. (Unpublished field study). University of Ottawa. Canada.
- EGAN, S. (1987). *How the Crees lived in the past*. (Unpublished field study). University of Ottawa. Canada
- EGAN, S. (1997). *The Health Benefits of Physical Activity*. The International Bulletin of Physical Education and Sport. Vol. 67, n° 2, pp. 5-15.
- EGAN, S. (2002). *The Celts and their Games and their Pastimes*. Mellen Press, New York.
- EGAN, S. (2002). *Cree Games*. (Unpublished field study). University of Ottawa, Canada.
- FEIT, H. (1986). *Native Peoples: The Canadian Experience*. Ed.Morison & Wilson, McClelland & Stewart.
- GARDNER, H. (1983). *Frames of Mind*. New York: Basic Books, Inc.
- GARDNER, H. & HATCH, T. (1989). *Multiple Intelligences go to school: Educational implications of the theory of multiple intelligences*. Educational Researcher, 18(8), 4-9.
- HEINE, M. (2002). *Arctic Sports A Training Manual*. Sport North Federation. Yellowknife, NT. Canada.
- HUIZINGA, J. (1950). *Homo Ludens*. Beacon Press, Boston.
- INUUQATIGIIT (1995-96). *The Inuit Way*. Nunavut, Dept. of Education, Canada.
- JOHN, B. (1985). *The Ancient Game of Cnapan*. Greencraft Books, Trefelin, Cilgwyn, Newport, Pembrokeshire Dyfed SA 420QU.
- LANKFORD, S. & L. NEAL (1998). *The 1998 Arctic Winter Games. A study of the Benefits of Participation*. Arctic Winter Games International Committee. Yellowknife, Canada.
- LAUREN, D. & M. VINCENT (1999). *Nunavut*. Canadian Geographic, pp.39-46.
- LOY, J.W., ET G.S. KENYON (1969). *Sport, Culture and Society*. Collier-Macmillan Ltd., London.
- MASLOW, A., & LOWERY, R. (1998). *Toward a Psychology of Being*. New York: Wiley and Sons.
- MILLER & THOMAS. (1972). *Blackfoot games*. Child Development, vol. 43, pp. 1104-1110.
- PIAGET, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. New York: Norton, London.
- ROBERTS, J. (1959). «Games and Culture», American anthropologist, 61, 597-605.
- SALADIN D'ANGLURE, B. (2001). *Cosmology and shamanism*. Nunavut Arctic College, Iqaluit.
- SAPONA, A.V., ET E.D. MITCHELL (1948). *Theory of Play and Recreation*. Ronald Press, New York.
- WEISFELD ET. AL.(1984). *Games of the Hopi tribe in the U.S.A*. Ethos, vol. 12, pp. 64-84.
- ZUK, W. (1967). *Eskimo Games*. Dept. of Indian Affairs. Ottawa, Canada.

Les Highland Games²

Traditions sportives anciennes et capital social dans les communautés modernes

Grant Jarvie, Université de Stirling,
Ecosse

Traduction Julie Guibert

INTRODUCTION

Après avoir lu la plupart des textes et articles écrits au cours des dernières années, j'en tire la conclusion suivante : les jeux et sports traditionnels ont été défendus éloquemment par de nombreux spécialistes (Barreau and Jaouen, 1998, 1999 ; Eichberg, 1998 ; Palm, 1997, Renson, 1997). Renson (1997:51) nous indique que "nous ne devrions pas parler de jeux danois, flamands, hawaïens, nigériens ou écossais mais de jeux traditionnels pratiqués au Danemark, en Flandre, à Hawaï, au Nigéria ou en Ecosse". Salter (1997:65) a examiné les fonctions utilitaires des activités traditionnelles de loisirs dans les sociétés en développement pour ce qui est des rituels, du commerce, de la politique, du contrôle de la société, et de l'éducation. Quant à Palm (1997:77), il appelle au renouveau des jeux traditionnels servant de base à la promotion du sport pour tous. J'adhère aux idées de Eichberg (1998) sur la culture du corps et la culture populaire en tant qu'aspects de la démocratie sociale actuelle. La liste susmentionnée est loin d'être exhaustive, mais tous les auteurs cités ci-dessus ont révélé d'une façon ou d'une autre la vitalité et l'importance des sports et jeux traditionnels ainsi que leur utilité au sein de différentes communautés. Pour y arriver, ils ont adopté une position spéciale, ou avaient une connaissance particulière d'une ou plusieurs cultures. En même temps, ils ont pris garde à reconnaître que l'utilité de leurs approches ne devait pas être réifiée ou considérée comme une forme d'universalisme pour résoudre une série de problèmes tels que la marginalisation ou le manque de support financier des jeux et sports traditionnels.

Peu importe d'où l'on vient, malgré nos multiples différences, les colloques tels que celui-ci prouvent clairement que l'internationalité et, par conséquent, le capital social peuvent être corroborés et développés grâce à un intérêt et à un investissement dans les jeux et sports traditionnels. Certaines questions plutôt innocentes sur les jeux et sports traditionnels peuvent rapidement mener à des débats quelque peu passionnés sur la culture, l'histoire, l'impossible quête d'authenticité et les valeurs associées aux pratiques sportives. Dans *Highland Games the Making of the Myth (Les jeux écossais : création d'un mythe)* (1991) et *Sport in the Making of Celtic Cultures (Le sport et les cultures celtiques)* (1999), je soutiens, à juste titre ou non, que les Jeux et Highland Games, ainsi que les différents sports existant dans les cultures

² En Ecosse, sorte de kermesse locale, en plein air, où se déroulent simultanément toutes sortes de concours (danse, cornemuse solo, pipe bands) et d'épreuves sportives (courses, lancer du marteau, lutte, etc.).

celtiques européennes, ne peuvent pas être compris correctement sans essayer rigoureusement et systématiquement de prendre en compte l'influence des conditions sociales et historiques de l'époque sur le développement de ces activités. Si *Highland Games the Making of the Myth* avait été écrit aujourd'hui, l'ouvrage aurait été bien meilleur car l'auteur aurait été beaucoup plus critique quant à l'obsession grandissante des Etats-Unis vis-à-vis de leurs liens avec l'Ecosse, qui sont si clairement affichés pendant la saison des *Highland Games* nord-américains ; de même, l'auteur aurait analysé plus en profondeur jusqu'à quel point les différentes traditions des Jeux Ecossois ont pris diverses significations en voyageant autour du globe, et en devenant bien plus internationales.

Quelles que soient les histoires que l'on conte sur la nature changeante des jeux et sports traditionnels dans les différents endroits du monde, la défense du traditionnel doit être sensible aux situations diagnostiques plus vastes, nécessaires à l'orientation du soutien social et du foyer politique pour diversifier les jeux et sports traditionnels dans l'Europe entière. Il s'agit en soi d'une histoire instable, car les relations sociales européennes sont elles-mêmes instables. L'histoire que je voudrais vous conter aujourd'hui n'est pas seulement un commentaire en faveur des Jeux et *Highland Games* et des sports anciens tels que le "shinty" (sorte de hockey sur gazon, d'origine écossaise), il s'agit plutôt d'une critique des débats qui acceptent inconditionnellement la notion de sport mondial. C'est un débat qui rejette la notion de globalisation issue de l'économie de marché, en faveur de l'idée d'internationalité, et qui, dans le même temps, souligne que les aspects sociaux résiduels de divers jeux et sports écossais traditionnels sont importants. Un troisième intervalle existe, entre l'économie de marché libre associée aux sports hautement commercialisés, les sports subventionnés par le gouvernement ou soutenus par les autorités locales, et les sports financés par la loterie qui, du moins en Ecosse, ont tendance à marginaliser les jeux et sports traditionnels. J'espère pouvoir illustrer la portée de ces problèmes, au moins de façon succincte, pendant le temps qui m'est imparti. Cependant, les questions posées au cœur de cet article sont relativement précises ; le sport moderne est-il vraiment mondial ? en quoi les sports et jeux écossais traditionnels peuvent-ils contribuer au capital social, culturel et économique ? comment peut-on défendre les sports et jeux traditionnels contre le pouvoir du sport mondial au XXI^e siècle ? Afin de répondre à ces questions, j'ai divisé cet article en trois parties : critique du sport mondial ; importance des *Highland Games* et des anciens sports écossais ; défense du social dans les jeux et sports traditionnels.

SPORT MONDIALISE, CAPITAL SOCIAL ET MOUVEMENTS ANTI-MONDIALISATION

Il est impossible de décrire la vie moderne avec précision sans reconnaître l'impact des jeux et du sport dans le monde. Par exemple, les affirmations associées avec ce que l'on a inconditionnellement appelé sport mondial ont été imprimées en premier titre des journaux tout au long de l'été 2002 et symbolisées par la Coupe du Monde 2002 soutenue par la FIFA. La FIFA est une organisation qui se complaît à penser qu'elle gouverne le football mondial. Une grande partie de la recherche sur la mondialisation et le sport ont eu tendance à se concentrer sur la progression du sport autour du globe d'un point de vue politique, culturel et économique. Une certaine partie de ce processus a consisté à défendre le point suivant : l'Etat nation et le national ne sont plus aussi importants que le mondial ou l'europpéen, ou même que le monde dit « celtique ». Il existe deux concepts de mondialisation antagonistes. Le premier englobe une communauté d'êtres humains-citoyens, par exemple des environnementalistes qui parlent de façon à penser « mondial » mais à agir « local ». L'autre se réfère à une économie de marché non régulée dans lequel le capital (l'économique) est roi et où les pauvres doivent se battre avec les conséquences de la dérégulation, de la

privatisation et du pillage international des corporations internationales. Les partisans de la mondialisation soutiennent d'habitude que nous vivons un âge dans lequel un nouveau type de monde international a émergé, un monde caractérisé par la compétition mondiale pour les marchés, les consommateurs et la culture. Un aspect de la mondialisation dirigée par l'économie de marché est que les marchés sont ceux qui ont décidé si nous allons ou non avoir une retraite quand nous serons plus âgés, si les gens qui souffrent de maladies en Afrique seront traités, et quels types de jeux et sports seront soutenus ou même si certaines régions auront des clubs de football ou non.

Les détracteurs de la globalisation insistent sur le fait que le processus et le développement du sport mondial n'ont ni été créés complètement ni produit un monde qui pourrait être défini par des économies de marché effrénées ou des Etats-nations passifs. Si la mondialisation existe en tant que processus, elle ne constitue pas une fin en soi. Le mouvement pour le changement mondial est souvent mentionné comme étant anti-mondialiste et anti-capitaliste. Il existe deux concepts anti-globalisation antagonistes : le premier est radical tandis que le second est modéré. L'aile radicale considère la mondialisation comme un processus visant à enrichir les élites des pays déjà riches aux dépens des pays déjà pauvres. L'aile modérée, bien que plus difficile à définir, tend à penser que la mondialisation a le potentiel d'être bonne, et mauvaise. Elle a le potentiel pour se préparer à un partage des cultures subventionnées par la croissance économique fournie par l'économie de marché mais, puisque les institutions et les règles qui gouvernent le monde sont actuellement contrôlées par des élites riches, l'inégalité, l'instabilité et l'injustice sont inévitables. Dans un contexte sportif, ceci a pour corollaire que les traditions et les droits culturels traditionnels doivent au moins être reconnus de façon égale, autant socialement que culturellement, sinon économiquement, que les formes de sport commercialisé soutenues par le marché. Une autre solution pourrait être le retour du pouvoir économique, voire politique, et du pouvoir culturel aux petites collectivités territoriales.

Certains ont affirmé qu'il était important de faire la différence entre internationalisation et globalisation (ou mondialisation). L'étude de McGovern (2002:28) sur la migration des footballeurs dans la Ligue Anglaise entre 1946 et 1995 privilégie les termes celtique et international plutôt que la mondialisation quand il s'agit de la migration professionnelle des footballeurs vers, et en Angleterre. A ce titre, il conclut que la migration des footballeurs professionnels devient clairement plus internationale par nature, et qu'il s'agit d'une mode qui se développe selon des critères régionaux plutôt que mondiaux. Il suggère donc que, pour ce qui est d'un sport qui se prétend mondial, la notion de mondialisation obtenue est fondamentalement imparfaite. En ce qui concerne la propagation des jeux et sports traditionnels, les termes tels que international, local et/ou celtique, par exemple, sont peut-être plus appropriés que la notion dévorante de mondialisation.

LES TRADITIONS DES RASSEMBLEMENTS ET JEUX DES MONTAGNES, ET AUTRES SPORTS ANCIENS

Il aurait peut-être été tentant de parler du football écossais au niveau international il y a à peu près 30 ans, mais la nation qui se situe à présent au 60e rang du football mondial n'a pas réussi à se qualifier pour la Coupe du Monde 2002. Nous pourrions sûrement analyser la question du point de vue de l'économie de marché et étudier cet exemple pour illustrer les problèmes engendrés par le commerce international des footballeurs et l'effet causé sur les jeunes dans le football écossais. Un fait marquant pour les communautés écossaises est aussi représenté par la saison traditionnelle des *Highland games* Ecossais. Les *Highland*

Games Ecossais comprennent des épreuves de force et d'agilité qui continuent à être pratiquées dans toute l'Ecosse : leur organisation formelle et annuelle ont dû débiter peu après 1820. Les sports et jeux traditionnels en Ecosse renforcent des identités à multi-facettes : comme d'autres passe-temps sportifs traditionnels, ils peuvent non seulement aider à forger une notion du soi, mais aussi une notion de lieu, d'appartenance, une notion d'inclusion ou d'exclusion, et une notion de géographie et d'histoire. Les jeux peuvent contribuer à un sens mythique ou réel de la communauté, qui peut souvent durer toute une vie. Les *Highland Games* Ecossais sont de structure et d'importance différentes; ils agissent collectivement en faveur d'un forum pour les jeux et sports traditionnels qui ne repose pas sur leur potentiel en tant qu'économie de marché ou d'entité mondiale, mais plutôt sur leur importance historique, culturelle et internationale. Mais même ces derniers éléments passent après l'importance sociale en tant que forme de capital social.

Considérons les aspects suivants des *Highland Games* et des sports anciens, et leur contribution aux communautés modernes locales, nationales et internationales.

LES RASSEMBLEMENTS ET JEUX DES MONTAGNES ECOSSAIS : TARTAN, TOURISME ET CAPITAL ECONOMIQUE

Pas plus tard qu'en septembre 2002, j'ai encore remarqué l'influence des sports et jeux traditionnels sur les Highlands et les îles écossaises du XXI^e siècle. En lisant un article sur la demande de quelques villes des Highlands à être reconnues comme capitales européennes de la culture, il m'apparut clairement que l'on reconnaissait dans cette démarche la puissance du traditionnel dans le développement et le soutien du capital économique dans la société contemporaine. Le rapport en question déclarait ensuite qu'il existe une relation importante entre les attraits de la région et la logique qui la déclare capitale européenne de la culture. Parmi les sujets abordés, on pouvait trouver l'environnement naturel, l'histoire et les moyens culturels, les arts traditionnels et contemporains, la langue gaélique, d'autres événements traditionnels et distinctifs tels que les festivals celtiques folkloriques, des sports anciens tels que le « shinty³ » et les *Highland Games* traditionnels Ecossais.

Les *Highland Games* Ecossais ont non seulement été un élément de l'histoire du sport écossais, mais ils représentent aussi de nombreux autres aspects, images ou même traditions de cet ensemble d'activités sportives. Ce qui suit ne mentionne que des exemples limités. Ils ont évoqué et présenté une image particulière de l'Ecosse au reste du monde : une image étroitement associée aux traditionnels *Highland Games* comme ceux créés à St Fillans (1819), Lonach (1823), Ballater (1866), Aboyne (1867), Argyllshire (1871) et Cowal (1871) ; une image étroitement associée à des danseurs et athlètes en kilt, au son de la cornemuse, dans certains cas au pouvoir royal, à la nette subculture des épreuves de force traditionnelles et au sens de la bonhomie. Ceci reste l'image dominante ou l'image la plus populaire pour les touristes quand on parle des Jeux Ecossais ; c'est-à-dire une image reconnue par le touriste, une image qui a la priorité par rapport à d'autres images locales moins formelles des Jeux Ecossais mais qui ont autant le droit d'être appelées traditionnelles.

LES RASSEMBLEMENTS ET JEUX DES MONTAGNES ECOSSAIS : ROYAUTE, CLASSE ET STATUT

Il existe bien sûr l'image royale typique associée aux *Highland Games* Royaux de Braemar. L'attachement de la Reine Victoria à Balmoral, Braemar et au Royal Deeside est souvent

³ Jeu de crosse avec balle - www.shinty.com

mentionné comme étant le facteur le plus important qui contribua au développement des jeux écossais. Ces derniers doivent toujours beaucoup au parrainage octroyé par la famille royale actuelle, qui assiste au Braemar Highland Games lors de ses vacances d'été. Le timbre représentant l'accord royal fut offert par la Reine Victoria lors de l'assemblée de Braemar de 1848 et contribua à un sens du respect et d'accord royal, mais aux dépens de certains aspects traditionnels. Alors que le rôle de la monarchie déclinait au cours du XIXe siècle, les jeux royaux devinrent de plus en plus importants. Des manifestations telles que Braemar contribuèrent à développer un centre d'activités qui aida à définir un calendrier sportif anglais, écossais et des Highlands, et qui aujourd'hui comprend les courses de Derby (Epsom) et d'Ascot (Gold Cup) et plusieurs types de chasse. C'est en cela que les *Highland Games* écossais à Braemar sont toujours liés à la sociabilité, aux statuts et aux classes sociales.

LES RASSEMBLEMENTS ET JEUX DES MONTAGNES ECOSSAIS : COMMUNAUTE, MEMOIRE SOCIALE ET OBLIGATION MORALE

Les *Highland Games* de Cérès ont lieu dans une région écossaise appelée Fife. Ils prospèrent toujours environ 700 ans après que le Roi d'Ecosse eut accordé une charte au village pour qu'il organise un marché et une foire en reconnaissance du rôle joué par les fermiers locaux, les ouvriers, les artisans et beaucoup d'autres, qui rejoignèrent les rangs du « petit peuple », et qui se seraient battus lors de la Bataille de Bannockburn en 1314. Interrogé sur l'importance de ces jeux, un habitant qui assiste aux Jeux de Cérès depuis plus de 40 ans déclara : « on voit des gens que l'on ne voit jamais à d'autres périodes de l'année, on a beaucoup de choses à se dire : c'est amusant de voir quelqu'un juste une fois par an aux jeux et de reprendre la conversation où on l'avait laissée l'année d'avant. C'est ce qui fait le charme de ces jeux. » Il est donc crucial de reconnaître l'importance des *Highland Games* Ecossais pour entretenir un sens de la communauté et de la mémoire sociale.

Le fait d'assister à des jeux et sports traditionnels peut remémorer des lieux et des moments chers, des amis, des amis ou de la famille, et les relations qui y ont été forgées, pas seulement autour de la communauté sportive, mais aussi à plus grande échelle, autour des communautés locales et nationales. Les enseignements de la mémoire pour façonner les vies humaines ont été largement explorés pour comprendre comment les gens fonctionnent par rapport à différents lieux ou communautés et plus particulièrement par rapport aux communautés nationales. La notion d'histoires et d'expériences collectives est importante. Les souvenirs et les petites histoires autour des sports et jeux traditionnels, tels que les *Highland Games* Ecossais ou les matches de « shinty », sont à l'origine d'histoires de famille, de souvenirs d'enfance, de lieux, de souvenirs de jeux anciens, qui sont peut-être innocents mais qui fournissent des marques de continuité pour des vies par ailleurs vécues à des endroits différents, dans des emplois différents, dans des villes et villages différents. Les *Highland Games* Ecossais fournissent des moments collectifs d'identification, qui ne devraient pas être sous-estimés, entre les gens. Les sports et jeux traditionnels ne créent pas une communauté, mais peuvent y contribuer. Cette notion de création communautaire sera développée plus loin.

Il a été suggéré que plusieurs Jeux Ecossais locaux et moins formels (dans les hautes et basses terres écossaises) ont autant d'importance que les prestigieux et touristiques *Highland Games* Ecossais. Dans *Hebridean Memories* (1923), Seaton Gordon écrit : « le plus grand événement dans la vie des petits fermiers de Uist et Barra a lieu en juillet, lorsque se déroule le *Highland Games* annuel ». Bien que la grande attraction du *Highland Games* de Uist soit les compétitions de cornemuse, les attractions composant les différents *Highland Games* passaient souvent après la fonction sociale de la rencontre entre amis; en ce sens, les

concours en eux-mêmes représentaient plus des spectacles qu'une raison d'être en elle-même. L'atmosphère de ces manifestations peu formelles telles que celles de Glenelg, de Skye et de Uist est cependant tout aussi traditionnelle que celle de Braemar ou Lonach ; elles forment pourtant un monde à part comparé au circuit plus formel, rationnel et commercial des *Highland Games* de la fin du XXe siècle. Ce que j'ai essayé d'accentuer ici est l'opportunité conférée au local, et au traditionnel, de maintenir un réseau de relations et de groupes sociaux qui favorise le travail coopératif et le bien-être de la communauté. Cela implique que les communautés et autres groupes sociaux aient un certain degré de confiance en assumant des engagements mutuels lors de l'organisation des sports et jeux traditionnels.

LES RASSEMBLEMENTS ET JEUX DES MONTAGNES ECOSSAIS : UNE CULTURE INTERNATIONALE

Il existe l'image internationale et/ou nord-américaine présentée par des magazines tels que *Celtic World (Le Monde Celtique)*, qui continuent à rendre compte et à colporter des histoires sur les jeux écossais dans les quatre coins du monde celtique et au-delà. Il s'agit d'une image qui, à maints égards, contribue à donner un aspect international ou celtique aux jeux écossais. Vous n'avez qu'à visiter le site web des Jeux Ecosais 2002 et vous tomberez rapidement sur les Jeux Ecosais de Waipu, en Nouvelle Zélande (1871), sur les *Highland Games* d'Auckland (1980), sur les *Highland Games* de Turakina (1856), sur les *Highland Games* de Sychrov, près de Prague (2001), sur le *Highland Games* tri-annuel de Leeuwarden (1998-Pays Bas), sur les *Highland Games* de Hengelo (2002-Pays Bas) et sur l'Association des Jeux Ecosais d'Australie Occidentale, pour en nommer que quelques-uns. Le langage et l'attrait de ces activités s'étendent à présent au monde entier. Le site web de l'Association des *Highland Games* d'Australie Occidentale est consulté tous les jours, partout dans le monde, ce qui aurait été impensable il y a dix ans. Tout ceci atteste la place des *Highland Games* traditionnels et non-traditionnels comme forme de culture internationale bien que non mondiale.

On pourrait dire la même chose de l'ancien jeu « shinty » ou de sa variante irlandaise « hurling⁴ ». Les sites web de la *Camanachd Association* (Ecosse) et de la "Gaelic Athletic Association" - G.A.A. - (Irlande) sont consultés tous les jours de différents endroits du monde. Les consultations du site web de l'Association Camanachd de Vancouver, de Floride, d'Ontario, d'Oklahoma City, de Chypre, de Brisbane, de Windang, de Virginie et de Dubaï attestent l'importance du « shinty » dans la vie des émigrés. Une visite du site web de la G.A.A. vous emmènera non seulement faire le tour des territoires administrés de la G.A.A. aux Etats-Unis mais aussi des Clubs de la G.A.A. tels que le Club de Football Gaélique des "Celtics" de Pittsburgh, les Gaëls de Washington DC, le Club des Gaëls de Paris, le site de la G.A.A. à Taiwan ainsi qu'au Japon. Ce site Internet a eu plus de 99 000 visiteurs depuis mars 1998. Tout ceci atteste la place des jeux gaéliques dans les vies de la diaspora irlandaise du monde entier.

LES RASSEMBLEMENTS ET JEUX DES MONTAGNES ECOSSAIS : UNE CULTURE ECOSSAISE NORD-AMERICAINE

Un aspect particulier de cette internationalisation est représenté par le développement des Jeux écossais, et le rôle qu'il a joué, dans la culture des émigrés nord-américains. On ne peut pas séparer le développement des Jeux écossais à l'étranger des différentes conditions qui provoquèrent l'émigration à l'origine. De nombreuses associations écossaises ont émergé afin

⁴ Jeu de crosse avec une balle en cuir - Sport national irlandais - www.gaa.ie

de faciliter la préservation, bien que sous une forme particulière, des coutumes écossaises, y compris ce que le registre des associations écossaises de 1903 a appelé jeux sportifs. Les *Highland Games* furent incorporés au programme des associations écossaises comme ceux formés à Philadelphie (1749), à Savannah, Géorgie (1750), à New York City (1756), à Halifax, Nouvelle Ecosse (1768), à St John, New Brunswick (1798), à Albany (1803), à Buffalo (1843), à New York (1847), à Détroit (1849) et à San Francisco (1866). Une fois que le journal *Kingussie Record* de 1903 eut annoncé les efforts du Club de shinty des Highlanders de New York, les coutumes sportives traditionnelles firent partie de la structure sociale et culturelle de nombreuses communautés d'émigrés. Il n'est pas nécessaire d'illustrer le fait que, lorsque fut formée l'Association calédonienne Nord-Américaine à la fin du dix-neuvième siècle, les *Highland Games* Ecossais et autres traditions sportives anciennes étaient devenus l'objet central des réunions d'émigrés.

Les racines écossaises dans ces communautés semblent très importantes. Mais que célèbre-t-on exactement lors des Jeux Ecossais de Glengarry et lors d'autres festivals similaires tels que ceux de Glasgow, Kentucky ? Un passé perdu, une histoire romantique, une diaspora écossaise désorganisée, des jeux écossais authentiques libérés de l'anglicisation, une tradition sportive ancienne ayant prospéré au sein d'une culture gaélique authentique ? Je ne crois pas. Les Jeux Ecossais de Glengarry, avec leurs joueurs de cornemuse, leurs danseurs, leurs lanceurs de marteaux et leurs épreuves de force athlétique donnent sûrement l'impression de s'associer, dans un certain sens, à une partie de la culture écossaise et des Highlands, qui est elle-même à la fois différente et similaire, et de toute façon quasi impossible à définir. Ou alors, ne doivent-ils rien du tout à l'Ecosse : est-ce une célébration d'un sens différent de la communauté dont la substance n'a rien à voir avec une culture d'émigrés et dont les coutumes et traditions ont exorcisé l'élimination de la fierté nostalgique ? S'agit-il d'un sens de l'identité de Glengarry, différent au XXI^e siècle de ce qu'il était au XIX^e ? Une célébration qui doit autant à la myriade d'expériences qui fait du Conté de Glengarry et des Jeux écossais de Glengarry ce qu'ils sont aujourd'hui : **quelque chose qui n'est ni écossais, ni des Highlands** mais qui fait appel à la célébration d'être un Ecossais ou un highlander nord-américain (Jarvie, 2000). La distinction entre ces deux concepts est tout à fait cruciale.

LES RASSEMBLEMENTS ET JEUX DES MONTAGNES ECOSSAIS ET LES SPORTS ANCIENS : CAPITAL CULTUREL ET EDUCATIF

Les sports et jeux traditionnels peuvent aussi être considérés comme une sorte de capital culturel et éducatif. Le langage et le vocabulaire des jeux et sports traditionnels sont si communément compris que de nombreux commentateurs utilisent leur image pour éviter la complexité. Les annonceurs de whisky vantent régulièrement les mérites de leur produit en utilisant l'ancien jeu du « shinty ». « Engagement, compétence et endurance : des qualités que l'on apprécie » a été le symbole ou l'étiquette qui a pendant si longtemps renforcé la relation entre « shinty » et Glenmorangie, une des marques les plus connues de whisky écossais. L'annuaire du « shinty » attestait régulièrement que de telles qualités sont incarnées par « le sport des Gaëls, le shinty, exactement comme elles sont représentées par le whisky de malt préféré en Ecosse, le Glenmorangie » (*Shinty Yearbook 1995-96:70*).

De plus, le « shinty » et le « hurling » ont tous deux aidé à enflammer l'imagination artistique étant donné que les artistes utilisent le sport pour décrire les aspects de la condition humaine. Des dramaturges, des peintres, des poètes, des photographes tels que Sorley Maclean, Neil Gunn, Gordon Gillespie, Flann O'Brien et Art O'Maolfabhal ont utilisé les sports celtiques pour

explorer l'étendue de l'interaction et de la liberté humaines. Tous ceux qui ont lu le magnifique recueil *Not an Orchid* n'ont aucun doute sur l'importance culturelle et historique du « shinty » et du « hurling » au sein des communautés celtiques présentes et passées (MacLennan, 1995).

La même remarque pourrait être faite à propos des *Highland Games* Écossais si l'on considère la place de ces activités au sein de la culture et des œuvres littéraires écossaises. Par exemple, au cours des années 30 et 40, l'écrivain, romancier et nationaliste écossais, Neil Gunn (1891-1973), examina continuellement la relation entre symbolisme, tradition, nationalisme et culture (Gunn, 1991). L'importance du sport au sein d'un mode de vie en plein changement n'échappa pas à Gunn qui, non seulement s'interrogea sur la notion des Highlands comme terrain de jeux pour les riches, et plus particulièrement les nouveaux riches du sud, mais aussi sur la commercialisation des Jeux écossais et sur le spectacle donné par l'athlète professionnel voyageant de village en village, accumulant tout l'argent que l'activité locale et les patronages pouvaient rassembler (Gunn, 1931). Racontant un incident particulier, Gunn se souvient d'un jour où les danseurs furent appelés tous ensemble, ainsi que le vainqueur de la compétition de cornemuse, qui avait remporté tous les prix ce jour-là. Celui-ci n'apparut pas en costume traditionnel mais en costume bleu avec un chapeau melon. Le juge, manifestement choqué, appela le joueur de cornemuse et lui demanda d'expliquer ce que ce manquement aux règles voulait dire. Sans faire cas de l'importance de la tradition qui veut que le meilleur cornemuseur a l'honneur de jouer pour les danseurs lors du dernier concours, le joueur de cornemuse expliqua qu'il avait voulu prendre le premier train et qu'il s'était donc débarrassé du kilt qu'il avait emprunté afin de pouvoir partir le plus tôt possible (Gunn, 1931:413).

D'un côté, l'humour de l'incident peut paraître insignifiant mais, de l'autre, l'écrivain est tout à fait sérieux puisque Gunn observait en fait le déclin du mode de vie des Highlands dans les années 30 et les avancées effectuées par une culture plus urbaine, plus commerciale et parfois plus anglicisée, qui faisait peu cas de la tradition celtique des habitants et des coutumes. Ce qui ressort clairement de l'œuvre de Gunn sur la tradition, y compris sur les traditions sportives, et le nationalisme, est qu'ils sont tous deux inextricablement liés et que la vie et la mort de l'un représentaient la vie et la mort de l'autre (Gunn, 1931).

Les textes et articles doivent être considérés dans leur contexte spécifique de temps et de lieu ; j'ai utilisé ici cet exemple pour illustrer simplement le fait que les jeux traditionnels écossais, comme le « shinty », ont contribué à la culture littéraire écossaise et peuvent donc être considérés comme capital culturel et éducatif. L'accent que l'on a mis encore une fois sur la signification sociale et culturelle des sports et jeux traditionnels ne devrait pas être sous-estimé ; en effet, les groupes sociaux et les individus apprennent plus intensément lorsqu'ils doivent faire appel aux ressources culturelles des gens autour d'eux. Ils apprennent entre eux directement, mais ils apprennent aussi à croire que les dispositions sociales sont en place pour s'assurer que le savoir, par le biais d'une multitude de moyens, y compris les sports et jeux traditionnels, leur sera bénéfique autant culturellement que socialement. L'apport des *Highland Games* écossais et des sports traditionnels anciens tels que le « shinty » pour des formes culturelles comme l'art, la poésie et la littérature, indique qu'ils ont été utilisés comme un moyen éducatif de décrire la condition humaine et les dispositions sociales qui existent dans une société à un moment donné.

REMARQUES FINALES : DEFENSE DU CAPITAL SOCIAL ET DES SPORTS ET JEUX TRADITIONNELS

Les *Highland Games* écossais, si méprisés au XVIII^e siècle à cause de leur lien avec la culture gaélique, sont devenus aujourd'hui un argument précieux dans la demande des villes pour devenir capitale européenne de la culture au début du XXI^e siècle. Il est toujours excitant et parfois un peu déroutant de connaître un renouveau, quel qu'en soit la forme, lorsqu'une chose, oubliée depuis longtemps, refait surface et obtient une crédibilité nouvelle et puissante dans le présent, ou lorsque quelque chose comme les sports et jeux traditionnels, en marge des financements habituels au Royaume-Uni, devient tout à coup important en ce qui concerne son capital culturel. Ce qui est peut-être plus important, c'est que cela serve d'exemple. Il en existe d'ailleurs beaucoup d'autres dans toute l'Europe : bien des pans entiers du vieux monde sont toujours présents dans le nouveau, le classique, l'ancien et le traditionnel ne sont pas morts, mais simplement résiduels. Dans le même sens, les cultures sportives résiduelles, même si elles ne seront jamais dominantes dans ce monde international et global de plus en plus commercialisé, sont toujours présentes et jouent leur rôle, non seulement par rapport aux mondes sportifs contemporains mais aussi par rapport à notre art de vivre, à notre identité et à notre avenir.

Il semble bien que, dans la prétendue ère du sport mondial, les sports et jeux traditionnels peuvent :

- grâce à leur nature *associationniste*, aider à la production et à la reproduction du capital social ;
- contribuer à la responsabilisation civique locale ainsi qu'à la motivation personnelle ;
- jouer un rôle vital dans la régénération, le dynamisme et le soutien des communautés ;
- dans certains cas, contribuer à l'infrastructure physique des communautés, apporter un élément social central pour la communauté et par conséquent, influencer la perception des gens concernant la localité et même le statut national et la culture ;
- illustrer le fait que les valeurs sociales, souvent associées aux sports et jeux traditionnels, sont encore plus importantes aujourd'hui, au vu du présumé déclin de la société civile et du capital social ;
- fournir un sens fort de l'identification collective, mais aussi créer des divisions ;
- contribuer à engendrer des communautés pleines de vie ;
- enfin, apporter une alternative au marché sportif international et aux modèles de consommation, mais aussi influencer fondamentalement les identités et les goûts sportifs locaux. Le local, le traditionnel et parfois l'international représentent essentiellement la défense naturelle contre le global, l'Américain, ou bien la culture et les forces économiques dominante actuelles.

En conclusion, j'aimerais souligner trois points. Tout d'abord, j'ai essayé, à tort ou à raison, de suggérer que les sports et jeux traditionnels pouvaient, de différentes façons, fournir des alternatives à la notion déjà acceptée de sport mondial ou, ce qui est plus important, aux valeurs associées au sport mondial. De nombreux *Highland Games* écossais ont leur origine dans les "Sociétés Amicales" datant du XIX^e siècle, qui servaient de couverture sociale aux communautés locales ou aux individus en période de besoin ou de coups durs. Il est utile de penser à ces valeurs dans un monde, prétendument mondial, qui encourage la notion idéologique du sport seulement déterminé par l'économie de marché ; les conséquences semblent être le désengagement civique, l'individualisme libéral et le manque de confiance, non seulement vis-à-vis du gouvernement mais aussi de la vie elle-même. Il a été suggéré que la notion de sport mondial et donc de mondialisation est en quelque sorte imparfaite, et que la notion d'internationalité représente un terme plus conforme à la réalité. Cependant, si l'on se réfère aux sports et jeux traditionnels comme second plan, entre le sport mondial

déterminé par l'économie de marché et le sport subventionné par l'Etat, du moins en Ecosse où le financement des sports traditionnels est marginal, l'une des défenses les plus fortes serait que de telles activités aident à soutenir des formes de capital culturel et social, plus que simplement éducatif. Cela fait référence au réseau de groupes sociaux qui encourage le travail coopératif et le bien-être de la communauté. Cela implique que les communautés ou autres groupes sociaux adoptent une certaine confiance en assumant des engagements mutuels. Les *Highland Games* traditionnels écossais ont agi en ce sens pendant des siècles.

Ensuite, le renouveau d'une communauté requiert souvent un sens collectif d'identification et d'esprit civique, qui à son tour requiert souvent la renaissance d'autres types d'organisations et d'associations, celles-ci aidant à renouveler et à renforcer régulièrement les relations sociales et culturelles. Si les sports et jeux traditionnels dans d'autres régions d'Europe ont quelque chose à voir avec les *Highland Games* écossais et d'autres sports anciens d'Ecosse, c'est qu'ils ont fait partie de ce lien social qui a maintenu l'union entre les communautés. Lorsque la viabilité économique de la vie est menacée dans certaines régions locales ou communautés, peut-être est-il peu réaliste d'espérer que le sport ait plus qu'une signification symbolique. Il existe bien évidemment des limites au pouvoir des sports et jeux traditionnels lorsqu'il s'agit de contribuer au renouvellement, à la renaissance et à l'entretien de la communauté. Cependant, le rôle des jeux et sports traditionnels dans le renforcement des relations entre le Nouveau et l'Ancien, ne devrait pas non plus être sous-estimé.

Enfin, dans un monde en constant changement, individualiste et replié sur lui, dans lequel les emplois ou activités traditionnels, qui souvent aidaient à maintenir le lien entre les communautés, sont de plus en plus menacés, le rôle des jeux et sports traditionnels est de plus en plus important pour les communautés actuelles. Les nombreux groupes européens de personnes, qui assistent à des colloques tels que celui-ci, attestent en partie du fait que les jeux et sports traditionnels ne sont pas seulement une culture, mais aussi un instrument d'insertion sociale et culturelle qui peut réunir les peuples et les cultures lorsque les conditions sont rassemblées. Comme les valeurs sociales résiduelles et durables des *Highland Games*, ces groupes de personnes attestent du rôle joué par les jeux et sports traditionnels dans la production du capital social et culturel, au sein des communautés internationales modernes.

BIBLIOGRAPHIE

- BARREAU J.-J. & JAOUEN G., (1999), *Les Jeux Traditionnels en Europe*, FALSAB, Morlaix.
- BARREAU J.-J. & JAOUEN G., (1998), *Les Jeux Populaires: Eclipse et Renaissance*, FALSAB, Morlaix.
- EICHBERG, H. (1998), 'A Revolution of Body Culture' in Barreau J.-J. & Jaouen G., (1998) *Les Jeux Populaires: Eclipse et Renaissance*, FALSAB, Morlaix.
- GUNN, D. (1991), *Neil Gunn's Country*, Chambers, Edinburgh.
- GUNN, N. (1931), Highland Games, *Scots magazine*, xv (6): 412-16.
- HAGUE E. & MERCER J. (1998), 'Geographical memory and urban identity in Scotland' *Geography*, 83(2), pp.105-116.
- JARVIE, G. (2000), 'Sport, the emigre and the dance called America', *Journal of Sport History*, pp. 27-42
- JARVIE, G. (ed) (1999), *Sport in the Making of Celtic Cultures*, Leicester University Press, London.
- JARVIE G. (1991), *Highland Games: The Making of the Myth*, Edinburgh University Press: Edinburgh.
- MACLENNAN H.D. (1995), *Not an orchid*, Kessock Communications: Inverness.

PALM (1997) 'Traditional sport in industrial countries' *Journal of Comparative Physical Education and Sport*, XIX (2), pp. 72-78.

RENSON R. (1997), 'The reinvention of tradition in sports and games' *Journal of Comparative Physical Education and Sport*, XIX (2), pp. 46-54.

SALTER M. (1997), 'Traditional leisure time activities in developing societies', *Journal of comparative physical education and sport*, XIX (2), pp. 65-71.

SEATON-GORDON (1923), *Hebridean Memories*, Glasgow: New Wilson Publishing.

Illusions et provocations des sports traditionnels

Pour une pédagogie sensée des sports de tradition populaire

Gianfranco Staccioli
Université de Florence
Secrétaire Général des CEMEA italiens

Traduction S. Alvarez

ÉDUCATION ET SPORT

Partons d'un constat banal : une action éducative n'est efficace que lorsque les personnes qui en sont l'objet se trouvent changées. Quand nous sentons-nous changés ? Lorsque nous constatons une autre manière d'être, d'estimer et d'apprécier la vie. Lorsque, en entreprenant des projets de formation – dont font sans aucun doute partie ceux qui font la promotion des jeux traditionnels à l'école -, on place le changement au premier plan, il y a de fortes probabilités que l'effet de l'action se consolide, s'étende et se pérennise. La force d'une intervention éducative, sa répercussion métablétique⁵, dépend de beaucoup de facteurs (personnels, structuraux, sociaux, philosophiques...) et elle rend complexe chaque expérience formatrice. Ainsi, notre tentative de recherche d'une **perspective de sens** et de signification, que la connaissance de l'action formatrice (ou non) des jeux de tradition populaire pourrait nous apporter, à travers la rencontre avec quelques éléments forts de l'action sportive et éducative, peut sembler simpliste. Cependant, la présentation de certains aspects "cachés" nous semble pouvoir apporter une réponse plus évidente à la question de départ : quelles sont les conditions pour que les sports traditionnels produisent un **changement positif** chez les personnes ?

DOMINER LES ILLUSIONS

La dimension du jeu sportif est celle de l'illusion. Dans l'Antiquité, les romains utilisaient le terme de *in ludere* tant pour se référer au fait de se moquer que pour se référer au fait d'entrer dans le jeu. Entre entrer dans le jeu et se faire des illusions - *illudere(-rsi)* - il y a certaines ressemblances. Le *comme si* règne dans le jeu des enfants, tandis que cela semble un peu moins être le cas dans les jeux des adultes (ou tout au moins, c'est ce dont ils sont souvent persuadés). Les enfants qui jouent sont en équilibre entre la réalité et l'imaginaire, et utilisent les actions ludiques comme des moments/espaces de transition, comme des médiations internes/externes⁶. L'adulte sportif s'*in-ludent* (s'illusionne) de ne pas être le jouet du jeu, et de pouvoir (savoir) contrôler les éléments qui entrent en jeu. Par exemple, il croit que la sphère

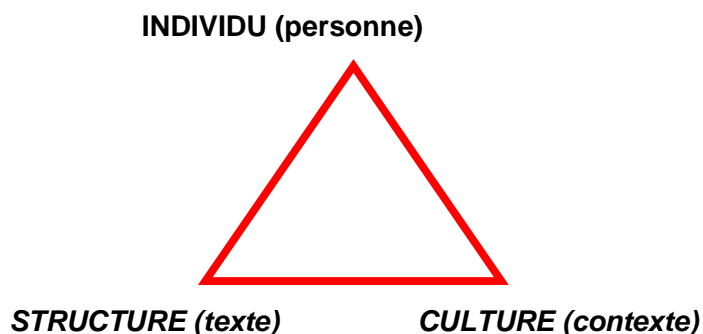
⁵ La notion de *metabletica* (de *metabolé*, changement et de *metaballein*, changer) a été développée dans le domaine de l'éducation par D. Demetrio (*Educatori di professione*, La Nuova Italia, Firenze, 1990) sur la base des travaux en psycho-sociale et en psychologie du travail de J.H. Van Den Berg (*Metabletica*, Nijkerk, Callenbach, 1967).

⁶ Cf. D. W. Winnicott, *Playing and Reality*, Tavistock Publications, Londres, 1971.

du jeu demeure séparée des comportements quotidiens, des valeurs familiales, morales, sociales... Il se trompe en ne pensant mettre dans ses jeux qu'une part de soi-même, celle liée aux moments libres, aux choix faits en dehors du temps de travail, qui est également la part la plus sympathique et la plus positive. Il se trompe en pensant trouver du bien-être (l'effort physique n'équivaut pas à l'équilibre physique), il se trompe en pensant trouver des relations enrichissantes (or les relations qu'il trouve dans les jeux ne sortent guère du cadre de la compétition), il se leurre en pensant trouver une relation avec l'environnement naturel (alors qu'en général c'est une atmosphère normalisée qu'il va trouver, où même l'herbe du terrain de jeu est artificielle), il se trompe en pensant développer ses capacités stratégiques et cognitives (alors que c'est plus souvent une action normalisée, que "sauvage", qui est requise).

Nous ne voulons pas ici faire l'analyse critique du sport institutionnalisé et, si nous avons précisé la part d'**illusion** attachée au sport de masse, c'est parce que nous *voudrions essayer de comprendre si ces mêmes illusions, ou toute autre, se cachent également dans la pratique des jeux sportifs traditionnels*. Puisque, inévitablement, derrière l'illusion se cache la non-conscience et s'agite un inconscient ludique⁷ qui tend, souvent, à emporter le joueur dans d'autres directions que celles de la métabétique éducative, auparavant indiquée comme étant le point de référence formateur. Sur la base de ce parcours, nous pourrions plus facilement identifier quelques "provocations" liées au sport traditionnel, à son rétablissement et à sa diffusion. Les provocations qui devraient conduire à mieux caractériser les processus méthodologiques et didactiques peuvent être attachées à ce type de proposition.

Chaque jeu est un objet complexe. La complexité des jeux résulte de l'interaction de trois éléments : l'individu qui joue, le type de jeu qu'il pratique, le contexte dans lequel le jeu se joue. Chacun de ces éléments peut être ou non porteur d'une action formatrice, d'un changement de la personne qui joue (par conséquent sur son contexte).



⁷ "La participation à un jeu profond peut apparaître à différents niveaux de conscience. Toutes les normes et les règles d'une société qui se trouvent liées dans une situation de jeu ne sont pas comprises consciemment par les joueurs et les spectateurs. Ainsi, on a souvent l'impression que, à certains niveaux, le jeu demeure secret même pour ceux qui le pratiquent fréquemment, et que dans l'événement ludique ce soit l'inconscience de ce que l'on joue vraiment à ce moment là qui prévaut. On peut nommer *inconscient ludique* cette dimension distraite du sujet, une façon d'être dans le jeu caractérisée par une prise de conscience incomplète des mécanismes du type cognitif ou moteur qui entrent en jeu pendant l'activité ludique. Les mécanismes cognitifs se réfèrent à la perception des effets dérivant du fonctionnement du jeu lui-même (comme dans le cas de la conscience de comportements que les règles des jeux déterminent dans les actions des pratiquants) ; le second cas se rapporte au degré de non-conscience des décisions que les joueurs prennent durant une partie (comme cela se produit dans le cas d'automatismes et de stéréotypes moteurs qui doivent être acquis par l'athlète professionnel afin d'obtenir de meilleures performances). G. Staccioli, *Il gioco e il giocare*, Carocci, Rome, 2001.

LA PERSONNE QUI JOUE

Quand quelqu'un commence un jeu (et doit décider de le faire), il est amené à gérer (consciemment ou non) des nécessités personnelles (affectives, transitionnelles, motrices, d'affirmation, d'évasion...). On dit ainsi : "c'est le joueur qui détermine le jeu". Il ne peut jamais s'agir d'un jeu identique à un autre, justement parce qu'à chaque fois on se trouve face à une *différence* liée à la personne qui joue. De même, le même jeu répété par les mêmes personnes sera différent, parce que les personnes changent, ont des sensations et des attitudes différentes, sont dans des conditions psychiques différentes... Dans cette imprévisibilité et *impossibilité à reproduire/répéter* réside également la grande force du jeu et de l'action de jouer. En outre, pour le joueur (et les spectateurs éventuels) le jeu continue encore après la partie : il en parle, il y repense, il le compare à celui des autres. Le joueur demeure dans le jeu au-delà du temps de jeu, en essayant de maintenir un lien infini⁸ avec le jeu et avec lui-même. La personne qui joue vit dans un moment infini et cherche à maintenir le lien avec ce moment.

Les garçons *Yoruba* (Nigéria) pratiquent un jeu sportif traditionnel appelé *le lion du Yoruba* ou *Boma, boma*⁹. Le jeu se compose de plusieurs phases : au départ, il y a un dialogue rythmé dans lequel le lion demande aux équipes d'accomplir quelques actions, puis s'ensuit une partie de cache-cache, une évasion et une poursuite, et enfin, ce que nous pourrions appeler la fin du jeu, une discussion entre les joueurs. Dans cette dernière phase, le groupe des joueurs doit établir quelle mère a le mieux défendu son petit : ce sera elle le nouveau lion. Selon la manière de penser habituelle, une partie se termine lorsque quelqu'un, ou tous, ont gagné ou ont perdu. Ici la règle du jeu exige que les joueurs s'arrêtent, évaluent ensemble, prennent une décision de groupe. Dans ce jeu, il y a un élément personnel intéressant : l'incertitude demeure au moment de la conclusion du jeu.

Dans *le lion du Yoruba*, les joueurs ne connaîtront pas le gagnant avant le commentaire final. Le jeu **prolonge sa fin** afin de permettre aux joueurs de réfléchir sur les événements ludiques mis en scène. Celui qui "vaincra" pourra être le premier joueur qui s'est sauvé en rejoignant la zone franche, ou peut-être ce sera la mère, qui s'est elle-même fait manger par le lion pour défendre son fils, qui l'emportera, ou la reconnaissance ira au couple le plus rusé et qui aura trouvé la meilleure cachette. Dans ce jeu rien n'est prévisible, rien ne semble sûr, ni pour celui qui a gagné, ni pour celui qui a perdu. Ainsi, la détermination des règles de la victoire fait partie du jeu. L'incertitude existe également dans les jeux institutionnalisés (une partie est intéressante parce que l'on ignore la façon dont elle se terminera), mais dans beaucoup de jeux traditionnels, la "victoire" ou la "défaite" ne vient pas sanctionner une performance mesurable (vélocité spacio-temporelle ou autre), mais une évaluation *attentive* déterminée par les joueurs eux-mêmes. C'est comme si à la fin d'une étape cycliste les coureurs se retrouvaient tous ensemble – sans tenir compte du seul ordre d'arrivée – afin de décider celui qui aurait le plus mérité de gagner l'étape.

Dans des jeux comme *le lion du Yoruba* la règle de la *certitude et de l'incertitude* s'infiltré dans chaque moment du jeu, tout peut se produire, rien n'est prévisible. Le jeu *fini* se fait *infini* et les joueurs se retrouvent à construire eux-mêmes leur façon de jouer. Dans l'évaluation finale, c'est l'individu dans toute sa complexité qui est en cause, et non une de ses performances en

⁸ cf. J. P. Carse, *Finite and Infinite Games*, trad. it. *Giochi finiti e infiniti*, Mondadori, Milan, 1987.

⁹ Cf. AAVV, *Fichier de jeux sportifs, 24 jeux sans frontière*, CEMEA, Paris, 1995.

particulier. Le gagnant n'est pas celui qui est arrivé en premier ou qui a couru le plus longtemps : les règles du jeu obligent à considérer l'action motrice dans sa globalité, comme une unité organique d'esprit et d'affections, de relations et de comportements sociaux. "Les participants à un jeu *fini* jouent dans des limites très précises ; les participants à un jeu *infini* jouent en permanence avec les limites¹⁰. Ce sont des règles qui ne tiennent pas compte de la subdivision classique entre l'activité physique et l'activité psychique, entre l'action et l'émotion ; entre le résultat et le déroulement du jeu ; ce sont les actions ludiques qui renvoient encore à l'idée **d'unité de l'expérience**, récemment récupérée par les éducations motrices. Le maintien d'un lien entre les joueurs et leur jeu signifie vivre le jeu, non seulement en tant que concours, en tant que confrontation entre individus ou groupes, mais également en tant que prise de conscience de sa propre action motrice. En fait, ces jeux contiennent précisément dans leur logique interne les éléments de la liaison entre le corps et l'esprit, que notre culture recherche toujours.

En même temps, cela signifie que c'est la personne qui joue qui est mise en avant, et pas uniquement le jeu, le résultat qu'elle produit. Cela signifie également qu'une place est laissée à la narration, à l'histoire personnalisée, à la reconstruction des sentiments et des émotions. Dans la didactique des jeux traditionnels, cela signifie aller lentement (et non pas courir), en laissant le temps et l'espace qui servent aux individus, aux groupes et à la dynamique qui les traversent (rendant actuelle la maxime chère au constructivisme pédagogique : *l'attention ne doit pas être donnée au produit, mais au processus*). Compétition et lenteur peuvent cohabiter.

Rendre infinis les jeux de tradition est le premier message fort que nous pouvons tirer de ces considérations. Plus les actions ludiques seront en accord avec les joueurs en les rendant acteurs, inventeurs, et source de réflexion sur eux-mêmes, sur leur propre jeu, sur les valeurs relatives de victoire et de défaite, sur la complexité de leurs propres actions motrices, et **plus les jeux populaires pourront offrir un modèle utile et nouveau par rapport aux sports institutionnalisés**. La réappropriation du jeu par les joueurs comporte de fortes conséquences : les règles doivent devenir celles des joueurs et non plus seulement celles des clubs ou des fédérations ; on joue surtout pour ceux qui jouent et beaucoup moins pour les spectateurs. En fait les jeux sportifs populaires proposent une modalité de jeu qui ne se réfère pas au sport de masse et qui n'essaie pas de se modeler sur celui-ci. Il s'agit d'un *alter dominio* ludique, tout du moins en ce qui concerne le joueur. Il est illusoire de penser que la standardisation des règles, la constitution de règlements forts, les tournois à caractère national, seraient un avantage pour les jeux sportifs traditionnels. Tous ces changements rendent les jeux *finis* et les accommodent au modèle de "l'accomplissement" qui privilégie les organisations sportives (et les spectateurs) au détriment des joueurs.

LES RÈGLES DU JEU

Un jeu n'est pas seulement celui du joueur. On joue pour exister et pour se confronter aux autres. Les règles du jeu ont le **pouvoir de modeler** le comportement des individus. Les effets prévisibles des jeux de compétition ne sont pas les mêmes que ceux des jeux de coopération ; agir "seul contre tous" n'équivaut pas à jouer "équipe contre équipe". Les structures des jeux ont été relevées par Pierre Parlebas et sont bien connues¹¹.

¹⁰ J. P. Carse, op. cit., page 17.

¹¹ Pour une analyse structurelle des jeux sportifs, on peut se reporter aux travaux de P. Parlebas, en particulier: *Jeux, sports et sociétés. Lexique de Praxéologie Motrice*, INSEP, Paris, 1999.

Les **structures interactionnelles** telles qu'elles se rencontrent dans les jeux influencent le comportement (immédiat et consécutif) des joueurs, déterminant ainsi un transfert de l'apprentissage également comportemental. Diverses études démontrent, par exemple, comment l'utilisation régulière des jeux de coopération (jeux nouveaux, *new games*) dans le milieu scolaire atténue les relations d'agressivité au sein de la classe. Dans ces situations, ce ne sont pas tant les individus qui s'imposent une modification de comportement, que les jeux qui ont déterminé les changements¹².

L'espace modèle lui aussi. Jouer sur une route n'est pas la même chose que jouer dans un stade. Les sports traditionnels maintiennent encore des zones de jeu non standardisées, en contact avec la nature ou l'environnement. Beaucoup de jeux se font en dehors des stades. Les sports de tradition populaire (dans leur complexité) ont des formes structurelles diverses et plus variées que les sports plus standardisés. Il suffit de rappeler certains jeux itinérants italiens comme la *Rouletta* qui se joue dans le Val d'Aoste, dans lequel les joueurs lancent leur propre boule, inventant ainsi à chaque fois une façon de tirer différente (et que les autres devront imiter), ou comme la *Ruzzola* et le *Ruzzolone* qui se jouent encore dans plusieurs régions italiennes.

Dans l'action, un joueur est également traversé par beaucoup de "comme si". Certains sont liés aux rôles ("je me comporte comme un défenseur"...), d'autres aux personnages du jeu ("je fais une trajectoire comme un ancien paysan"...). Le "comme si" lié aux personnages est devenu abstrait et a disparu dans les sports de masse. Celui-ci demeure dans les jeux de tradition, même s'il est souvent lié au folklore et au spectacle (défilé historique du football en costume florentin et des échecs de Marostica). Il n'en était pas de même dans beaucoup de jeux traditionnels. Il faudrait se plonger dans les jeux de tradition infantile pour pouvoir retrouver, apprécier et récupérer cet aspect caché, lui aussi, des jeux.

Les conséquences pratiques de l'influence des structures du jeu sur les joueurs apparaissent évidentes : celui qui joue peut lui-même se trouver en condition de s'évaluer au sein de différentes structures, structures qui mettent en jeu différents mécanismes relationnels, qui suscitent en lui diverses émotions, qui lui font expérimenter des rôles diversifiés, qui le font se sentir acteur de plusieurs parties et personnage de plusieurs histoires théâtrales. L'enrichissement, la transformation et l'action de la métablétiq ue éducative est possible quand on retrouve dans le jeu les différents personnages qui nous touchent, quand les différents rôles et les "je" qui les accompagnent se personnifient. Les joueurs peuvent aussi **expérimenter différents personnages et structures** liés à l'espace, au temps et au rôle dans le jeu.

La proposition d'offrir aux étudiants la possibilité d'agir suivant différentes formes/structures du jeu, évite également le danger d'un **ethnocentrisme local** que croise souvent le chemin des jeux de tradition. On ne joue pas "le" jeu mais "un" jeu, on ne vit pas "la" meilleure variante culturelle mais "une" variante parmi beaucoup d'autres. Ainsi, si diversité des jeux de tradition il y a, par rapport aux jeux sportifs "officiels", celle-ci réside dans la richesse des structures qui les constituent. Il s'ensuit qu'un enrichissement formateur pourra être obtenu, lorsque l'on pourra offrir un certaine variété ludique avec laquelle on puisse se confronter et se "décentraliser". Cette dernière considération semble nier un des points clefs des sports populaires de tradition : le lien avec le contexte et l'histoire d'une zone spécifique, avec une

¹² A. L'Abate (a cura di), *Giovani e pace, Ricerche e formazione per un futuro meno violento*, (les Jeunes et la Paix, recherche et formation pour un futur moins violent), Pancea Edizioni, Turin, 2001.

culture particulière, représentation d'un même jeu qui fait partie de cette tradition spécifique ludique. Mais il n'en est pas ainsi.

METTRE LA CULTURE EN JEU

Un jeu n'existe pas sans un **contexte**. Les émotions, les valeurs et les attentes qui accompagnent le jeu dépendent du groupe, de l'atmosphère, du temps et de l'espace, de la culture d'un peuple et d'une époque. Un match de football moderne n'enthousiasmerait pas les spectateurs du *tlachtli* qui trouveraient banal un jeu consistant à se passer le ballon seulement avec les pieds ou la tête, alors que les joueurs de *tlachtli* sont également capables de le passer avec les hanches, les cuisses et le dos¹³. Le sport mondialisé répond, comme on le sait, à une exigence de globalisation culturelle (sans que ce constat constitue ici un quelconque jugement de valeur), exigence et tendance qui de fait ne peuvent être arrêtées.

Tous les jeux ne sont donc pas vivants dans l'abstrait, ils sont toujours en relation avec le contexte dans lequel ils se déroulent. Il existe un rapport étroit entre les aspects ludiques et sociaux, entre les formes spécifiques de jeu et les valeurs culturelles, rapport qui conduit à faire prévaloir certains jeux à une époque donnée, et d'autres à une autre époque¹⁴. Tous les jeux sont plus que de simples jeux. C'est-à-dire que chaque jeu renvoie à des dimensions plus ou moins conscientes, il touche des zones plus ou moins manifestes, il met en mouvement imaginations ou émotions de façon plus ou moins gérable. **Chaque jeu est toujours un jeu profond**. Le jeu sportif qui est le plus représentatif dans notre culture est le football (avec les paris et le marché s'y rapportant), un phénomène à plusieurs reprises étudié au niveau psychologique, social, économique et politique...¹⁵. C'est un jeu qui représente dans l'imagination une part de l'expérience occidentale qui normalement reste cachée dans la routine du quotidien. Le football en tant que rituel n'est pas seulement un reflet de la société ou un exutoire, mais une interprétation de la société. Le jeu de football est une histoire que la société se raconte à elle-même, et qui contribue à ce qu'elle se reconnaisse en tant que société¹⁶. Le jeu tisse ici des liens entre l'action ludique et le contexte, et transforme en rituel les modèles de la société dans laquelle il se répand, le jeu devient alors *jeu profond*, riche en significations¹⁷. Une activité de ce type se transforme en un moment fort, pour la culture elle-même, parce qu'elle permet aux participants du "rituel" de se reconnaître, de se retrouver avec les autres, et de participer à un modèle identique de pensée collective. En principe, un

¹³ Cf. C. Duverger, *L'esprit du jeu chez les Aztèques*, Mouton, Paris 1978.

¹⁴ Sur le thème Jeu et culture cf. LUDICA, annali di storia e civiltà del gioco (1995/2002), Viella, Treviso, direttore Gherardo Ortalli.

¹⁵ Parmi les études sur le football, on peut citer : Roversi A., *Calcio, tifo e violenza. Il teppismo calcistico in Italia*, Bologne, Il Mulino, 1992 ; Vinnai G., *Il calcio come ideologia, sport e alienazione nel mondo capitalista (le football: idéologie, sport et aliénation du monde capitaliste)*, Bologne, Guaraldi, 1970.

¹⁶ Dei F., *Il calcio : una prospettiva antropologica (le football, une perspective anthropologique)*, in *Ossimori*, Anno 1, n° 1, automne 1992, page 11.

¹⁷ Le terme de jeu profond se réfère à une étude classique de Geertz au sujet des combats de coqs à Bali. Voir Geertz C., *Interpretazioni di culture (interprétation de cultures)*, Il Mulino, Bologne, 1987 (1973). Ce que Geertz mit en évidence fut la connexion entre le jeu des coqs et les règles de comportement, les modalités de relation, les coutumes sociales, les choix éthiques des Balinais. Cette interprétation a fait utiliser aux deux anthropologues la définition de *jeu profond*, concept qui est depuis devenu courant dans l'étude des jeux des communautés. Le jeu des coqs de Bali était apparemment un petit jeu inoffensif et *scarsamente*, règlementé; en réalité, dans la culture Balinaise celui-ci assumait la fonction de "dramatisation du statut" avec des règles qui allaient au-delà du jeu lui-même, des règles qui mettaient en cause des mécanismes liés à la classe et au prestige, à l'honneur et au courage... Le terme de jeu profond a été repris par différents auteurs et appliqué au football et à d'autres sports contemporains.

jeu profond comporte une série de thèmes qui sont présents dans l'expérience quotidienne (la victoire, la défaite et la revanche, la force, le courage, l'amitié, l'hostilité etc...) et ce jeu les classe dans une structure séquentielle d'actions avec un degré élevé d'élaboration formelle, de laquelle émerge une conception particulière de la vie humaine. Ainsi, il en résulte que, pour un jeune occidental, assister à un match de football, constitue une sorte d'éducation morale et sentimentale¹⁸. De la même manière tous les jeux sportifs de tradition étaient liés à un contexte déterminé, à des modèles relationnels, économiques et moraux. Ils étaient eux aussi des jeux profonds.

Afin de réintroduire aujourd'hui les jeux sportifs traditionnels, pour demander aux jeunes de les apprendre et de les pratiquer, il faut tenir compte de la profondeur de ces jeux. De quels modèles sont-ils porteurs ? Quels messages moraux, relationnels ou sociaux expriment-ils ? Il ne s'agit pas seulement d'un aspect ludique utile pour retrouver sa propre histoire, ou d'une excuse pour faire apprécier aux garçons d'aujourd'hui une tradition disparue, ou de nostalgie du passé. Nous pensons que le "comme si" ludique présent dans les jeux de tradition peut, non seulement permettre de vivre des événements qui seraient, sinon, aujourd'hui improbables (abattre des arbres à la hache ou franchir des torrents avec une perche), mais aussi de faire passer une certaine profondeur humaine accompagnant ces événements. Les aspects profonds le plus fréquemment soulignés sont : la localisation, le lien avec le territoire, l'appartenance à un groupe, le droit de conserver ses propres spécificités et différences. Aujourd'hui ces aspects peuvent se traduire (avec une terminologie plus actuelle) de la façon suivante : s'ouvrir à la diversité des pratiques et des idées, se rendre compte que même les valeurs sportives sont relatives et culturelles, reconnaître des pratiques partagées par de petits groupes, valoriser le contexte individuel et communautaire dans lequel le jeu est développé. **Un jeu traditionnel profond** est celui qui sait retrouver le sens de ses origines et de sa signification sociale et culturelle.

TRINUM EST PERFECTUM

Lorsque l'on joue, les trois aspects que nous avons soulignés ici : "la **personne** qui joue", "les **règles** du jeu" et "la **culture** du contexte", sont liés entre eux et déterminent une situation ludique qui est toujours complexe à analyser et à interpréter. Mais, comme nous avons essayé de le dire, pour construire un projet de changement de formation "triangulaire", il est nécessaire de tenir compte des spécificités qui caractérisent ces trois aspects. Un jeu traditionnel peut offrir un modèle méthodologique et pédagogique chargé de sens s'il apporte des valeurs, même si celles-ci peuvent être différentes de celles des sports de masse.

En Italie, en 1985, les programmes scolaires de l'école primaire prévoyaient une activité appelée jeu-sport. Dans la théorie, il s'agissait d'une tentative de rendre l'activité sportive infantile indépendante des sports de masse, en la distinguant du mini-sport (qui était entendu comme l'introduction au sport institutionnalisé). La signification pédagogique du jeu-sport n'était pas donnée par rapport à la pratique sportive elle-même, mais en fonction des valeurs que de telles pratiques véhiculaient et incarnaient (jeux profonds)¹⁹. En réalité, les activités motrices

¹⁸ Dei F., ibidem

¹⁹ "Jeu-sport: jeu dans lequel sont présentes les caractéristiques du sport (aventure, coopération, confrontation), mais où l'objectif est la satisfaction des besoins de l'enfant. Constantes à rechercher dans le sport-jeu : aspect ludique en tant que motivation intrinsèque; réélaboration en tant que possibilité de discuter, de décider, d'expérimenter, transversalité avec des cadres interchangeables, des rôles spéciaux, etc...; polyvalence, en tant qu'activité motrice élargie et diversifiée ». *Progetto gioco sport(Projet sport-jeu)* (Federazione Italiana Nuoto – Commune de Certaldo), Florence, 1998.

ont continué à suivre le modèle culturel “fort” lié aux sports les plus connus (et avec un certain développement de l’athlétisme). L’échec de la proposition ministérielle est dû à plusieurs facteurs, pas uniquement au partage du “sens” pédagogique de la proposition. Le jeu-sport n’a pas su dialoguer en employant ses propres raisons, ses propres significations, abandonnant ses propres défis culturels, en ne s’imposant pas face à d’autres idées fortes. Le jeu-sport (à de rares exceptions près) s’est transformé, en adoptant les règles des sports officiels (avec des championnats et des coupes).

Un des dangers à éviter pour le sport de tradition populaire, lorsqu’il fait partie des programmes scolaires, concerne l’adaptation aux règles des sports institutionnels, qui ont un autre statut, un objectif formateur différent (et qui sont certes à prendre en considération, mais qui ne doivent pas être considérés comme “le modèle” de référence). Les sports de tradition ne doivent pas s’imaginer qu’ils sont comme les autres sports. Ils sont en effet différents et il convient d’insister sur cette différence. Guy Jaouen a, à plusieurs reprises, souligné l’aspect authentique des jeux de tradition. “Pour jouer ce rôle il faudra que les fédérations et les comités sachent qu’ils ne doivent pas forcément suivre les traces des fédérations sportives modernes. En faisant ainsi, elles perdraient leur âme, parce que leur atout actuel réside dans leur *différence*, et si les jeux perdent cette différence, l’intérêt que leur porte le public risque de disparaître.”²⁰

Ce qui a, entre autres, manqué au jeu-sport italien, c’est une conviction marquée de sa différence, et à partir de là, une capacité de **dialogue**, en ayant conscience d’être porteur d’un message fort, valable et significatif. Nous savons que l’on rencontre des obstacles pour intégrer dans les écoles un projet cohérent, unissant des aspects pratiques à des perspectives plus générales, lié à une certaine idée de convivialité, à une relation différente avec l’espace et les moments de jeu, à un modèle de croissance personnalisé. Mais cela évite certainement des dérives plus dangereuses encore, comme celle de changer de forme. Les sports de tradition populaire ne sont ni préparatoires, ni parallèles aux sports de masse. Il s’agit d’un autre chemin, qui se présente comme l’interlocuteur, la voie du dialogue, parce que porteur d’“autres” valeurs et donc de sa propre perspective **culturelle de sens**.

La recherche du sens du jeu de tradition, et de la cohésion de la pratique peut éviter la dérive de la marginalisation et de l’exclusion. Une enquête récente sur l’abandon des sports de masse par une partie des jeunes²¹ montre que la plupart des abandons surviennent lorsque le sport n’est plus motivant pour les jeunes, parce qu’ils ne le sentent plus lié à l’**auto-réalisation**. L’auto-réalisation est liée à quelques idées fortes et significatives, que les jeunes identifient dans les situations sportives :

- Où ils sentent que le jeu a comme objet le succès et non pas le binôme victoire/défaite (c’est-à-dire celui où l’on joue pour jouer et où l’aspect compétitif est laissé à l’arrière plan) ;
- Où il y a possibilité de discuter les questions ayant trait à la compétition (dite “didactique des vestiaires”) ;

²⁰ G. Jaouen, *Développement d’un sport traditionnel au niveau international*, in *Les jeux populaires. Eclipse et renaissance*, FALSAB, Karaez, 2001, page 182.

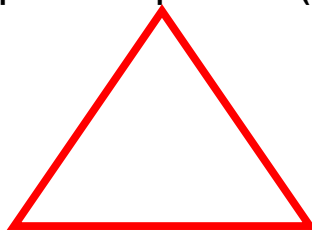
²¹ cfr. A. Bortolotti, *Sport addio. Perché i giovani abbandonano la pratica sportiva* (Adieu le Sport : pourquoi les jeunes abandonnent-ils la pratique sportive ?), Editions La Meridiana, Molfetta, 2002. L’enquête concerne le karaté et l’escrime et est conduite avec une technique narrative qui individualise des “phrases clefs” dans ce que racontent les jeunes et les entraîneurs. Il est intéressant de noter que les athlètes qui ne parviennent pas à monter sur le podium et n’obtiennent pas de résultats ne sont pas les seuls à abandonner le sport de compétition, beaucoup de “vainqueurs” et de soit-disant “petits champions” faisant aussi de même.

- Où l'instructeur se fait formateur (dans le respect mutuel) et ami ;
- Où ils perçoivent que le jeu apporte une valeur personnelle et sociale qui peut changer et rendre la société meilleure.

Nous trouvons dans ce besoin de la jeunesse, d'une part l'idée de vouloir faire partie d'un ensemble (comme dans les sports de masse) - et en même temps de vivre dans un contexte porteur de valeurs personnelles et sociales -, d'autre part un point commun avec les **valeurs** contenues dans les jeux de tradition. Le tableau suivant en indique quelques-unes :

Pour une pédagogie sensée des sports de tradition populaire

Aider l'individu (la personne) à contrôler l'incertitude (propre et celle du jeu)
l'infinité (ne pas jouer pour gagner, mais pour vivre)
la réappropriation (des règles et de sa propre présence)
le récit (qui rend unique chaque jeu)
l'accomplissement personnel (dans le respect mutuel)



Offrir des structures (testi) différenciées

Avec une "mise en scène" (un « comme si » ludique) :
Liée à l'espace
Liée aux rythmes des jeux
Liée aux règles
Liée aux rôles
Liée à l'évaluation et à la façon de compter les points

Promotion d'une culture (contexte)

Rendre le jeu « profond », porteur de sens, de valeurs « de dialogue » par rapport :
A l'espace local
Au quotidien (droit de jouer en dehors des horaires et espaces officiels)
Aux pratiques polycentriques
A la conscience d'être différent
A la capacité à dialoguer

Le succès (éducatif) des sports traditionnels populaires est lié à leur capacité à provoquer le changement des écoliers. Ce changement doit reposer sur quelques éléments propres des jeux sportifs traditionnels. Comme on l'a vu, ces éléments sont liés à la personne, à la structure, et au contexte. Le message, difficile, est celui qu'il faut trouver pour offrir des expériences "internes", en ne se laissant pas emporter par les illusions que traversent l'action ludique. Il faut être conscient que la diversité provoque défenses et résistances. La provocation se tempère à travers le dialogue, dans une confrontation qui s'appuie sur ses propres racines, sur les valeurs et les perspectives de sens que nous avons essayé de mettre en évidence ici. La culture des jeux sportifs de tradition peut demeurer minoritaire, mais elle ne peut pas être un "parent pauvre". Il ne s'agit pas ici de l'ébauche d'une proposition "inférieure". L'éducation à une culture du jeu consiste à insister sur l'altérité des jeux sportifs traditionnels, en évitant les illusions et en soulignant les provocations, dans un dialogue porteur de modèles forts, clairs et orienté vers un sport plus humain et plus éducatif.

BIBLIOGRAPHIE

- AA.VV., 24 jeux sans frontières - Jeux sportifs, CEMEA, Paris 1999.
- AA.VV., Gioco e dopogioco, primo manuale di debriefing del gioco, Edizioni La Meridiana, Bari 1995.
- AA.VV., Jeux, sports et divertissement au Moyen Age et à l'age classique, Ed. du CTHS, Paris 2003.
- AA.VV., L'activité ludique dans le développement psychomoteur et social des enfants, numéro hors série "Vers l'éducation nouvelle", CEMEA, Paris 1974.
- ACHENG, Il re degli scacchi, Bompiani, Milano 1992 (1989).
- BERTOCCI C., Tra terra e cielo. Tanti modi per saltare la corda, LudoCemea, Firenze 2003.
- DAUDRY P., Tra golf ed hockey... La 'truye', il passatempo europeo degli antichi pastori, in "Lo joà e les omo, rivista di studi e testimonianze sui giochi sport e cultura dei popoli", Musumeci Editore, Quart, n. 5 1988 .
- DI PIETRO A., Ludografie.Riflessioni e pratiche per lasciare tracce con il gioco, La Meridiana, Bari 2003.
- FITTA M., Giochi e giocattoli nell'antichità, Leonardo ArteMilano 1997.
- FONZI A., Cooperare e competere tra i bambini, Giunti, Firenze 2001.
- L'ABATE A. (a cura di), Giovani e pace. Ricerche e formazione per un futuro meno violento, Pangea, Torino 2001.
- LOOS S., Novantanove giochi cooperativi, Edizioni Gruppo Abele, Torino 1989.
- MARCHAL J.C., Jeux traditionnels et jeux sportifs, bases symboliques et traitement didactique, Vigot, Paris 1990.
- MINISTERE DE L'EDUCATION NAZIONALE, Les jeux du patrimoine tradition et culture, Ed. Revue E.P.S., Paris, 1989.
- ORLICK T., The Cooperative Sports & Games Book, Pantheon Books, New York 1978.
- PARLEBAS P., Jeux, sports et société, lexique de praxéologie motrice, INSEP, Paris, 1999.
- ROBERTI G., I giochi a Roma di strada e d'osteria, Newton Compton Editori, Roma 1995.
- STACCIOLI G. Il gioco e il giocare, Carocci, Roma 2004.
- STACCIOLI G. Culture in gioco, Carocci, Roma 2004.
- STELLA J., Les jeux et plaisir de l'enfance, Editions Slatkine, Ginevra 1981 (1657).

Jeux traditionnels et éducation

Apprendre à se créer des relations ; Se créer des relations pour apprendre

Pere Lavega Burgués
Professeur INEFC-Lleida
Catalogne

Traduction Sofia Mendez-L'Her

INTRODUCTION

Jouer, apprendre, éduquer, créer des liens... sont des comportements qui, en se conjuguant, sollicitent la partie la plus profonde de l'être humain.

A la différence des jeux inventés pour une occasion ou les exercices imposés lors d'un entraînement sportif, les jeux traditionnels présentent une spécificité dans le processus de relations humaines et de formes d'organisation sociale et sont dignes d'être reconnus. Pour la compréhension du texte qui suit et, pour l'introduire, on peut mettre en relief trois unités conceptuelles associées aux jeux traditionnels :

Processus de transmission

Les jeux traditionnels sont des pratiques ludiques dont les règles ont été apprises généralement par transmission orale. Sans être nécessairement des connaissances académiques, les jeux traditionnels, comme d'autres manifestations culturelles, s'apprennent par voie orale et aussi en observant, en parlant, en écoutant et surtout en jouant. Dans l'essence des jeux traditionnels, on trouve cet héritage que constituent les apprentissages de connaissances et de coutumes transmises à travers le temps.

Lien direct avec leur contexte socioculturel

Dans chaque localité (village, bourgade, quartier de ville) les jeux traditionnels sont souvent accompagnés de traits locaux qui justifient une relation étroite avec leur milieu environnant. De la même façon, à chaque époque, les jeux traditionnels se manifestent sous des apparences, symboles et significations qui leur sont propres.

Pour cette raison, la vision contextualisée des jeux traditionnels doit considérer les coordonnées d'espace (géographie) et de temps (époque historique). Dans ce cadre d'action n'importe quelle pratique ludique acquiert sa signification sociale et culturelle principale.

Laboratoire des apprentissages sociaux et culturels

Chaque jeu traditionnel se présente comme une espèce de microsociété ou laboratoire, dans lequel les acteurs, grâce à la tradition, acquièrent un ensemble extraordinaire de manières concrètes d'apprendre et de créer des liens.

La vision contextualisée des jeux traditionnels renvoie au concept d'**ethnomotricité** (Parlebas, 2001) entendu comme « le champ et la nature des pratiques motrices, considérées du point de vue de leur relation avec la culture et le milieu social dans lequel elles se sont développées » (p. 227).

Grâce aux jeux traditionnels, les protagonistes expriment d'une façon simple et à la fois profonde un mode particulier d'organisation socioculturelle ; une manière spécifique de se créer des liens, de vivre et de comprendre la vie.

Parlebas, créateur de la science de l'action motrice ou praxéologie motrice, démontre savamment qu'en appliquant la théorie des systèmes, chaque jeu moteur peut se concevoir comme un système praxéologique, dont les composants sont ordonnés de façon logique, présentant des mécanismes de fonctionnement et des propriétés différentes dans chaque cas, indépendamment des joueurs eux-mêmes. Chaque jeu dispose d'une grammaire ou d'une « partition » qui, lorsqu'elle s'interprète, fait émerger différentes actions motrices (« des notes musicales » exprimées de façon motrice). La personne qui participe à un jeu est un acteur qui interprète ses « lois internes » ou « grammaire » en réalisant des actions motrices individualisées.

Le concept de **logique interne** est alors une clé pour comprendre que, dans n'importe quel jeu, les joueurs sont conduits à participer à un type déterminé des relations internes, prédéterminées par le système des obligations qu'exigent les règles. En observant un joueur qui pratique différents jeux moteurs, il est facile de constater que dans chaque exercice ses comportements moteurs sont inégaux de façon significative. Ainsi, dans la lutte celtique, le contact corporel avec les adversaires est différent de ce qu'il est dans le jeu de pelote canarienne ; dans le jeu de quille « palma » de Santander, l'espace s'étudie et s'utilise de manière différente par rapport au jeu de la pétanque ; dans le jeu du chambot, la pelote s'utilise de façon différente par rapport au jeu de la crosse ; dans le jeu des barres la relation avec le temps est différente de ce qu'elle est au jeu du palet.

En même temps, si ces mêmes joueurs décident de jouer au jeu du foulard, il sera facile d'observer que tous participent aux régularités qu'imposent les règles. Dans ce jeu, tout joueur sera obligé de sortir quand il entendra son numéro ; très vite il devra « lire » à l'envers pour essayer de tromper l'adversaire en peu de temps ; les feintes, le calcul de possibilités de succès et d'échec ; le contact corps à corps ; la manière particulière de prendre le foulard ou les façons d'être en relation avec les sous-espaces du terrain de jeu... sont des régularités pertinentes, distinctes de la logique interne de ce jeu.

Faire usage du concept de logique interne suppose de considérer que les actions motrices qui s'effectuent dans n'importe quel jeu (dans le cas du foulard : sortir de la maison, courir derrière l'adversaire avec foulard, feinter le rival) sont le résultat de l'ensemble des relations que le joueur entretient avec les autres protagonistes, avec l'espace, avec les objets matériels et avec le temps.

Dans le cas des jeux traditionnels, la logique interne porte l'empreinte de la culture qui l'a engendrée, mettant en évidence un véritable patrimoine ludique, caractérisé par un ensemble singulier de relations, apprentissages et symbolismes.

« Les jeux sont en consonance avec la culture à laquelle ils appartiennent, surtout en ce qui concerne les caractéristiques de la logique interne, qu'illustrent les valeurs et le symbolisme

sous-jacent de cette culture : relations de pouvoir, fonction de la violence, images de l'homme et de la femme, formes de sociabilité, contact avec l'environnement... (Parlebas, 2001, p. 223).

Dans une étude récente, Parlebas explore les jeux traditionnels du XVIIe siècle présents dans l'œuvre de Stella afin de dévoiler les traits qui se manifestent dans les pratiques ludiques de cette époque. Son travail posé et minutieux permet d'affirmer des conclusions très éloquentes. Ce sont des jeux :

- pratiqués principalement par le genre masculin
- qui ne nécessitent pas d'un terrain aménagé et fixe
- qui ne suivent pas un calendrier formel
- où il ne paraît pas exister des conditions temporelles dans la logique interne des jeux
- où il n'y a pas de critères de classification, de mesure ou de comptabilité des performances

Ce sont des jeux liés au milieu naturel et domestiqué, comme le révèlent les objets utilisés. La prépondérance des jeux moteurs (95,5%) sur ceux purement cognitifs confirme la prépondérance de la dimension corporelle au XVIIe siècle. Le type d'interaction de ces jeux révèle une grande majorité de pratiques sociomotrices (avec interaction entre les joueurs) qui mettent l'accent sur l'échange et la communication corporelle, avec prépondérance des jeux en groupe sur ceux d'équipe. Malgré tout, ces jeux ne privilégient pas encore la structure du duel et de l'antagonisme qui caractérisera le sport moderne à partir du XIXe siècle.

Les traits de la logique interne des jeux traditionnels du Moyen Age que reproduit le peintre Bruegel au XVe siècle et, plus tard, ceux que montre Stella au XVIIe siècle « *portent le sceau d'une organisation sociale nouvelle qui essaiera de discipliner le désordre ludique en instaurant la comptabilisation et le pouvoir des règles. Cette évolution orientée vers une mise en forme impeccable culminera dans le modèle sportif du XXe siècle, lequel, conforme aux valeurs de son contexte, accroîtra à outrance la compétition, la notion de record et le spectacle* » (Parlebas, 2001, p. 227).

Bien que la logique interne des jeux soit un excellent miroir pour observer l'ensemble des relations et apprentissages qu'activent les jeux traditionnels, cette vision peut s'enrichir si elle est complétée par l'information apportée par la logique externe, c'est-à-dire le contexte socioculturel, de ces pratiques.

La logique interne d'un jeu traditionnel peut être interprétée aussi de l'extérieur, par une « logique externe » qui va lui accorder des significations symboliques nouvelles, insolites ou spécifiques. Pendant que la logique interne dirige l'attention vers l'étude des propriétés internes produites par les règles d'un jeu, la logique externe oriente l'intérêt vers le contexte, les valeurs et significations que leur donnent les protagonistes eux-mêmes.

Dans cette perspective, il peut y avoir un grand intérêt à compléter la vision interne du jeu en observant dans la logique externe quel type de relations socioculturelles entretiennent les protagonistes selon les lieux concrets de pratique (rues, places, cafés), les autres participants (en fonction de l'âge, du sexe, de la corporation ou la classe sociale), les matériaux (procédés de construction artisanale et personnalisation des objets) et la localisation temporelle (calendrier : festivité, fin d'une saison – printemps, été, automne, hiver - cycle de l'année). Ici, l'attention est centrée sur ce qui est externe aux règles d'un jeu, c'est-à-dire sur l'ensemble du contexte relationnel qui, n'étant pas de nature motrice, peut se concevoir comme un système socioculturel (Lavega, 1998).

Dans ce qui suit, on justifiera la dimension éducative des jeux traditionnels, en montrant les différents types d'apprentissages qui sont à l'origine des relations qui activent sa logique interne et sa logique externe.

APPRENDRE A CRÉER DES LIENS AVEC LES AUTRES

Les jeux traditionnels sont une véritable société en miniature ou un laboratoire de relations interpersonnelles.

A partir de la logique interne

La nature sociale des jeux traditionnels s'identifie dans le réseau ou ensemble de manières d'interagir de façon motrice avec les autres²². Lors d'un jeu, les règles, les pactes et les symboles retrouvent vie en conduisant les protagonistes à avoir une image globale du réseau des relations sociales qu'ils vont vivre. Qui sont mes partenaires ? Qui sont mes adversaires ? Ai-je un rival ou dois-je me confronter à d'autres personnes ? Avec qui puis-je conclure une alliance ? Ce sont des exemples de questions qui engendrent des relations et des représentations symboliques différentes chez les acteurs.

Pour comprendre leur potentialité éducative, les relations motrices vastes et variées qu'offrent les jeux traditionnels sont évoquées dans les paragraphes qui suivent²³.

Présence ou absence de partenaires ou d'adversaires

En prenant en compte le critère d'interaction motrice avec les autres joueurs, on distingue quatre groupes de jeux traditionnels.

- a) **Jeux en individuel (psychomoteurs).** Ces pratiques créent une relative relation d'indifférence entre les protagonistes ; aucun joueur ne peut favoriser les autres participants ou leur porter préjudice, étant donné qu'il n'y pas d'interaction motrice entre eux. C'est la situation qui se présente entre deux sauteurs ; entre deux joueurs de palets ; entre deux joueurs de quilles ; entre deux participants au « saut du berger » ou entre les participants au jeu de la grenouille.
- b) **Jeux sociomoteurs de coopération.** L'interaction motrice de partenariat peut se réaliser par un contact corporel (courir la main dans la main, transporter un partenaire, danser à deux ou en groupe...), par la manipulation partagée ou par l'échange d'un objet extracorporel (passer un ballon dans la « balle au chasseur », tenir une corde dans le « saut à la corde »...).
- c) **Jeux sociomoteurs d'opposition.** S'opposer signifie interagir de façon motrice contre un ou plusieurs adversaires. Les relations d'opposition vont affecter directement les actions motrices des adversaires. Ces actions peuvent se réaliser grâce au contact corporel (faire tomber l'adversaire à terre dans la lutte du Leon...), à la manipulation d'un objet externe (toucher l'adversaire dans le jeu de lutte au bâton canarien, intercepter le ballon lors d'une

²² Parlebas (2001) dessine un modèle opérationnel (universel) dénommé réseau des communications motrices pour étudier, dans la structure sous-jacente des jeux, la nature des interactions motrices qui produisent les règles.

²³ Des œuvres très intéressantes sur cette manière de distinguer les jeux ont été publiées :

- Guillemard, G. et al (1988), « Las cuatro esquinas de los juegos », Agonos, Lleida. Version originale en français, *Aux 4 coins des jeux*, Ed. du Scarabée.

- Bordes, P. et al. (1994), *Fichier de jeux sportifs. 24 jeux sans frontières*, Paris, CEMEA.

passer entre deux rivaux, lever l'adversaire dans le lancer de deux bâtons), ou moyennant un changement de rôles à caractère négatif (capturer un adversaire dans le jeu du foulard ou des barres ; Eliminer un rival dans le jeu de la « balle au prisonnier »...).

- d) **Jeux sociomoteurs de coopération-opposition.** Dans ces jeux, les joueurs reçoivent l'aide de partenaires et subissent l'opposition d'adversaires, suivant les options décidées collectivement avant la partie. La coopération peut se présenter aussi à travers le changement de rôles positifs (par exemple sauver un camarade qui est capturé dans le jeu de double drapeau ; de la même manière le changement des rôles négatifs est une autre façon de s'opposer (par exemple capturer un adversaire dans le jeu de « balle au prisonnier »). Le tire à la corde par équipe, la balle au chasseur, la crosse, la pétanque, le chambot ou les barres font partie de ce groupe.

Les caractéristiques du réseau de communications motrices

Chaque joueur est porteur d'un réseau de communication motrice qui conduit les protagonistes à maintenir un type de relations motrices déterminé. Sans approfondir le concept de réseau de communication motrice introduit par Parlebas (2001), soulignons que le modèle « universel » permet d'identifier les caractéristiques que présentent toutes les formes possibles d'interaction motrice entre les joueurs.

a) Jeux traditionnels avec un réseau exclusif ou ambivalent

En appliquant ce principe universel, on dira qu'un jeu traditionnel dispose d'un réseau de communication motrice exclusif quand les joueurs ne peuvent pas être partenaires et adversaires en même temps. Dans ces jeux chaque joueur sait qui sont ses partenaires et qui sont ses adversaires à tout moment. Le réseau exclusif est présent dans les jeux en solitaire (marelle, osselets, sauts, quilles), dans les jeux de coopération (saute-mouton, saut à la corde, jeu de nœuds), dans les jeux d'opposition (le tir du bâton, le jeu de billes, le jeu de luttes), dans quelques jeux de coopération-opposition (les dix passes, le drapeau, le voleur de pierres, la balle au prisonnier, la thèque...).

Au contraire, les jeux avec un réseau ambivalent sont des pratiques dans lesquelles n'importe quel joueur peut agir à tout moment comme partenaire et/ou comme adversaire. Ces jeux se présentent dans la catégorie des jeux de coopération-opposition, ils offrent des situations paradoxales ou contradictoires. Le jeu « quatre coins » (étant donné que le centre s'oppose à tous les autres, tandis que ceux qui se trouvent aux quatre coins peuvent s'aider entre eux ou peuvent se tromper mutuellement) et le jeu de la balle assise (à tout moment tout joueur avec la balle peut capturer ou aider les autres protagonistes selon sa volonté) sont des exemples appartenant à cette catégorie.

b) Jeux traditionnels avec un réseau stable ou instable

Les réseaux de communication, en plus d'être exclusifs ou ambivalents, peuvent être stables ou instables.

- Le *réseau stable* est celui dans lequel les relations de rivalité ou de solidarité ne varient pas pendant le jeu. Du début à la fin du jeu, chaque joueur conserve les mêmes partenaires et les mêmes adversaires. Tous les jeux et les sports traditionnels psychomoteurs (quilles, lancer de barre, lever du poids, transport individuel d'objets), les jeux et les sports traditionnels sociomoteurs d'opposition (jeu de lutte, combat au bâton) et les pratiques sociomotrices de partenariat-opposition (pétanque, jeu du foulard, balle au prisonnier, marelle, voler des pierres, drapeau, thèque) en sont des exemples.

- Le *réseau instable* est représenté par les jeux où les protagonistes modifient les relations de partenariat ou d'opposition pendant la durée du jeu. Les partenaires que j'ai au début du jeu peuvent devenir mes adversaires pendant la partie et les adversaires que j'observe au début du jeu peuvent devenir mes partenaires durant la partie. Le jeu de « la mère garuche », celui de « le chat et la souris » (un joueur poursuit les autres et, s'il touche quelqu'un, change de rôle) sont des exemples appartenant à ce groupe de jeux.

Il y a aussi les jeux de « un contre tous - tous contre un », comme la chaîne (d'abord il y a un poursuivant, puis deux, trois... jusqu'à ce que tous soient pris) ou la balle au chasseur (même système, mais avec une balle). Finalement on trouve aussi quelques jeux paradoxaux comme « les quatre coins » et « la balle assise ».

La structure sociale de l'interaction motrice

Pour conclure avec cet échantillon si vaste des formes possibles de liens de socialisation, il suffit de s'arrêter sur les diverses catégories de structures sociales que présentent les jeux traditionnels en tenant compte de leur réseau de communication motrice (Etxebeeste, 1999).

- a) **Jeux en individuel, jeux en solitaire.** Sans communication motrice entre les joueurs (joué en individuel). Exemple : le yoyo, les sauts, les lancers, les quilles, le palet, la grenouille.
- b) **Jeux en partenariat.** Relation unique de partenariat entre joueurs. Les «orros» (cercle), les jeux de sauter à la corde, jeux dansés, la «pidola» (saute-mouton).
- c) **Un contre tous.** Un joueur central poursuit le reste de participants. Exemple le jeu de «tula» ou «attraper», «la main chaude», «lagrande cachette».
- d) **Duels individuels.** Confrontation entre deux personnes. Nous trouvons deux groupes :
 - Duels symétriques : jeux de combat, bras de fer avec marteau, bras de fer avec les mains, tir au bâton.
 - Duels asymétriques : la «sombra» (mirour), «frappe les mains».
- e) **Duels par équipes.** Confrontation entre deux équipes
 - Duels symétriques : les barres, le ballon prisonnier, jeux de ballon par équipes «la balle au tambourin», «le voleur de pierres».
 - Duels asymétriques : le drapeau ou la balle cavalière, le chambot, les maîtres du soufflé, le filet du pêcheur, la balle à l'ours, la baguette, l'ours, le «strac, jeu de bâtonnet d'Ecosse»).
- f) **Tous contre tous.** Tous les joueurs s'opposent entre eux. Exemple «El bolonazo», arracher des queues, jeux de billes, «la balle nommée».
- g) **Un contre tous - tous contre un.** Au début un joueur s'oppose aux autres, ensuite de façon progressive les joueurs vont aider le persécuteur jusqu'à ce que tous les adversaires soient attrapés. Exemples : la chaîne, la balle au chasseur, l'épervier et les pigeons...
- h) **Tous contre tous par équipes.** Des multiples équipes de partenariat s'opposent entre elles. Exemple des «batailles à cheval» (confrontation entre N-équipes de joueurs ; dans chaque équipe un joueur porte à cheval son camarade, en essayant de déséquilibrer et faire tomber ses adversaires).
- i) **Jeux ambivalents (paradoxaux).** Engendrent des relations contradictoires de partenariat et d'opposition entre les protagonistes. Exemples : Aux quatre coins, la balle assise, les trois champs.

A partir de la logique externe

En partant d'une vision externe (en dehors des règles des jeux), il importe de savoir quel processus de transmission ont suivi les jeux traditionnels et quels en ont été les principaux

acteurs. Il faut tenir compte du fait que, par exemple, le jeu de la marelle, dans des époques ancestrales, était un jeu d'adultes, avec des connotations religieuses claires ; tandis que maintenant c'est un patrimoine de la très jeune population féminine.

Dans cette perspective, il serait intéressant de connaître l'âge et le sexe des protagonistes, et s'il existe quelque lien social ou de travail entre eux.

La société rurale a pour habitude de différencier les rôles et les statuts des personnes et le jeu est un bon miroir de cette réalité. La violence et la confrontation corporelles apparaissent souvent dans les jeux masculins ; le partenariat, l'habileté et les chansons sont souvent présentes dans les jeux féminins. Par exemple, dans le jeu des osselets, la version des filles correspond à un jeu en solitaire, essayant d'être habiles dans la manipulation des osselets, tandis que les garçons jouent en opposition, avec un système de gages corporels pour celui qui manque son lancer.

Dans une étude récente (Lavega et *al.*, 2002) effectuée dans les localités de la vallée du Corb (région de l'Urgell-Lleida), l'analyse des jeux traditionnels catalogués indique que les jeux féminins sont à 65% des pratiques de coopération, tandis que chez les garçons les jeux prédominants sont ceux de confrontation, réservant seulement 21% d'entre eux à la coopération. De plus, dans les jeux antagoniques, les filles ont tendance à utiliser les systèmes de tous contre tous et un contre tous (réseau instable avec changement de relations motrices), tandis que les garçons le font à travers des duels et des jeux de tous contre tous (réseau stable sans changements de relations motrices).

Il est admis que les relations, les symboles et l'orientation des apprentissages sont différents entre les deux sexes étant donné que, dans cet environnement rural, leur statut social est différent. Les filles ont tendance à prendre des conduites de coopération particulières, par exemple des tâches domestiques, tandis que les garçons se familiarisent dans leurs jeux antagoniques avec le défi des adversités et avec l'inconfort des travaux des champs (en combattant l'incertitude météorologique, la limitation de ressources...).

APPRENDRE À NOUS METTRE EN RAPPORT AVEC L'ESPACE

A partir de la logique interne

Les jeux traditionnels offrent un vaste éventail de possibilités différentes pour utiliser l'espace de l'action motrice. Dans les paragraphes qui suivent sont montrées certaines de ces options que justifie leur dimension pédagogique.

Jeux dans un milieu stable

Ce sont des situations où l'espace de jeu est habituellement arrangé, préparé, contrôlé pour que le résultat de la pratique soit exempt des imprévus de l'espace.

Dans les jeux traditionnels, ce type de situation n'est pas très courant étant donné qu'ils n'exigent pas en général une préparation spécifique de la surface de jeu. Sauf dans des situations particulières, comme dans les cours d'écoles où les jeux considérés comme sports traditionnels ont souvent lieu dans des espaces réservés.

Dans les classes d'éducation physique, l'influence du sport spectacle (du modèle dominant) a presque engendré une obsession pour introduire des espaces standardisés exempts de tout imprévu. Cette tendance conduit les protagonistes à s'éduquer dans des situations où

l'automatisme ou bien la reproduction de stéréotypes moteurs prévalent sur les réponses cognitives, l'intelligence motrice ou la prise de décisions sur l'incertitude (During, 1981).

Jeux en milieu instable

Ce sont des pratiques dans lesquelles le protagoniste doit être attentif aux difficultés et aux imprévus qu'engendre la surface de jeu. Le joueur doit « lire », interpréter les indices de ce milieu physique pour décider de la meilleure option.

Bien qu'il existe une échelle entre les deux pôles d'espace stable (domestiqué) et l'espace instable (sauvage), on doit indiquer que la majorité des jeux traditionnels se déroule sans nécessité d'aménagement spécifique de l'espace de jeu. Pourtant, il s'agit généralement d'un espace semi-domestiqué ou sauvage.

Parmi les nombreux exemples, il suffit de citer les inépuisables jeux de billes dans lesquels les joueurs se servent de l'incertitude de l'espace ; les jeux de « cache cache » se servent précisément de cette difficulté de chercher un espace caché dans un milieu non standardisé ; de la même façon, dans les jeux de cocagne, sur un tronc glissant à la recherche d'un prix, on utilise les difficultés du lieu d'action. Le jeu du chambot, duel d'équipes dans lequel les attaquants frappent une balle avec une batte vers un objectif déterminé préalablement, tandis que les défenseurs, quand leur tour arrive, frappent également la balle dans une direction prédéterminée en se servant des irrégularités de l'espace.

La prise des décisions, les réponses réflexives et donc les conduites motrices adaptatives et intelligentes acquièrent beaucoup d'importance.

A partir de la logique externe

De façon très générique, la relation à l'espace, observée à partir d'une optique externe aux règles du jeu, suggère d'identifier les lieux où est localisé chaque jeu (étant donné que dans une même localité ou entre villages voisins peuvent apparaître des différences significatives, aussi bien dans la logique interne – texte, règles – que dans la logique externe – contexte -).

De façon plus spécifique il sera également intéressant d'identifier les relations que les jeux traditionnels engendrent avec les zones de chaque localité. Grâce aux jeux, les protagonistes apprennent à connaître chaque rue, place, aire et espace où les habitants vivent quotidiennement.

Comme il a été observé par J. Etxebestre (2001), dans son étude sur les jeux d'enfants du Pays basque, les zones où les personnes réalisent l'activité sociale principale sont les plus utilisées pour jouer ; mettant en avant l'intérieur et l'environnement de la maison rurale où ils habitent.

Souvent, cette relation avec les espaces locaux est si forte que certains jeux font usage de zones caractérisées par un trait singulier. A titre d'exemple indiqué dans une étude récente (Lavega et al., 2002), les dalles situées sur la place centrale du Verdú (Lleida) et quelques carreaux devant la mairie sont les lieux privilégiés du jeu de « camanxal » (churro-va) et de « cinquetes » (osselets) ; les piliers de la bascule municipale de Verdún suscitent constamment des parties du jeu de quatre coins ; une rue en pente à Guimerá donne au jeu de la marelle une difficulté particulière. Dans d'autres lieux, un carrefour de deux rues très étroites, comme à Campo (Huesca), permet aux femmes locales de s'approprier un terrain de quilles.

APPRENDRE À SE METTRE EN RAPPORT AVEC LES OBJETS MATÉRIELS

A partir de la logique interne

Bien qu'il ne soit pas toujours nécessaire, pour participer aux jeux traditionnels, de manipuler quelque objet externe²⁴, généralement les pratiquants tirent profit de n'importe quel objet de l'environnement proche pour pouvoir réaliser les actions du jeu.

Cette capacité d'adaptation est à l'origine de la création d'une quantité inépuisable d'objets différents et de manières variées de se mettre en relation avec le matériel. Voyons tout d'abord ce que représente cette contribution éducative des jeux traditionnels.

- Dans les jeux en solitaire, les relations sont instaurées pour réaliser des :

- a) *jeux de lancers* (des petits objets) en cherchant la précision : « hoyete », palets, grenouille, quilles, « patacones » (pièces) ;
- b) *jeux où l'on doit s'approcher*, lancer sur une ligne, sur une surface rectangulaire, « el siete y medio » (le sept et demi) ; le palet anglais ;
- c) *sauts* (du berger, avec les pieds joints) ;
- d) *leviers d'objets* (charrue, pierre, tronc, sacs) ;
- e) *transports d'objets* (« xingas », jarres, sacs) ;
- f) *autres jeux d'habileté* (jonglage, révolte du berger).

- Dans les jeux sociomoteurs de coopération, on trouve de très bons exemples : jeux de corde, jeux avec rubans élastiques, jeux de la ficelle où l'on représente des motifs à l'aide d'une ficelle manipulée avec les doigts ; jeux de balles au pied ; jeux de « pala » avec pelote.

- Dans les jeux sociomoteurs d'opposition ou de coopération-opposition, on trouve les jeux de pelote, de billes, de foulards, de bras de fer, de lancers du bâton ; le chambot, la pétanque, le bèlit, la crosse.

Comme on peut l'observer une fois de plus, la variété des relations internes est une constante des jeux traditionnels.

À partir de la logique externe

La vie quotidienne dans les sociétés rurales est souvent caractérisée par la mise à profit des ressources de l'environnement proche et quotidien. La vie simple et pragmatique trouve ses représentations dans les caractéristiques des jeux.

Une fois de plus, il convient d'indiquer que les résultats d'une enquête, effectuée dans la région de Lleida (Lavega et *al.*, 2002), mettent en évidence la prédominance des jeux traditionnels faisant usage d'un objet quelconque (66%).

Les matériels utilisés proviennent aussi bien de l'environnement rural proche, que de la maison ou des lieux communautaires parcourus quotidiennement : boutons usagés pour la construction d'un yoyo ; pièces de cuivre pour jouer à la « raya » ; espadrilles pour jouer au jeu de l'espadrille, ou sacs prévus pour les travaux des champs dans le jeu de la course en sacs. Il faut préciser que quelques-uns des objets prenaient valeur de monnaie et devenaient

²⁴ Dans un étude réalisée avec des étudiants universitaires d'éducation physique, il a été observé que, quand on leur demandait d'improviser des jeux sans pouvoir utiliser du matériel, surtout les filles et les groupes mixtes, ils reproduisaient dans tous les cas des situations de jeux traditionnels

motif de pari dans le jeu (par exemple les « patacones » de cartes, les monnaies, les sacs ou la toupie).

En même temps, il convient de signaler la grande quantité de jeux qui se réalisaient avec des objets prélevés dans l'environnement naturel, soit de caractère matériel, soit d'origine végétale ou animale. Parmi les exemples localisés, soulignons un morceau de dalle dans le jeu du « penillo » (marelle), des noyaux d'abricots pour jouer à l'anneau, des jeux avec des billes en terre ou des fruits du chêne ; le jeu de la « cinqueta » avec des os d'astragale de mouton.

Le matériel des jeux suit souvent un processus de recyclage, dans une société rurale où l'on ne gaspille pas, en passant par des utilisations diverses de travail ou de décoration avant d'arriver à la fonction ludique. C'est le cas des « patacones » élaborés avec des cartes à jouer réutilisées ; des cerceaux faits avec des cerceaux de barriques de vin ou de pneus de bicyclette ; des talons de chaussures dans le jeu de « pam i toc » ; des boîtes d'allumettes ; ou des grands boutons pour fabriquer des yoyos.

La majorité de ces objets ont souvent un dessin et une construction personnalisée en accord avec le goût et les envies de chaque joueur. Chaque protagoniste est l'artisan de sa propre création, cet aspect leur donne une valeur éducative très intéressante.

Les informations recueillies confirment que seule une minorité de jeux (28,6%) nécessitaient des objets achetés : c'est le cas des billes de verre ou des jeux de balle. Finalement, il a été observé dans l'étude que, quand les protagonistes manifestent un intérêt pour déterminer un vainqueur, c'est souvent dans les jeux où se manipule un objet correspondant aux structures de jeux en solitaire ou d'opposition.

APPRENDRE A ENTRER EN RELATION AVEC LE TEMPS

A partir de la logique interne

La fonction éducative des jeux traditionnels s'observe aussi dans les apprentissages qu'engendrent les différentes manières de se mettre en relation avec les impératifs temporels.

En tenant compte de la manière de finaliser les jeux, on peut distinguer deux catégories.

Jeux avec un final établi

Ces sont des jeux dont la durée de la partie est déterminée par l'obtention d'un résultat ou la réalisation d'actions suivant les règles établies. Ces jeux disposent d'un système de marque qui atteste de la position dans laquelle se trouvent les protagonistes. Il s'agit de jeux exclusifs (les joueurs savent qui sont leurs adversaires) et stables (il n'y a pas de changement d'équipe ou de relation de partenaires à adversaire durant la partie).

Dans ces jeux, la fin de la partie peut se présenter selon des critères différents :

a) Fin du jeu déterminée par le temps

Le jeu s'arrête une fois passé le temps prédéfini. Les sports comme le football, le basket-ball ou le volley-ball sont des exemples.

b) Fin du jeu déterminée par des points

Le jeu s'arrête quand un des protagonistes ou une des équipes obtient le niveau de points recherché. Tel est le cas des darts ou de certains jeux de quilles.

c) Fin du jeu déterminée par un critère homogène

Il s'agit des jeux où un critère de classification pour comparer les résultats est appliqué. Par exemple le temps employé pour parcourir une distance ; la longueur dans le cas des sauts ou des lancers ; ou le nombre de fois que l'on souleve un poids.

d) Fin du jeu déterminée par le temps et des points

Dans ces jeux la partie peut se terminer dès qu'un des protagonistes obtient un certain résultat, ou sinon une fois passé le temps convenu, on procède alors à la comparaison des résultats des participants. C'est le cas de nombreuses luttes comme le Gouren de Bretagne ou le judo, lorsqu'une action donne un K.O. technique (Lamm pour le Gouren, Ippon pour le Judo) ce qui donne une victoire immédiate ; dans le cas où ce résultat n'est pas obtenu, un résultat aux points est donné à la fin du temps réglementaire.

Jeux sans finalisation établie

Dans ces jeux, la partie ne comprend pas façon concrète pour conclure. La motivation des participants ou les conditions externes (tombée de la nuit, heure du repas, commencement d'une autre activité comme la classe au collège...) déterminent la fin du jeu.

Les résultats des joueurs n'est relevé par aucun système de marquage. Tel est le cas des jeux de poursuite d'un contre tous (par exemple la « tula ») ; les jeux d'un contre tous et tous contre un (par exemple la chaîne ou la balle au chasseur), ou les jeux ambivalents ou paradoxaux (aux quatre coins ou la balle assise).

Dans l'étude réalisée dans la région d'Urgell en Lleida, les jeux identifiés se répartissent dans une proportion équivalente entre ceux qui ont une fin bien établie et ceux qui ne finissent jamais. Les jeux avec une fin établie se terminent généralement par l'application d'un critère homogène ou par un nombre limité de points, et ceux qui sont limités en temps sont rares. Cette situation est compréhensible dans une société rurale pour laquelle le critère temporel n'est pas souvent lié à une horloge mécanique, mais à une autre, en phase avec de multiples indicateurs propres à l'environnement rural.

Dans la structure relationnelle de ces pratiques traditionnelles, il a été observé que les jeux psychomoteurs et les jeux d'opposition - surtout les duels individuels et les jeux de tous contre tous - ont habituellement une fin bien établie, dans la mesure où il est fréquent de donner un prix au vainqueur.

A partir de la logique externe

Dans les sociétés rurales de type traditionnel, l'habitude est de vivre sans se presser, sans nécessité de devoir contrôler sa montre continuellement. Dans ce contexte, les impératifs temporels s'associent à d'autres comportements dérivés selon, entre autres :

- le rythme du travail (d'intensité différente selon la période et le travail à réaliser) ;
- le rythme des saisons (saisons chaudes et saisons froides) ;
- les célébrations religieuses (Fête majeure, Noël ou la Semaine Sainte) ;
- le calendrier scolaire (mois de classe et mois de vacances).

Lorsque les habitants d'une région veulent se réunir pour une célébration, une fête, les jeux traditionnels sont habituellement présents. De plus, dans le programme des grandes fêtes, il y

a toujours des moments où les jeux traditionnels prennent une place principale (jeux dansés dans la nuit, compétitions après la messe, avant ou après manger ...).

Malgré tout, à l'exception des jeux sportifs, la majorité des jeux traditionnels ne suivent pas un calendrier fixe ou préétabli.

VERS UNE PEDAGOGIE DES CONDUITES MOTRICES

Tous nos arguments montrent que la pratique des jeux traditionnels comporte un ensemble de relations dont les conséquences sur la personnalité des protagonistes peuvent être très significatives.

Chaque jeu dispose d'une logique interne particulière et exige que les joueurs résolvent différents types de problèmes. Ceux-ci sont associés à des façons spécifiques de créer des relations avec les autres, avec l'espace, avec le matériel et avec le temps. Cet ensemble de relations motrices (la logique interne) et de relations socioculturelles (la logique externe) va tisser des comportements, des représentations sociales et des symboles qui sans aucun doute vont imprégner les gens.

Observons Oriol, Carlos, Marta et Ares, élèves du primaire, qui décident de jouer au jeu du ballon prisonnier²⁵. La logique interne de ce jeu conduit les joueurs à être partagés en deux équipes ; à utiliser un ballon pour s'opposer ou collaborer ; à ne pas pouvoir sortir du terrain de jeu. Les actions motrices de ce jeu sont : passer à un camarade, lancer le ballon contre un adversaire, intercepter, dégager ou feinter...

Malgré tout, Oriol, Carlos, Marta et Ares agissent de manière différente. Cela n'est pas dû à la couleur de leurs cheveux ou à leur taille, mais de la manière dont chacun d'entre eux interprète la logique interne du jeu, par des actions motrices personnelles.

Oriol, le plus hardi, est celui qui prend le plus de risques et veut toujours aller au contact du ballon ; Marta, beaucoup plus calculatrice, choisit d'assurer ses actions motrices, sans arrêter de regarder attentivement ses adversaires et partenaires ; Carlos, beaucoup moins sûr de lui et plus hésitant, est le premier à ne pas savoir anticiper face à un adversaire distrait, et est éliminé ; Ares aime laisser l'initiative aux autres et passe souvent le ballon à ses partenaires...

Chacun de ces joueurs déchiffre et interprète « la grammaire » du jeu de façon différente, en réalisant des actions motrices individuelles. C'est alors que le concept abstrait d'action motrice, cède le pas à la notion personnalisée de *conduite motrice*.

La manière subjective de réaliser les actions motrices correspond au concept systémique et unitaire de conduite motrice. La notion de conduite motrice montre le chemin à emprunter quand il s'agit d'orienter un élève vers un travail personnel d'amélioration et d'optimisation. Parlebas (2001) adopte ce terme en l'associant à l'organisation significative des actions et réactions d'une personne devant une situation motrice. Dans le jeu traditionnel du ballon prisonnier, la conduite motrice de chaque élève intègre tout ce que l'on observe de l'extérieur (qu'un appareil photographique pourrait enregistrer), c'est-à-dire la manière de réaliser une

²⁵ Dans ce jeu traditionnel chaque équipe a une zone pour les vivants et une autre pour les morts. Si un joueur lance le ballon et arrive à frapper le corps d'un adversaire sans que ce dernier prenne le ballon, l'adversaire est éliminé. Si cette action est faite par un mort, celui-ci est sauvé et passe dans la zone des vivants. L'équipe gagnante est celle qui élimine tous les adversaires.

feinte, un lancer ou une passe à un partenaire. Malgré tout, comme un binôme inséparable, le concept de conduite motrice tient également compte de la signification que cette expérience ludique a pour chacun des protagonistes, dans la dimension affective, cognitive et sociale.

Toute personne, conçue comme un système intelligent, se conduit de façon différente dans tout jeu, montrant des conduites motrices singulières. Toute conduite motrice donne des informations sur l'action strictement physique ou motrice, mais aussi sur l'expérience personnelle qui l'accompagne (joies, peurs, perceptions...). Elle est en définitive le fidèle reflet de la manière d'être, et de sentir, de la personne en action.

Observons plus longuement deux joueurs du jeu précédent « la balle au prisonnier » : Oriol et Carlos. Il a déjà été dit qu'Oriol est plus hardi et plus téméraire, qu'il veut toujours aller à la recherche du ballon, tandis que Carlos est plus hésitant, qu'il manque de confiance quand il a le ballon et qu'il le cède souvent à ses camarades. Action suivante : ces deux élèves jouent au jeu de la « tanga » (palet), dans lequel chaque élève lance des palets en forme de disque afin de faire tomber une sorte de clé posée verticalement sur le sol. Pendant qu'Oriol, plus impulsif, a du mal à se concentrer et lance ses palets de façon précipitée, Carlos, plus modéré, se concentre, ajuste la position de son corps, respire profondément et lance les palets avec précision.

La balle au prisonnier et les palets sont des jeux traditionnels avec des logiques internes très différentes. Pour cette raison ils font émerger des conduites motrices de nature différente (dans la « balle au prisonnier », les conduites sont associées aux prises de décisions et aux capacités cognitives, tandis que dans le jeu des palets elles portent sur la concentration et la persévérance). L'évaluation des conduites motrices permet d'indiquer que Oriol et Carlos ont besoin d'une intervention pédagogique différente dans la recherche d'une optimisation de leurs comportements moteurs.

Dans le cas d'Oriol, les conduites de concentration et de persévérance sont celles qui doivent être renforcées, alors que Carlos doit travailler les éléments de prise de décision. Oriol peut s'améliorer sensiblement par le moyen des jeux traditionnels psychomoteurs réalisés dans un milieu stable, tandis que Carlos devra participer à des jeux traditionnels où d'incessantes prises de décision seront associées à une large variété de formes de communication avec les autres (il faut se rappeler les jeux avec réseau exclusif et ambivalent ; stable et instable) et qui permettent d'adopter divers types de rôles²⁶ (associés à la nécessité de prendre des initiatives).

En appliquant les bases de la praxéologie motrice, l'on sait qu'il y a des jeux qui, avec leur logique interne particulière, amènent les joueurs à développer un type déterminé de comportement moteur. A titre d'exemple et d'orientation voici quelques indications :

- Les jeux traditionnels qui se réalisent en solitaire ou en individuel (psychomoteurs) et dans un milieu stable ont tendance à engendrer des situations qui demandent l'automatisation de stéréotypes moteurs, à reproduire de façon répétée une forme déterminée d'exécution des actions motrices ; à doser les sources d'énergie pour agir avec efficacité dans l'effort physique requis... Ces jeux sont les plus appropriés pour déclencher des conduites motrices associées à la persévérance, à l'effort personnel, au sacrifice... (par exemple les jeux de lancer, les sauts, les courses...). Cela arrive également dans d'autres situations de la

²⁶ Le rôle est l'ensemble de droits et d'interdits associés à un ou plusieurs joueurs par les règles du jeu. Par exemple, en football, il y a deux rôles : gardien de but et joueur de champ ; en revanche en basket-ball les règles autorisent tous les joueurs à faire la même chose, avec un rôle unique : joueur de champ.

vie quotidienne quand le résultat de ce que l'on fait dépend uniquement de soi-même (effort dans le travail, persévérance pour apprendre à lire ou à écrire, sacrifice de quelques moments de temps libre pour améliorer son habitat, pour avoir plus de confort...).

- **Les jeux traditionnels de collaboration** offrent une infinité de situations motrices qui font émerger des comportements associés à la communication motrice, l'alliance, le sacrifice généreux dans la collaboration, l'initiative, la création de réponses originales, le respect des décisions des autres. Comme dans la vie quotidienne, le groupe est autonome pour décider collectivement de la solution ; par exemple, dans un contexte démocratique, les relations sociales conduisent à devoir résoudre des problèmes tels que la violence, le manque d'eau, la discrimination... ; lesquels trouvent difficilement une réponse si ce n'est à travers la coopération de toutes les personnes impliquées.

- **Les jeux traditionnels antagoniques (d'opposition ou de collaboration-opposition)** exigent que les protagonistes prennent des décisions, anticipent, décodent les messages des autres, fassent aboutir des stratégies motrices... Ce groupe de jeux peut servir à appréhender les comportements associés au défi, à la compétition, à la résolution de problèmes urgents... Il est souhaitable de travailler avec toutes les catégories de logiques internes qu'offrent les jeux d'opposition et de coopération-opposition, pour optimiser ce type de conduite motrice. Ainsi, dans les jeux où les joueurs changent d'équipe (jeux avec un réseau de communication motrice instable, par exemple la poursuite en chaîne ou l'épervier²⁷, « Poule-Renard »), la défaite est dédramatisée étant donné que tous les protagonistes vont finir la partie en formant une même équipe.

- **Les jeux qui se réalisent dans un milieu instable**, soit en individuel ou accompagné, exigent que les protagonistes interprètent et déchiffrent les difficultés du terrain. Ce type de situations favorise des conduites motrices adaptatives associées à la prise de décisions, à l'efficacité, à l'anticipation, au risque... Les jeux traditionnels, joués principalement en milieu rural (chambot, les jeux où on se cache, les jeux d'orientation...), en sont des exemples.

JOUER À ENTRER EN RELATION AVEC LES JEUX TRADITIONNELS.

Expériences concrètes

Pour conclure ce texte quelques expériences pédagogiques vont être décrites brièvement, basées sur les relations qu'activent la logique interne et la logique externe des jeux traditionnels. La simple prétention de ces exemples est simplement d'apporter quelques idées pour entrevoir la potentialité éducative des jeux et sports traditionnels.

En jouant avec la logique interne. La Richesse motrice des jeux traditionnels.

Suite au projet d'introduire les jeux traditionnels dans les centres éducatifs et récréatifs, le Département de la Culture de la Generalitat de Catalogne a proposé l'élaboration d'une production audiovisuelle.

Après l'étude des diverses options, l'idée de faire une sorte de « un livre de recettes » a été écartée et l'on a simplement choisi de réaliser un film descriptif de quelques jeux traditionnels, vu sous l'angle anthropologique.

²⁷ Le « Gavilan (« Poule-Renard ») consiste pour le joueur qui se trouve au milieu, à capturer, par des déplacements latéraux, les autres joueurs qui essaient d'arriver jusqu'à l'autre côté de la piste. Les joueurs capturés vont aider le « Gavilan », jusqu'à ce que tous soient attrapés.

Considérant qu'il s'agissait d'un premier film et qu'il pourrait avoir une suite, on a voulu porter l'attention sur la richesse motrice, c'est-à-dire la variété de logiques internes qu'offrent les jeux traditionnels de Catalogne.

Etant donné que, dans les jeux traditionnels, ce sont les processus de relations motrices, affectives et sociales (suscités par les logiques internes) qui sont importants, il fut proposé de faire une sorte de parcours avec les diverses catégories de jeux (en solitaire, de coopération, d'opposition et de coopération-opposition), avec des exemples pratiques. De ce point de vue, n'importe quel jeu traditionnel, aussi bien d'enfants que d'adultes ; en version loisir ou compétitive, a la même importance éducative. En terme de motricité il n'y a pas de jeux meilleurs ou pires que d'autres.

Ce film porte le nom de « Juegos tradicionales en Cataluña » (Jeux Traditionnels en Catalogne) (1999). Sa durée est de 31 minutes ; les images ont été filmées dans différents lieux de Catalogne, des élèves du primaire et du secondaire ainsi que des étudiants de l'INEFC-Lleida y ont participé.

En jouant avec la logique externe. Découvrir la ville de Lleida au Moyen Âge à partir des jeux traditionnels.

En 1998, à l'occasion de plusieurs week-ends, l'« Ateneo popular de Ponent de Lleida » organisa diverses journées destinées à faciliter la connaissance de la ville de Lleida à l'époque médiévale, et proposa différentes manifestations culturelles liées à cette période historique : le travail, la vie des juifs, la céramique, la peste, et les jeux traditionnels furent quelques-uns des thèmes développés.

Les professeurs Costes et Lavega (1998) ont coordonné cette expérience sur le thème des jeux traditionnels, en cherchant à recréer l'ambiance et les jeux qui caractérisent la Lleida médiévale. Il s'agissait de suivre une sorte de circuit touristique guidé, ponctué par des lieux où étaient mis en place divers jeux traditionnels, lieux situés dans les zones emblématiques de la ville. Cela se fit en partant de la logique externe du jeu traditionnel (zones de pratique) pour montrer les relations motrices et socioculturelles qu'offraient les jeux à cette époque.

L'expérience s'adressait à tous les habitants de Lleida qui le souhaitaient. La visite s'effectuait de la façon suivante : dans chaque zone, un groupe d'étudiants de l'INEFC et d'autres facultés de l'Université de Lleida présentait un jeu traditionnel et le public observait le déroulement du jeu en même temps qu'il écoutait les commentaires sur les anecdotes associées à ces jeux. Puis les joueurs et le public marchaient jusqu'à l'atelier de jeu suivant.

Il faut préciser qu'au fur à mesure du parcours, de plus en plus de curieux rejoignirent le groupe, observant les jeux, écoutant les explications, puis pratiquant les jeux. On montra l'ancienne rue de la pelote – jeu d'opposition – à côté de l'église San Joan où il était habituel d'y jouer ; le jeu du « Bèlit » (tenet, bertole, bâtonnet) fut aussi démontré – jeu de coopération-opposition par équipes - très pratiqué par les étudiants de l'époque. Le public observa le jeu de la « Xurra »- jeu de coopération-opposition - ressemblant au jeu de hockey au cours duquel les capitaines arrêtaient le jeu et modifiaient en commun les règles pour atténuer les conflits qui se déclaraient pendant la partie. Le jeu de la « Tella », jeu de palet, associé à des mises d'argent, était très connu, et souvent soumis à des interdictions ; étaient également présents les jeux d'osselets, de toupies, la marelle, le jeu de la « vejiga de cerdo » (vessie de cochon), jeu ressemblant à la soule jouée entre les diverses zones de la ville), des jeux d'armes et le jeu de quilles associé aux symbolismes magiques et religieux.

Le parcours à travers les rues principales, places et édifices emblématiques, comme certaines églises ou la Mairie, contribua à mieux connaître la Lleida festive du Moyen Age. Comme il a déjà été précisé, dans l'étude de Parlebas (2001), la logique interne de ces jeux dévoile des messages, des symbolismes sociaux et des formes d'organisation de cette époque.

Expérience pédagogique sur les jeux traditionnels dans les Pyrénées catalanes.

A partir d'une orientation semblable une autre expérience éducative fut organisée, destinée à environ deux cents élèves de toutes les écoles de l'enseignement primaire de la localité de Pallars Sobirà (région de Lleida).

Après la réalisation d'une étude pour réaliser un catalogue des jeux traditionnels de cette localité des Pyrénées catalanes, un rassemblement d'écoliers dans le village de Ribera de Cardós fut proposé, il eut lieu le 29 mai 1998. Le travail de terrain réalisé a permis d'identifier différents jeux possédant des logiques internes variées et aussi des aspects particuliers du contexte (logique externe).

En essayant de combiner les deux aspects, texte et contexte, logique interne et logique externe, tous les écoliers, répartis en groupes de dix, sont passés par diverses zones de la localité. Chacune hébergeait l'atelier d'un des jeux traditionnels identifiés dans ce village. Lors de cette expérience, plusieurs habitants du lieu ne purent s'empêcher de s'approcher des élèves et, dans plusieurs cas, de montrer le jeu en jouant.

Cette expérience a permis à tous les participants de connaître de façon ludique le village de Ribera y Cardós. Les écoliers ont pu pratiquer quelques-uns des jeux les plus représentatifs, et de participer à un éventail varié de relations motrices avec des écoliers d'autres localités. De plus ils ont pu échanger avec les habitants du village et, en définitive, ils ont appris personnellement le sens de la participation aux jeux traditionnels dans ce contexte d'éducation officielle, en dehors des « murs de leur école ».

Premier festival de jeux populaires-traditionnels. Campo-Lleida 2002 (logique interne et logique externe)

Le dernier exemple est le premier festival de jeux traditionnels de Campo (Pyrénées Aragonaises), organisé le 15 mai 2002 par le Musée des jeux traditionnels de Campo et l'INEF-Lleida.

Environ 200 étudiants d'éducation physique de l'INEF-Lleida, et 240 élèves âgés de 11 et 12 ans de tous les collèges de la région de Campo, ont participé à ce festival. Parmi les étudiants, 40 se sont inscrits dans un atelier libre appelé « vivre un grand jeu traditionnel » en dessinant, en mettant en pratique et en évaluant ce jeu. Pour le reste des étudiants, étudiants de 1^{ère} année d'éducation physique, cette sortie était une activité obligatoire du programme, thème "théorie et pratique du jeu".

La majorité des protagonistes participaient pour la première fois à un grand jeu. Pour cette raison le premier Festival de jeux traditionnels proposa deux orientations complémentaires, autour du thème principal « du voyage magique dans le pays des jeux traditionnels ».

- La logique externe des jeux traditionnels (dans la matinée) : les étudiants de l'INEFC répartis dans six groupes passaient dans six ateliers, et les groupes d'élèves de 11-12 ans réalisaient un circuit parallèle constitué également de six ateliers.

Le but de ces ateliers était d'introduire les protagonistes dans des thèmes correspondant au contexte des jeux traditionnels.

- ° Jeu traditionnel et protagonistes : jeux masculins et féminins, jeux pour enfants et adultes.
- ° Jeu traditionnel et calendrier : l'ambiance festive des jeux.
- ° Jeu traditionnel et matériel : construction artisanale d'objets de jeu
- ° Jeu traditionnel et croyances magico-religieuses : jeu, mystère, rituel.
- ° Jeu traditionnel et sport : réalisation d'une petite olympiade.
- ° Jeu traditionnel et musée : chaque joueur devait localiser un objet du musée en relation avec une des stations et, ensuite, tous parcouraient le musée, avec leurs propres explications.

La logique interne des jeux traditionnels (l'après-midi). Comme s'il s'agissait d'une grande fête ou kermesse, les participants pouvaient compléter leur voyage du matin en assistant à un des 80 jeux proposés. Les jeux ont été répartis en tenant compte des critères de leur logique interne, selon un répertoire :

- a) jeux en solitaire (sauts, lancers, courses) ;
- b) jeux de coopération (jeux de saut à la corde, jeux dansés) ;
- c) jeux d'opposition (duels individuels, tous contre tous, un contre tous) ;
- d) jeux de coopération-opposition (duels d'équipes, deux contre tous - tous contre un, jeux paradoxaux).

Les élèves devaient effectuer un nombre minimum de jeux de chacune des catégories. Pour participer, il devait y avoir au moins 8 personnes de groupes différents dans chaque atelier, constitués aussi bien d'étudiants que d'élèves du primaire. Ce voyage magique réalisé selon la logique externe et la logique interne des jeux traditionnels leur permettaient d'obtenir un cadeau magique.

EPILOGUE

L'objet de cette présentation est de montrer le potentiel extraordinaire de création et de formation éducative qu'offrent les jeux traditionnels, aussi bien dans le contexte de l'éducation formelle et officielle que dans les scénarios non formels.

Indépendamment de l'âge, du sexe ou du lieu d'origine, prendre part à un jeu c'est participer à un ensemble de relations motrices, cognitives, affectives, sociales et culturelles qu'il est nécessaire d'identifier.

Les grandes richesses et variétés de logiques internes, présentes dans les jeux traditionnels, permettent d'affirmer que le plus grand professeur que peut avoir un élève est le jeu lui-même.

Dans le cas des jeux traditionnels, s'ils sont introduits avec rigueur, sensibilité et cohérence dans leur contexte socioculturel, il est possible d'organiser des expériences inoubliables pour arriver à faire en sorte que les protagonistes grandissent et s'enrichissent grâce aux apprentissages ludiques partagés.

BIBLIOGRAPHIE

- BARREAU J.-J. & JAOUEN, G. (2001), *Les jeux traditionnels en Europe. Education, culture et société au XXI^e siècle*, Ploneour Lanvern, FALSAB.
- BORDES, P. et al. (1994), *Fichier de jeux sportifs. 24 jeux sans frontières*, Paris, CEMEA
- COSTES, A et LAVEGA, P. (1998), « Els jocs populars-tradicional a la Lleida de edat mitjana » en Ateneu Popular de Ponent. (ed) Coneixes la teva ciutat... ? La ciutat baix medieval (segles XIV- XV), Lleida, Ateneu popular de Ponent, pp. 133-146.

- DURING, B. (1981), *La crise des pédagogies corporelles*, Paris, éditions du Scarabée.
- ETXEBESTE, J. (1999), « La riqueza motriz de los juegos y deportes tradicionales », Apuntes curso de postgrado, el juego tradicional en la escuela y el tiempo libre, INEFC-Lleida, (La richesse motrice des jeux et sports traditionnels. Notes du cours universitaire, le jeu traditionnel dans l'école et le temps libre, INEFC-Lleida, inédit.
- ETXEBESTE, J. (2001), *Les jeux sportifs, éléments de la socialisation traditionnelle des enfants du Pays Basque*, Thèse de doctorat Université Paris V-René Descartes, U.F.R. de Sciences humaines et Sociales.
- GUILLEMARD, G. et al. (1988), *Las cuatro esquinas de los juegos*, Agonos, Lleida (1988), version originale en français : *Aux 4 coins des jeux*, Ed. du Scarabée.
- LAVEGA, P. (1998), « Les jeux et sports traditionnels en Espagne. Quelques notes à propos de l'identité, le contexte et la fonction culturelle, à partir d'une vision pluridisciplinaire (transversale) » in BARREAU, J.-J. et JAOUEN, G. (eds.), *Les jeux populaires, éclipse et renaissance*, Morlaix, Falsab, pp. 111-128.
- LAVEGA, P. et LAGARDERA, F. et al. (2000), « La invención y la práctica de juegos espontáneos en los alumnos universitarios de INEFC-Lleida. Estudio de sus características estructurales », (L'invention et la pratique des jeux spontanés chez les élèves universitaires de l'INEFC-Lleida. Etude de leurs caractéristiques structurelles), Bourse de recherche INEFC-Lleida, Inédit.
- LAVEGA, P. (2000), La clasificación de las prácticas motrices ; Ve Seminario Internacional de Praxiología Motriz. Coruña : INEF-Coruña (La classification des pratiques motrices), Ve Séminaire International de Praxiologie Motrice, La Corogne, INEF-Corogne.
- LAVEGA, P. (2001), « La educación física como pedagogía de las conductas motrices » II Congresso Internacional de Motricidade Humana « Motricidade Humana e Pedagogia do Movimento », Mouzanbiho (Brasil).
- LAVEGA , P. et al. (2002), « Estudios de los juegos populares/tradicionales en el Valle del Corb (Urgell) ». Investigación encargada por el Centro de Promoción de la Cultura Popular y Tradicional Catalana. Inventaire du Patrimoine Ethnologique de Catalogne. Barcelone, Inédit.
- PARLEBAS, P. (2001), *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz*, Barcelone : Paidotribo. Version originale en français (1999), *Jeux, sports et société. Lexique de praéiologie motrice*, Paris, INSEP.
- RENSON R. y DE VROEDE, E. (1988), « Jogos Tradicionais praticados nas feiras. Cenas de Arraial na obra de Pieter Bruegel o Velho », en Desporto e Sociedade, 94 :3-19.

Vers une philosophie des jeux populaires

Henning Eichberg
Centre de Recherche du Sport, de la Santé et de la Société Civile
Université du Sud Danemark, Gerlev, Danemark

Traduction Guy Jaouen

Deux êtres humains sont debout épaule contre épaule. Ils ont mis leurs bras autour du cou de leur partenaire, mutuellement, symétriquement, comme des amis. Ouvrant leurs lèvres, ils se saisissent avec leurs doigts de la bouche de l'autre. Et alors, au signal, ils commencent à tirer. Les bouches et les joues se déforment, les yeux roulent, la scène montre des traits grotesques. Les compétiteurs tirent, et tirent, par à-coup. Intensifiant leur jeu, ils tournent leur tête vers l'extérieur en essayant de se soulager de la douleur et de résister efficacement. Finalement, l'un d'eux abandonnera, tout d'abord lentement, en suivant la traction qui lui fait tourner la tête, puis rendant les armes en faisant tourner le reste de son corps. Il est vaincu.

LE CONTEXTE D'UN JEU INUIT - L'APPROCHE CULTURELLE

Nous commençons notre enquête par la question de savoir si le jeu Inuit du tirer par la bouche est un sport ou pourrait en devenir un dans une approche moderne.

D'autres jeux et activités Inuits semblables – « la boxe Esquimaude » par exemple - comme d'autres jeux sportifs d'opposition qui consistent à tirer dans les autres cultures non occidentales, ont souvent été classés parmi les " sports " par les anthropologues du sport. Les historiens ont également présenté des vieux passe-temps populaires européens comme le « Fingerhakeln », le jeu de tirer par le doigt, comme une forme de " sport ". En fait, dans une première approche, le tirer par la bouche apparaît comme une action corporelle compétitive, orientée vers la performance. Le tirer par la bouche correspond donc aux critères du sport, comme l'ont proposé les sociologues, définissant le sport par l'action corporelle, la compétition et la performance.

D'un autre côté, on peut douter de cette affirmation : le tirer par la bouche est-il vraiment un sport ? Il n'y a aucune discipline olympique de tirer par la bouche, et il n'y en aura probablement jamais. Nos doutes s'accroissent lorsque nous nous intéressons de plus près au contexte culturel du jeu.

Le tirer par la bouche était pratiqué dans le monde traditionnel des Inuits, les Esquimaux de l'Arctique. Durant la longue et sombre saison d'hiver, lorsque le soleil n'apparaît pas pendant des semaines, voire des mois, les gens vivent plus proches dans les maisons communes où chaque famille dispose d'une sorte de cellule avec une couchette et une lampe à huile, où la vie communautaire détermine la vie journalière. Dans les maisons de danse, les *kashim*, les tambours tonnent et roulent pour des festivités permanentes. La danse du tambour, *qilaatersorneq*, met les gens en transe et provoque leur gaieté. Le chaman, *angákoq*, pratique d'enthousiastes guérisons mettant les gens du village dans des états d'extase. Dans cette atmosphère d'intense chaleur sociale, les gens se lancent des défis, et plus particulièrement les hommes forts. Derrière ces combats de poings, ces compétitions de

porter et d'équilibre, beaucoup de jeux de tirer sont pratiqués - tirer sur le bâton ou lutte au bâton, tirer à la corde ou la peau de phoque lisse (*asâmiúneq*), bras de fer, doigts de fer, tirer par la main ou par les poignets, tirer par le pied, le cou, les oreilles, le coude (*pakásungmingneq*) et pression du poignet (*mûmigtut*). Pour le plaisir de la compétition, les gens peuvent tourner ou tirer le nez ou les oreilles, ou même les testicules (Mauss 1904/05 ; Jensen 1965 ; Joelsen dans Idrætten 1978 ; Keewatin 1989).

Pendant l'été, la société Inuit traditionnelle changeait fondamentalement son caractère social. Elle se dissolvait dans la famille nucléaire, formant de plus petits groupes de chasseurs-cueilleurs. Cependant, ils se rencontraient encore lors des fêtes d'été, les *aasivik* où la danse du tambour et les compétitions jouaient un rôle central.

Un de ces événements de l'été fut peint par le célèbre artiste groenlandais Aron de Kangeq (1822-1869), montrant un des exercices de tirer les plus excentriques, par l'anus. Dans une scène de plein air, l'on voit un groupe de dix Inuits rassemblés autour de deux hommes qui rivalisent, leurs pantalons retroussés aux pieds. Jens Kreutzmann (1828-1899), collecteur d'histoires populaires et de traditions, a décrit en détail comment les gens utilisaient des morceaux de corde avec deux morceaux de bois attachés aux extrémités. Ils se plaçaient à l'intérieur de la corde de telle façon à mettre les morceaux de bois dans leur dos, et ensuite tirer sur la corde par leurs muscles dorsaux (Thisted 1997, 152-154).

Sport ou pas sport ? Le cas particulier du tirer introduit des questions simples : Qu'est-ce que le sport ? Qu'est-ce que le jeu dans la vie humaine ? Qu'est-ce que l'être humain en mouvement ? A partir du jeu concret, le chemin mène à des questions philosophiques fondamentales sur le mouvement humain et l'existence humaine.

PEDAGOGIE DU " NON-SERIEUX " - EXPERIENCES ACTUELLES

Ces réflexions philosophiques sont aussi stimulées par les expériences actuelles avec les jeux et les sports traditionnels dans la pratique pédagogique.

Depuis quelques années, l'atelier international de jeux de Gerlev travaille sur ces questions de manière pratique et pédagogique. Il en a résulté quelques considérations fondamentales au sujet de la place des jeux et sports traditionnels dans le monde pédagogique du sport. Les jeux sont généralement considérés comme des aspects importants des sports, pourtant ils ont tendance à être négligés dans la pratique à la faveur d'entraînements disciplinaires. Dans le sport, les jeux sont réduits à un divertissement éducatif pour les enfants ou utilisés comme échauffement, et sont marginaux par rapport au processus central d'accomplissement. Sur le plan idéologique, la référence aux jeux est souvent faite dans la rhétorique olympique. Cependant, le jeu est plus que cela, en particulier par rapport au sport. C'est une expérimentation, un jeu de rôle, un défi à sa propre identité, une révolte, une construction d'équipe, un flirt, un combat, un engagement compétitif, une expérience de la peur et de l'inquiétude, les bases d'un bon rire... Si le jeu devait être pris au sérieux, une nouvelle approche serait exigée avec les jeux comme espace d'expérimentation.

L'espace international de jeu de Gerlev a ouvert au printemps 1999, il s'étend sur trois hectares et offre une superbe vue sur l'environnement. L'aire de jeu est composée d'emplacements différents. Il y a un emplacement "naturel" avec un lac, un ruisseau, des bosquets et un marais. Il y a aussi un emplacement "urbain", avec un terrain d'asphalte pour le patinage et les jeux de rue, et bientôt une tour d'escalade. Des pavillons autour d'une sorte de place de marché composent "le village", avec du matériel pour de nombreux jeux danois,

suédois, bretons, flamands et d'autres. Les visiteurs peuvent tester leur habileté sur plusieurs dizaines de jeux (Møller 1997).

Parmi ces jeux, décrits dans des catalogues (Andkjær/Møller 1992, Møller 2000), un groupe est organisé autour du processus de tirer.

Trækkekamp - compétition de traction. Deux concurrents essaient, en tirant, et par d'autres actions corporelles, pied contre pied ou bras contre bras, d'obtenir le déséquilibre de l'autre.

Trække stok ou Svingel - Lutte au bâton (Bazh Yod). Deux adversaires, assis pied contre pied, saisissent un bâton court et essaient de sortir l'autre de sa place au repos.

Trække okse – Tirer du bœuf. La même action est faite par deux concurrents qui s'allongent en arrière sur le dos de deux partenaires accroupis. Les assistants aident à tirer, en rampant de chaque côté, pour séparer les tireurs.

Trække Sømandshandske - Tractage du gant du marin. A nouveau, deux adversaires essaient, assis pied contre pied, de tirer l'autre de sa place. Cette fois, les doigts sont utilisés comme des crochets pour tirer.

Stikke Palles øje ud - Couper l'œil de "Palle". Deux concurrents saisissent un long bâton qui est placé entre leurs jambes. Dos contre dos, ils essaient de tirer l'adversaire vers un endroit précis, souvent un bâton fiché dans la terre. L'œil de " Palle" peut aussi être une bougie allumée qui sera éteinte par le bout du bâton des concurrents.

Grænsekamp – Tirer au-delà de la frontière. Deux équipes se défient par-dessus une ligne marquée au sol, le but étant d'essayer de tirer une des personnes de l'autre équipe dans son propre camp. L'on forme des chaînes pour que chacun s'accroche à son équipe.

Tovtrækning – Lutte à la corde. C'est la très connue compétition de tire à la corde que l'on a essayé de transformer en sport moderne.

Trække kat - Tirer le chat. Les deux concurrents mettent la corde autour de leur corps et se placent sur les bords opposés d'un ruisseau. Ils essaient, dos à dos de tirer l'autre dans l'eau.

Snøre vibe - Ficeler le vanneau. Deux concurrents s'attachent l'un à l'autre avec une corde croisée. En tirant par les pieds entravés, ils essaient de faire perdre l'équilibre à l'autre afin de le faire tomber.

Firtræk - Tirer par quatre hommes. Quatre personnes s'accrochent à une corde nouée en cercle, et essaient de tirer leurs adversaires dans leur direction respective, afin qu'ils puissent attraper une fiche sur le sol. Cela inclut un élément tactique, par des coopérations, pour réussir à gagner.

Troldehoved ou Balders Bål - Tête du lutin ou "Feu du dieu Baldur". Les joueurs sont debout dans un cercle, main dans la main, autour d'une corde nouée en forme de cercle que l'on pose à l'intérieur du cercle. Ils essaient de tirer l'autre dans ce « feu » intérieur, et celui qui saute au-dessus de la corde perd et sort du jeu. Il est interdit de rompre la prise de main.

Les jeux de tirer constituent donc un groupe considérable avec les autres groupes principaux : jeux de course et de poursuite, jeux de ballon, jeux de quilles, compétitions de force ou d'agilité, jeux de combat et jeux de table. Ils oscillent entre la possibilité de devenir sportivisés ou pas. Beaucoup de jeux mettent en scène des éléments grotesques, avec le corps dos contre dos par exemple, comme le jeu Inuit du tirer par l'anus, et cela crée l'hilarité des spectateurs et des concurrents.

Grâce à ce champ d'expérimentation des jeux, beaucoup d'expériences pratiques et éducatives ont été rassemblées sur le rire et le " non-sérieux " des jeux, la sexualité, la violence... Le transfert des expériences à partir de la recherche et de l'observation

participante pour faire ressortir des théories plus générales est cependant un processus difficile qui prendra plusieurs années. Pour l'instant, le recueil d'expériences singulières et les études comparatives des cultures spécifiques continueront à dominer notre connaissance dans ce champ d'investigation.

EVOLUTION ET DISPARITION - APPROCHES HISTORIQUES

Dans beaucoup de sociétés du monde entier, les jeux de tirer sont connus, ils ressemblent au jeu de tirer par la bouche, en moins excentrique cependant. Nous connaissons ces compétitions de tirer surtout dans la Scandinavie ancienne, dans les cultures celtiques, mais aussi dans le Pacifique ou encore dans les sociétés mélanésiennes, polynésiennes et africaines. Elles peuvent ainsi être l'objet d'études historiques et comparatives.

La richesse des formes apparemment simples de tirer par le doigt, le bras et le cou, à la corde et au bâton, jusqu'à des variations plus complexes comme les sports danois « tirer le veau de la vache » (*Rykke kalven fra koen*) ou "tirer le bœuf " est avérée. Des arrangements plus complexes de corde et d'équilibre comme dans "ficeler le vanneau", de corde et d'eau comme dans "tirer le chat", ou de bâton et de bougie comme dans "couper l'œil du palle" peuvent être utilisés. Les "jeux du cuir" de l'ancien Nord consistaient en différentes variantes du tirer de la peau qui pouvaient ressembler à des jeux de ballon, mais aussi évoluer vers le tire à la ceinture et le tire à la corde. Une variante de ce dernier était le tirer avec l'anneau, où deux hommes, normalement en position assise, tiraient une corde en forme d'anneau. Comme le tirer par quatre hommes, cela pourrait aussi devenir un jeu de groupe où chacun des tireurs essaie d'atteindre un certain objet, pendant que les autres les en empêchent par des ruses, essayant dans le même temps d'atteindre leur propre but.

Cependant, entre toutes ces cultures populaires de tirer, les connections parallèles ne devraient pas être surestimés. L'historien médiéval danois Saxo Grammaticus évoqua un roi danois, Erik Ejegod, qui aimait le tire à la corde et le pratiquait si activement qu'il était, dit-on, capable, assis, de tirer, de chaque main, quatre hommes vers lui avec une corde. Cela a pu amuser. Cependant, un autre homme, Erik Målspage, a joué au tire à la corde contre un seigneur Vestmar, au prix de sa vie. Quand Erik finalement gagna après un rude combat - "chacun résistant de toutes leurs forces avec les mains et les pieds", comme Saxo le décrit – il n'a ni renvoyé le perdant avec une générosité sportive, ni clôturé la compétition comme dans les rituels de rires des Inuits, mais Erik a mis son pied contre le dos de son adversaire, lui brisant la colonne vertébrale et, pour être sûr de sa victoire, lui cassa le cou, accompagnant ses gestes par des injures (Wahlqvist 1979, 125-6).

Que nous croyions ces histoires ou pas, et quelque fonction symbolique qu'elles puissent avoir, elles témoignent d'une culture du guerrier plaçant la traction brutale dans un contexte de concurrence et de tuerie. C'est profondément différent de la sociabilité dans la maison hivernale Inuit, du folklore bavarois et du sport moderne de tire à la corde.

L'évolution du tire à la corde vers le sport moderne vient des Highland games écossais. Quand ces jeux refirent leur apparition en 1819, après une période d'interdiction anglaise, ils programmèrent de nouveau la pratique de la cornemuse, la danse, la course à pied et le lever de la pierre. Cependant, il fut déjà rapporté, en 1822, que « l'aspect le plus remarquable était le désossement de trois vaches, membre par membre, après qu'elles eussent été abattues » (Novak 1989, 43 ; Jarvie 1991). Ce jeu de tirer était-il une construction romantique artificielle ou avait-il vraiment ses racines dans les plus vieilles pratiques écossaises ? La question reste

ouverte. En tout cas, le tire à la corde apparaît sur les programmes de plusieurs *Highland Games* dès les années 1840 et très vite il est devenu un aspect spécifique - avec le lancer du tronc - de leur profil athlétique. Le programme des highland games organisés à Paris en 1889 pour l'exposition universelle, associant le tire à la corde, le lancer du tronc, la danse et les habits en tartans, s'approchait déjà d'un spectacle *ethno-pop*, organisé à côté d'un show de Buffalo Bill sur le thème du Far-West américain.

Pendant les premiers pas du sport moderne, ce jeu écossais fut accueilli parmi les traditions populaires des villes et des villages anglais. Sur le marché de Londres, le tire à la corde fut organisé annuellement le jour du mardi Gras. Il a été dit que jusqu'à 2000 personnes participaient à cet événement et qu'une fête était organisée après que la corde soit vendue. La coutume a été datée de l'époque du Roi Henry VI et associée au combat entre le camp rouge et le camp blanc, l'un luttant pour le roi et l'autre pour le duc de York (Georgens 1883, 155).

Parallèlement, à partir de la fin du 18^{ème} siècle, les pédagogues philanthropes allemands avaient (re-)découvert les jeux populaires de tirer. Ils ont intégré le tirer - sous une forme abstraite et systématique - dans leurs catalogues d'exercices, de gymnastique et de jeux, y ajoutant des recommandations sanitaires et morales. Malgré cette valorisation pédagogique, les jeux de tirer furent souvent "oubliés" dans la littérature du 19^{ème} siècle sur la gymnastique, jusqu'à ce que le tire à la corde réapparaisse comme sport à la fin du siècle.

Le tire à la corde est entré autour de 1880, comme sport compétitif, dans les entraînements de l'Association Athlétique Amateur (AAA) en Angleterre et semblait, au début du 20^{ème} siècle, pouvoir être reconnu comme discipline olympique officielle. Cependant, il fut de nouveau rapidement exclu du programme Olympique, considéré comme "une plaisanterie" par les athlètes (Arlott 1975, 1058). Une fédération internationale – *la Fédération Internationale de Tire à la Corde* (TWIF) - existe depuis 1958, proposant un système de championnats réguliers avec des catégories de poids et des règles de compétition détaillées. Aujourd'hui, certains s'attendent au retour du tire à la corde au programme olympique, mais cela ne paraît pas très réaliste.

L'histoire peut donc mener non seulement à une évolution, mais aussi à une disparition. Et l'exclusion du tire à la corde du cercle olympique est, analytiquement, aussi intéressante que l'inverse, l'intégration moderne du jeu dans le sport. Historiquement, la compétition de tire à la corde avait sa place quelque part entre l'excentrique tirer par la bouche (ou tirer par l'anus) et la rationalité du sport moderne. Il y a également quelque chose de non-sérieux dans le tire à la corde, et cela ouvre la question suivante : en quoi consiste le sérieux du sport ?

LE CHEMIN DE LA CONTRADICTION - UNE TENTATIVE PHILOSOPHIQUE

Le tirer a souvent été considéré comme une forme élémentaire du sport, avec la course, le saut et le lancer. Ces activités élémentaires se sont développées dans une perspective évolutionniste vers les sports modernes. C'est le mythe.

Le tirer montre que quelque chose semble faux dans cette histoire. Les pratiques éducatives prouvent que la définition et la délimitation de "l'élémentaire" ne sont pas si faciles. Et les expériences historiques ne désignent pas seulement l'évolution, mais aussi la disparition, la discontinuité et le changement. La philosophie a la tâche critique de révéler les contradictions inhérentes au mythe sportif et de trouver des histoires alternatives.

Avec le tirer comme pratique humaine, nous pouvons approcher les contradictions les plus profondes du mouvement humain qu'expriment les sports et les jeux. Quand nous choisissons le point de départ dans la contradiction épistémologique entre objectivité et subjectivité, quelques dimensions existentielles de la culture du mouvement humain deviennent visibles. Avec Martin Buber (1923), nous pouvons nous demander quel est le "Ça" objectif et le "Moi" subjectif dans le jeu de la traction par la bouche, et plus généralement dans les sports et jeux. Et quelle est la signification la plus profonde de la contradiction entre "Ça" et "Moi", entre l'objectivité et la subjectivité. Mais cela peut nous mener aussi à quelques limitations de cette construction binaire. Est-ce que ces limitations nous poussent à penser à un troisième facteur, le relationnel - "Toi" - des jeux ? Et où est la place de l'identité dans le mouvement humain ?

LA DIMENSION OBJECTIVE DU MOUVEMENT

Le mouvement humain peut être vu comme production de quelque chose. Dans les sports modernes, ce sont surtout des résultats et des records. Le sport, mais aussi la gymnastique moderne et l'éducation physique, sont dans un parcours particulier développé autour de ce "Ça". Par cette réification²⁸, on différencie le sport du vieux concept de jeu. Le tir à la corde est représentatif de ce processus.

L'ACCOMPLISSEMENT

Quand le sport a pris sa forme moderne à la fin du 19^{ème} siècle, ses fondateurs l'ont souvent considéré comme rien d'autre qu'une prolongation naturelle des vieilles pratiques populaires du jeu et de la compétition. Comme ces jeux incluaient traditionnellement le tire à la corde, celui-ci était également regardé comme un sport, et même comme un sport à la réputation historique particulièrement longue.

La place de la *lutte à la corde* dans le nouveau monde des sports était cependant loin d'être claire. Le tirer était quelquefois vu comme une part de la gymnastique, mais aussi quelquefois mis avec les sports de combat, comme dans l'armée et la police. Dans d'autres cas, le tire à la corde était considéré comme une épreuve de force athlétique, mais en même temps catalogué comme athlétisme léger. De cette multi-dimensionnalité - qui peut être aussi trouvée dans beaucoup d'autres formes de jeux - la question suivante revient et reste controversée : quel type de résultat et d'accomplissement le tire à la corde produisait-il ?

En tout cas, le tire à la corde était un candidat évident pour le programme olympique. De 1900 à 1920, la corde fut tirée aux Jeux Olympiques, et à Paris en 1900, une équipe mixte Danemark-Suède a gagné la première médaille d'or. Cependant, après 1920, le tire à la corde a disparu comme discipline olympique et n'a jamais reparu jusqu'à aujourd'hui, malgré quelques efforts de la part de la *Fédération Internationale de Tire à la Corde*.

Cette discontinuité montre que - en contraste avec l'idéologie naïve du sport - les compétitions de tirer ne représentent pas, en elles-mêmes, le principe moderne de l'accomplissement. Des efforts concentrés étaient nécessaires pour transformer et réorganiser le jeu de tire à la corde, afin de l'ajuster au concept de production de l'accomplissement sportif. Dans le tire à la corde sportif, l'objet n'est plus une comparaison immédiate de la force "primitive et brutale", ici et

²⁸ Transformer un phénomène (un événement, une expérience) en une chose, un objet. Donner le statut de chose, de chosification, à ce qui ne le mérite peut-être pas, chosifier une croyance par un totem, par exemple. On réifie ce à quoi l'on tient, cette tendance est parfois utilisée pour dominer les masses populaires en utilisant des symboles.

maintenant, mais un développement orienté vers le résultat, l'adresse et la technique. Malgré cette transformation, le tire à la corde reste loin du sport de record. Comment mesurer le record dans le tire à la corde ? Le record de l'assaut le plus long de l'histoire, contrôlé par l'Association Athlétique Amateur, mesuré en 1938, était de 8 minutes et 18,2 secondes. Ce n'était pas un accomplissement, mais une appréciation liée à la curiosité. Dans le tire à la corde, la performance et la fascination se situent à une autre place que dans le type moderne de record quantifié.

Sous cet aspect, les premières difficultés rencontrées pour classer le tire à la corde dans les catégories du sport sont bien illustratives. Soit le tire à la corde s'aligne à côté des jeux de balle et autres jeux gymniques comme le *Turnspiel*, soit à côté de la course, du saut et du lancer comme exercice d'athlétisme léger, soit encore à côté des sports de force tel le lancer de tronc comme un événement d'athlétisme lourd, soit enfin à côté de la lutte comme un sport de combat. Le tirer se caractérise par une hétérogénéité remarquable par rapport au rationalisme de la réussite moderne. Il n'est pas si simple de répondre à la question suivante : quelle sorte de "Ça", ce sport produira-t-il ?

Probablement y a-t-il des traits supplémentaires du tire à la corde qui ont entravé son intégration dans la sphère olympique. Dans la culture populaire, le tirer a hérité des grognements, des grimaces et du rire des acteurs. C'est à la limite du grotesque et finalement, au moment de leur triomphe, les vainqueurs tomberont probablement sur leur derrière. Des hommes ou des femmes solides, renflant et grognant, et chutant en arrière sur l'herbe : cela correspond très bien à une culture populaire faite de théâtre et de carnaval, associant les acteurs et les spectateurs en les faisant se tordre de rire. En contraste, cela ne convient pas à la culture de l'accomplissement, telle qu'elle a été développée par la bourgeoisie industrielle, et encore moins à l'olympisme et à sa stratégie consistant à assimiler le sport aux normes de l'aristocratie, développant une nouvelle pratique élitiste au style "sérieux".

Les doutes concernant le sérieux du tire à la corde ont pu être renforcés par un événement survenu lors des Jeux Olympiques de Paris en 1900. Après le tirer olympique officiel, un tirer "amical" a été arrangé pour l'équipe américaine que l'on avait empêchée de participer auparavant. Mais cette épreuve fut arrêtée lorsque les spectateurs américains se précipitèrent pour se joindre au jeu (Wallechinsky 1992, 667). Le tirer était, en effet, "une sorte de plaisanterie", comme l'on dit dans la littérature du sport.

Il aurait été encore beaucoup plus difficile d'imaginer le tirer par la bouche comme un sport olympique. Une application conséquente des techniques d'adresse rationnelle sur le tirer par la bouche mènerait à la mutilation mutuelle ou à l'automutilation. Une "Fédération Internationale du Tirer par la Bouche" sonnerait étrangement. La physionomie "non-sérieuse" du rire populaire et le grotesque carnavalesque barrent le passage à une sportivisation conséquente. Et bien que le tirer - ou l'arrachement - du nez, de l'oreille ou de la bouche puisse paraître "extrême", il ne représente pas non plus le "sport extrême" comme dans la mode actuelle (saut à l'élastique, etc.).

C'est juste par leurs configurations non-sportives que le tirer par la bouche et le tire à la corde illustrent ce qu'est la configuration du sport. Le sport n'est ni un mouvement corporel, ni une compétition en soi, il suit un modèle spécifique de production : produire des résultats, les quantifier et suivre la ligne montante d'augmentation et de maximisation (Hoberman 1992). L'activité sportive produit un objectif "Ça". Le sport montre dans des formes rituelles le productivisme de la société capitaliste industrielle. Finalement le résultat peut être l'argent.

LA REGLE

Cependant, l'accomplissement n'est pas la seule forme de réification qui caractérise le sport moderne. Une autre forme de "Ça" est la règle. "Fais-le de cette façon" est le message du "sport avec règles", qui a typiquement été développé dans les formes de gymnastiques modernes. Ici, il n'est pas de première importance de produire un résultat, mais d'exécuter un mouvement donné "de façon correcte", le sport apparaissant comme une discipline reflétant la justesse de la règle. L'entraînement est la régulation et la correction des mouvements. Idéalement, l'entraîneur ou l'instructeur se place face aux athlètes s'exerçant, de manière à avoir une vue d'ensemble, et applique les règles par commandement, inspectant et examinant les mouvements des gymnastes.

Historiquement, pendant que le sport à résultats prenait forme dans les sports anglais et écossais, et devenait le principal courant international pendant le 20^{ème} siècle, le sport de règles voyait ses premières manifestations dès la fin du 18^{ème} siècle dans la gymnastique nordique, la gymnastique allemande (*Turnen*) et la gymnastique slave (*Sokol*). Ce sont les précurseurs des sports modernes, dans certaines périodes également des modèles opposés au sport compétitif et, tout compte fait, un important sous-courant moderne de culture du corps. Pendant que le sport d'accomplissement réifiait les résultats, le sport gymnique à règles réifiait les mouvements en les disséquant analytiquement en éléments définis. Ces éléments ont été entraînés vers certaines formes et processus chorégraphiques, lesquels étaient codifiés comme "systèmes" gymniques. Quelques-uns de ces systèmes se référaient plus à l'esthétique, d'autres plus à des règles physiologiques et anatomiques.

Cependant, le sport de règles n'a pas été développé seulement par contraste avec le sport à résultats. C'était aussi un processus d'assimilation. La discipline des règles est entrée dans le sport de l'accomplissement comme entraînement et est devenue une mesure secondaire pour préparer la production de l'accomplissement final. De cette position secondaire, l'instruction des règles pourrait devenir plus ou moins indépendante, créant un sport de santé autonome et un sport éducatif. Dans la pédagogie des sports par exemple, l'idée était développée que la règle était une fonction centrale pour la compréhension du sport. Le sport était dans son essence pédagogique une formation et une instruction des règles. Dans cette perspective, conserver la règle paraît comme le cœur de la sociabilité du sport, le grand "Ça" de l'apprentissage par le sport.

Sous l'aspect de règles pour les entraînements corporels, les jeux Inuits ont aussi capté l'attention de pédagogues. Soutenant les politiques d'identité des sociétés Inuits qui gagnaient de plus en plus d'autodétermination politique et culturelle pendant les années 70-80, des règles ont été établies pour plusieurs jeux Inuits. Parmi ceux-ci, on trouve le tirer par la bouche :

"Matériel : Aucun. - Position et Départ : Les deux concurrents sont debout côte à côte sur la ligne de départ. L'intérieur des pieds se touchent. Chaque concurrent attrape la bouche de l'adversaire avec l'intérieur de la main en enroulant le bras autour du cou et en saisissant le bord extérieur de la bouche de l'adversaire avec le majeur. – Mouvement : au signal, les concurrents essaient de tirer l'adversaire de leur côté de la ligne. La bouche la plus solide gagne. – Arbitrage et Marquage des points : lavage des mains avant la compétition. Victoire pour le meilleur sur trois essais " (Keewatin 1989).

Il y a une rumeur grotesque sur ces règles. Si elles étaient strictement appliquées, elles provoqueraient la mutilation. Le modèle compétitif ne convient pas. La règle de la conduite hygiénique ajoute une note spéciale, comme "quelque chose de faux".

L'échec des règles pour la traction par la bouche illustre que ce tirer n'exige pas de règles du tout. La technique est mieux transmise par mimétisme, par l'observation face à face et de mouvement à mouvement. La vision et les sensations directes sont suffisantes. Il est difficilement concevable de penser qu'il puisse y avoir une exécution correcte ou incorrecte du jeu. Par ailleurs, un entraînement systématique de la traction par la bouche n'a aucune signification, ni pour les méthodes pédagogiques ni pour la production d'un résultat.

Or l'entraînement aux règles n'est pas forcément une alternative ou une résistance aux sports de l'accomplissement, comme les partisans de la gymnastique anti sportive, mais aussi parfois les avocats du sport universel unitaire l'ont clamé. Le sport des règles, comme la gymnastique, est lié au sport de production, les deux étant unis par la réification comme tendance hégémonique.

INSTRUMENT, INSTALLATION, FONCTION

L'accomplissement et la règle furent les plus importants, mais pas les seuls éléments de la création du "Ça" dans la culture corporelle moderne. Les équipements et les installations ont aussi rendu l'innovation visible. De nouveaux instruments inventés étaient, et sont en permanence, un point de départ à la création de nouveaux sports - de la "gymnastique mécanique" du 19^{ème} siècle, aux patins à roulettes, au cyclisme et au sport motorisé jusqu'au surf, au vélo tout-terrain, au skate, au snowboard, et au saut à l'élastique. Et nous ne pouvons pas penser le sport moderne sans des terrains spécialisés, des halls et des installations, ce qui n'est pas utile pour une activité comme le tirer.

Sur un niveau plus abstrait, comme une superstructure au-dessus d'espaces sectoriels du Ça, nous trouvons la "fonction". La "fonction" du sport et des jeux a été inventée dans le but de comprendre la culture du mouvement et de la canaliser vers certains buts sociétaux. La science des sports attribue au sport certaines fonctions physiologiques de santé, des fonctions éducatives pour le développement personnel, des fonctions psychologiques comme la réduction du stress, des fonctions sociales d'intégration et de réduction de la violence aussi bien que des fonctions politiques de justification et de conservation de l'Etat. Concernant la danse, on y a reconnu comme fonctions centrales, utiles, "le maintien de l'ordre", "la socialisation", "la gestion des tensions", "l'adaptation aux objectifs sociétaux" et "l'intégration". Le fonctionnalisme architectural a créé les "fonctions" classiques de résidence, de travail, de commerce, de loisir et de trafic dans le but de justifier des stratégies d'urbanisation parcellée.

Le fonctionnalisme a atteint un nouveau niveau dans le système théorique de Luhmann. Ce système théorique exalte les divisions sectorielles des pratiques administratives, vers une plus grande logique théorique, "fonctionnelle". Ce fonctionnalisme "systémique" prend la parcellisation administrative ordinaire comme une expression des fonctions économiques, juridiques, éducatives, politiques, religieuses, scientifiques, etc., qui se basent sur des codes binaires globaux. Dans cette logique, le sport est historiquement dérivé de certaines fonctions médicales et éducatives, elles-mêmes déterminées par les codes de "maladie/santé", soit respectivement "non-éduqué/éduqué". Mais depuis le début de la modernité industrielle, le sport s'est développé autour d'une fonctionnalité autonome propre, suivant le code sportif qui se résume à gagner ou à perdre.

Aussi accidentelles et artificielles que toutes ces séries de fonctions puissent sembler, les différentes approches ont en commun une stratégie de réification, liée à un programme de stabilisation socio-politique. La "fonction" est dérivée d'une terminologie mathématique et reçoit de là ses nuances "scientifiques" et "objectives". La fonction est imaginée comme une quasi chose ou un facteur, un Ça de plus haute qualité. La signification de "fonction" oscille quelque part entre l'essence (*la source*), l'intention, l'objectif, le but, la valeur, la signification instrumentale, la cause, la raison et la force motrice. Comme c'est typique dans un mythe, l'ambiguïté de la notion est cachée, et paraît comme une expression convaincante de la vérité objective. Ce que l'essence d'une chose est, peut paraître un mystère, mais sa "fonction" nous semble être claire, trop claire. La fonction est, comme dit Norbert Elias, une notion cachée de causalité (*ein versteckter Ursachenbegriff*).

Le Ça réifié de la "fonction" est en outre caractérisé par des nuances conservatrices. La notion caractérise, de façon implicite, quelques idéaux, normalement des objectifs sociétaux hégémoniques, comme "la fonctionnalité" et repousse les valeurs d'opposition comme "la dysfonctionnalité". Les relations de pouvoir existantes sont, en les nommant "fonction", retirées du conflit, naturalisées et justifiées, pendant que des dimensions subversives sont systématiquement négligées. La "fonction" n'est pas, dans cette logique, ce qui est installé par le pouvoir, ce qui peut être débattu et changé sur la base de besoins alternatifs – la fonction est fonction. Il est vrai que le discours d'une "fonction révolutionnaire" n'est pas tout à fait inconnu, et a parfois été tenté. Pourtant il procède de manière aussi réifiant que le modèle conservateur et il n'est pas accidentel que la réification fonctionnaliste prédominante aille de paire avec les attitudes stabilisantes à l'égard des structures de pouvoir existantes.

Nous sommes donc prévenus quant à l'utilisation du terme "fonction" pour l'analyse des jeux. Quelle "fonction" a le tirer par la bouche ? Le tirer contribue-t-il à la santé, au développement personnel, à la réduction du stress, à l'intégration sociale et au maintien de l'ordre ou à la gestion des tensions ? Aussi les fonctions utilitaires de "l'entraînement pour le travail", "la préparation pour la chasse" ou "l'exercice pour la guerre", que l'ethno-anthropologie traditionnelle a interprété comme étant les bases des jeux "primitifs", sont difficiles à appliquer pour le tirer par la bouche, comme pour beaucoup d'autres jeux, jeux de ballon par exemple. C'est pourquoi le fonctionnalisme des débuts a, par la notion de "culte de la fertilité", ouvert la porte à des imaginations hautement spéculatives. En effet, le doigt dans la bouche lisse, moite et chaude, peut mener à des interprétations psychanalytiques...

Le fonctionnalisme n'est pas seulement un luxe académique, mais une stratégie politique. Les stratégies occidentales "d'aide au développement du sport" pour le Tiers Monde utilisent des hypothèses fonctionnalistes pour les sports natifs des pays non occidentaux : pendant que le sport de l'Ouest est censé servir le développement de la personnalité, l'intégration sociale et politique (la construction d'une nation), l'identification, la santé, l'égalité des chances et la satisfaction des besoins de base, les jeux indigènes comme le tirer du doigt sont "*des activités folkloriques marginales*" sans aucune valeur utile et fonctionnelle (Digel 1989, 165).

En effet, la "fonction" peut aider à exclure des activités non désirées de la pratique et de la réflexion. Elle n'aide pas à comprendre la culture du mouvement.

OBJECTIVATION, REIFICATION ET LE JEU IMPOSSIBLE

Le résultat du mouvement, la règle, l'instrument, la place et la fonction ont en commun de donner une impression d'objectivité. La pratique d'un mouvement devient un Ça. L'action qui s'écoule devient un quasi objet. Le tirer par la bouche est illustratif, parce qu'il montre à quel point cette perspective est limitée. À cet égard, le tirer par la bouche n'est pas seulement innocent, mais aussi subversif. Ou plus généralement : la pratique des jeux traditionnels est une critique vivante de mythes modernes, une philosophie alternative pratique.

Cette critique ne veut pas dire que l'objectivation est un mal en soi. La relation entre "Moi" et "Ça" n'est ni spécifiquement moderne, ni illégitime en soi. Les éléments objectifs d'un mouvement, comme la gloire d'un vainqueur (qui n'est pas identique à l'accomplissement moderne), le transfert mimétique et répétitif de la technique corporelle (qui n'est pas le même que la règle moderne du sport), l'accord sur un lieu de rencontre et de jeu (qui n'est pas la facilité matérielle moderne) et le mythe de ce qui est bon ou mauvais (qui n'est cependant pas la fonction "moderne") sont enracinés beaucoup plus profondément dans l'existence culturelle humaine. La relation du sujet Moi au monde objectif, à Ça, est basique pour l'être humain. Cependant, l'objectivation existentielle a obtenu une nouvelle dynamique expansive lorsque la production moderne d'accomplissement apparut avec sa quantification des résultats, ses systèmes de règles, sa production de choses et sa standardisation de l'espace sportif.

Ce fut dans le contexte de la société de production, de productivisme industriel et d'économie capitaliste, que la réification pratique de la vie devint un problème aux dimensions nouvelles. Et au-dessus de cela, la réification épistémologique en terme de "fonction", "système", "évolution", etc. devenait une superstructure mythique, dominant le discours de modernité. "La dictature de la prolifération du Ça" fut établie, comme l'a appelée Martin Buber (1923). Le *golem*²⁹ s'impose partout, le robot domestique devient le maître de l'être humain. D'autres ont appelé ça *entfremdung*, l'aliénation.

Les jeux délivrent des images vivantes pour ces processus, lesquels sinon auraient été décrits dans des termes très abstraits. Ces images peuvent être illustratives aussi bien que critiques. Une des images critiques est "le jeu impossible". Beaucoup de jeux sont impossibles à mettre en œuvre, si on suit vraiment la règle. Si la règle de compétition du tirer par la bouche était très strictement appliquée - "la bouche la plus forte gagnant"- cela mènerait à la mutilation. Un autre exemple de cette impossibilité est le jeu de course et d'attrape joué chaque jour par la plupart des enfants. En effet, si tous les participants agissent d'après la règle, c'est-à-dire démarrer aussi rapidement que possible, le coureur le plus lent sera très vite derrière, en larmes, et le jeu se terminera brutalement. Cependant, le jeu vit, avec ses reprises et ses flux. Si l'on veut continuer le jeu, cela ne peut se faire qu'en transigeant sur la règle, en allant à l'encontre du résultat "correct" de vitesse. Au contraire, le coureur le plus rapide s'approchera du plus lent, en le taquinant, en le provoquant : "*Du kan ikke fange mig*" (tu ne peux pas m'attraper !). C'est dans l'intérêt du coureur le plus rapide être rattrapé. Le jeu vit de la chance que le coureur le plus fort donne au plus faible. C'est dans l'intérêt de tous qu'il n'y ait aucun perdant absolu.

La règle n'est pas le jeu. Le flux du jeu est dans la contradiction de l'accomplissement. Le jeu est ce qui commence au-delà de la règle et au-delà de l'effort pour le résultat, au-delà du Ça.

MOI - LA DIMENSION SUBJECTIVE DE MOUVEMENT

²⁹ GOLEM (mot hébreu) - Dans la culture juive, sorte d'automate à forme humaine que des saints rabbins avaient le pouvoir d'animer.

Au-delà du "Ça" de l'objectivation, nous trouvons la subjectivité du joueur, le "Moi". Dans le mouvement, le "Moi" expérimente quelque chose, le "Moi" entraîne l'autre, le "Moi" s'éprouve soi-même. Le mouvement a une dimension qui se retire de l'objectivation, de la relation au "Ça".

EXPERIENCE PERSONNELLE ET SITUATION

Dans le tirer, j'éprouve ma force : "je peux". La force est sentie comme un pouvoir physique, mais aussi comme une énergie rayonnante, comme ma force intérieure. Le tirer par la bouche a un composant de preuve du Moi. Je prouve moi-même ma résistance et ma persévérance. Est-ce que je le supporte, est-ce que je l'endure ? Dans le mouvement, le Moi entre dans une relation avec soi-même, à son propre soi. Dans le jeu, j'entre en contact avec mes sensations et sentiments.

La subjectivité de la preuve du Moi a été développée dans différentes cultures, dans différentes directions. L'Inuit pratiquait de nombreux exercices où – comme pour le tirer par la bouche - le but n'était pas tant de gagner sur l'autre, qu'endurer. La différence entre le combat, vu sous l'angle Inuit, et la boxe occidentale est significative. Dans le combat Inuit, l'adversaire n'est pas renversé par un grand coup de poing, mais giflé avec une main molle. Cette technique ne peut pas produire de K.O., mais chaque combattant est défié pour endurer : "vous ne me démoralisez pas - je le supporte". La société Inuit cultivait traditionnellement l'homme fort, *nipítôrtoq*, que personne ne peut dominer. " Battez-moi !" - il défie tout le monde. Les autres sont invités à le boxer, lui accrocher le nez, lui ébouriffer les cheveux tandis qu'il reste flegmatique et rit.

Dans notre monde occidental, nous connaissons des situations similaires, quand le père met au défi son jeune fils : "frappes-moi !" Le garçon frappe son père au ventre, le père rit, et les deux ont du plaisir. La configuration du sport est différente. Ce que le combat sportif cultive comme tension est dans ces jeux une démonstration de relaxation et de force intérieure, qui se manifeste par le rire.

Une autre composante de l'expérience personnelle, dans le tirer par la bouche, concerne l'intimité. L'autre se fraye un passage dans les limites de mon corps, comme cela se passe aussi dans différentes formes de lutte. Et, ce qui est pire, l'autre empoigne ma bouche. Je peux être envahi par des sensations de honte ou de dégoût. Où est mon intégrité, où est mon paraître ? Mon Moi corporel est défié à ses extrêmes.

Dans cette collision corporelle, la douleur survient. La prise de l'autre me fait mal. Je souffre et je résiste. Cependant, dans le jeu entre douleur et résistance, je ressens aussi du plaisir. Il y a du flux et de l'énergie. Je termine l'action en riant.

L'expérience subjective du tirer par la bouche est l'expérience d'une situation donnée. L'événement a lieu ici et maintenant. Je tire, je suis tiré, la douleur et le plaisir se rencontrent dans la totalité du moment présent. Le Moi a une présence situationnelle semblable à ce qui se passe dans le rêve et l'amour. La situation dont la totalité ne peut jamais être captée dans toutes ses dimensions, constitue un contraste épistémologique aux structures et aux processus qui peuvent être objectivés (Lefebvre 1959). Le jeu est un instrument pratique de situation.

D'EIGEN-SINN AU SOLIPSISME EPISTEMOLOGIQUE

Dans la tension entre le Ça et le Moi, l'épistémologie moderne a révélé sa principale contradiction. Elle est constituée de deux parties principales : les méthodes analytiques promettent la connaissance "objective", la vérité du Ça, pendant que les méthodes herméneutiques et phénoménologiques visent la subjectivité du Moi.

Au même titre que la réification moderne, la subjectivisation moderne suit aussi des dynamiques historiques et sociétales spécifiques. L'Etat moderne produit l'individu comme sujet de stratégies panoptiques et disciplinantes. Le marché produit l'individu comme consommateur qui va son chemin et choisit entre les offres. En tant qu'individu, tout le monde est "le forgeron de sa propre fortune" : "*j'achète, donc je suis*". L'identité paraît comme moi, et moi comme l'identité, produisant l'illusion de similitude : je suis Moi, je suis moi-même.

Dans la superstructure des interprétations dominantes, le solipsisme épistémologique traite l'être humain comme s'il était seul au monde. L'individu est la base primaire, et la sociabilité seulement quelque chose de rajouté, quelque chose de secondaire. Les sociologues disent "les individus et la société" comme si la société n'était pas dans le corps de l'individu, mais quelque part à l'extérieur. (C'est contre cette séparation que Norbert Elias a construit toute sa sociologie figurative, avec un succès très limité). Le discours "d'individualisation" traduit cela dans le processus historique de modernisation et postule que nous sommes sur le point de devenir nos propres "*gesamtkunstwerk*", Moi (Beck 1998).

Le Moi moderne se référant uniquement à soi-même, paraît, comme Martin Buber (1923) l'a exprimé, comme un fantôme dans le dos du Ça moderne. Là où le *golem* produit des résultats, et rien d'autre, l'Ego voltige comme une ombre fantomatique de l'âme et de l'esprit à travers la manufacture industrielle.

La monumentalisation spécifique de la subjectivité et de l'individualité dans le processus de modernité ne devrait pas - de nouveau - dissimuler que le Moi est une relation de base de l'être humain. Au même titre que la relation Moi Ça, le Moi Moi-Même est existentiel. La personne a des potentiels mono logiques, une signification de son Soi.

C'est un stéréotype largement diffusé que l'être humain pré-moderne n'a aucun Moi. Cette supposition tient dans le mythe colonial que les autres n'ont pas encore atteint notre niveau de développement, de subjectivité. Cependant, là où les gens tirent par la bouche ou tirent par le doigt, leur personne et la relation de celle-ci avec elle-même sont actives, l'être humain joue le jeu. Qu'il soit moderne ou pré-moderne, Inuit ou Danois, j'ai l'expérience de la force et du dégoût, de la douleur et du plaisir, c'est moi qui rit et qui est au centre de "l'instant".

Le Moi de l'expérience personnelle est humain et universel. En contraste, la subjectivité moderne, cette pseudo souveraineté de l'individu, est historique. C'est aussi historiquement spécifique que l'individualisme du choix dans le supermarché.

EGALITE, INEGALITE ET LE TROISIEME

L'attention donnée à la subjectivité dans les jeux aide à une compréhension plus profonde du mouvement humain. Il attire notre attention sur la différence entre deux ensembles de règles qui sont en contradiction l'un avec l'autre sous l'aspect de l'égalité. Le tirer donne des images de ce contraste.

Un des modèles montre deux équipes égales qui tirent l'une contre l'autre pour produire un résultat juste, pour produire le Ça. Les règles visent à créer et garantir l'équilibre qui rend le résultat juste. Bien que ce modèle puisse sembler "naturel" d'un point de vue occidental, l'égalité des équipes ne livre pas le seul modèle de tirer.

Dans un autre modèle, nous voyons une personne défiant les autres. Toutes tirent contre une seule. C'est un déséquilibre fondamental, et ce n'est pas une erreur ou une tromperie, c'est la signification du jeu. Les jeux inégaux montrent la force de mon "Moi-même".

Cependant, les deux modèles ne disent pas toute l'histoire. Leur contradiction est illustrative, mais incomplète. Ceci est montré par les jeux du type *Brobrobrille*. Un des jeux d'enfants les plus célèbres et les plus pratiqués au Danemark, le Brobrobrille, combine les chansons, les courses poursuite et les jeux de tirer. Deux enfants nommés "le soleil" et "la lune", forment un pont avec leurs bras, et les autres enfants marchent ou dansent sous le pont et autour d'eux à la queue leu leu, en chantant : « *Bro bro brille, klokken ringer elleve* » (*Pont, pont, brille, la cloche sonne onze heures.*) L'un après l'autre, les enfants sont attrapés par les deux personnes du pont qui partagent ceux qui sont attrapés - en "secret" et par décision accidentelle - en deux équipes. Ces équipes finalement s'opposent en tirant l'une contre l'autre. S'étreignant l'un l'autre en une longue file, les deux rangs tirent leur chef de rang, respectivement "soleil" et "lune", qui se tiennent par les mains. Le jeu se termine quand une équipe a tiré l'autre au-delà d'une limite marquée (Tvermose 1931, 220-230).

Comme dans d'autres types de jeux de tirer par équipe, il est difficile de décrire cette activité uniquement en terme de relation Moi Ça, ou du Moi Moi-Même. Ni le résultat du tirer, le Ça, n'est vraiment important, les deux équipes étant composées inégalement et par hasard, ni l'expérience personnelle, la preuve du Moi, ne joue un rôle prépondérant, comme c'est le cas dans la compétition d'endurance de "l'homme fort". Une troisième relation apparaît donc : la camaraderie, le contact du corps à corps, l'interaction entre Moi et Toi.

TOI - LA DIMENSION RELATIONNELLE DE MOUVEMENT

Dans le jeu, nous ne produisons pas uniquement le Ça, ni n'éprouvons uniquement la subjectivité du Moi, mais nous rencontrons l'un et l'autre. Le jeu est une rencontre : Qui es-tu - qui suis-je ? Dans le tirer, nous rencontrons l'autre dans des relations différentes : je rencontre l'adversaire de l'autre côté de la corde, et je le rencontre en l'étreignant dans mon propre camp, comme dans le Brobrobrille. Nous rencontrons les spectateurs, et - ce qui est surtout remarqué - nous rencontrons l'environnement comme une altérité.

Cette rencontre ne devrait pas être entendue uniquement dans des termes idylliques. La rencontre peut aussi être une non-rencontre, le *Begegnung* peut être une *Vergegnung*, si nous le disons dans les mots de Buber.

RENCONTRE, L'ETRE HUMAIN COMME NOTION DE AVEC ET DE AUSSI

Le tirer - comme d'autres types d'opposition et de combat – nous fait rencontrer la proximité : « tu es près de moi ». Avec ton doigt dans ma bouche, tu brises les limites de mon intimité. Cette proximité contraste avec le principe de mise à distance de l'autre, qui caractérise les politiques d'aménagement de l'espace dans le sport moderne.

Ta proximité peut devenir sensible à Moi par la douleur. La douleur ne peut pas être mesurée, c'est pourquoi elle est problématique pour le système médical qui essaie de vaincre la douleur par les drogues, le dopage ou des ruses psychologiques. D'un autre côté, la douleur n'est pas seulement une sensation individuelle, pas seulement une pure subjectivité du mono logique Moi. La douleur entre dans l'être par une collision entre moi et le monde, dans un affrontement avec l'altérité. À cet égard, la douleur est près du *Vergegnung* de Buber. Tu ne peux pas me prouver ta douleur, mais je peux rencontrer ta douleur dans la compassion. La traction par la bouche, les différentes situations de jeux d'opposition racontent cette relation de dialogue.

Nous expérimentons la rencontre et la relation par le rythme. Mon mouvement est une réponse rythmique à ton mouvement, et vice-versa. Par le va-et-vient du tirer, les deux adversaires trouvent un tempo commun. À cet égard, le tire à la corde - comme la lutte du style backhold - est une sorte de danse. Le rythme remplit l'espace entre toi et moi.

La relation entre Toi et Moi ne se montre pas seulement dans l'opposition de la lutte, mais aussi dans la combinaison des forces, dans l'intimité du contact corporel. Dans les jeux suédois comme le "tirer du bœuf" et le "domptage de la jument", les joueurs s'allongent sur le dos de leurs coéquipiers qui s'éloignent l'un de l'autre en rampant. Et dans le jeu breton "*Ar vazh-a-benn*", chaque tireur est maintenu soulevé par trois ou cinq camarades qui aident aussi à tirer. Ce type de combat de tirer se solde par un résultat commun qui est amusant et sensuel en même temps. Le "Toi" et le "Nous" sommes liés ensemble. Je tire "avec" les autres et le résultat est "aussi" le mien : l'être humain paraît comme Avec et Aussi, *Mitmensch* et *Auch-Mensch*.

Par ailleurs, la rencontre est aussi spectacle, par la réunion des joueurs et de leur audience. Le tirer par la bouche et autres tirer ou combats sont des étalages, des drames, des expressions, des performances. Le joueur entre, comme un acteur, dans le dialogue avec ses auditeurs. Le jeu crée une scène, une situation de voir et d'être vu. Il y a un effet réciproque entre nos propres mouvements grotesques - du corps - et le rire des autres.

Le tire à la corde est "célèbre pour ses participants et supporters vociférant" (James 2000). Dans le spectacle, l'interaction se manifeste par les cris collectifs. Le bruit exprime la passion qui s'installe entre les joueurs et les rangs des spectateurs.

IDENTITE, NON-IDENTITE, ALTERITE

Dans l'action du tirer et du combat, l'identité est exprimée. Le tirer affiche la relation entre Nous, Toi et Vous. Le jeu est un entraînement corporel de *notification* : qui suis-je, qui es-tu, qui êtes-vous, qui sommes-nous ?

Cela a été exprimé dans la description d'un événement de tire à la corde danois en 1938. "Il y avait des exploits gigantesques. Les forgerons ont rapidement battu les boulangers, et les tailleurs ne pouvaient pas tenir longtemps contre les charbonniers qui pesaient au moins deux fois plus. Mais là, une compétition gigantesque survint entre les ouvriers de la laiterie et ceux de la brasserie. Au grand désespoir des défenseurs de l'abstinence, la bière gagna. La finale opposa les brasseurs et les charbonniers, et les ouvriers de la brasserie allaient 'mordre la poussière'. 'Ce n'est pas plus surprenant que ça', dit le capitaine des charbonniers, 'Vous portez la bière, mais c'est nous qui la buvons'.

Le match, décrit dans le quotidien danois - "*Social Demokraten*" (Hansen 1993) - était le moment fort de la *Fagenes Fest*, le *festival des professions ouvrières* à Copenhague en 1938. Comme "nous" et "vous", des professions se lançaient des défis, exhibant une image exagérée, une sorte de caricature identitaire.

Le jeu et le mouvement étaient, dans la *Fagenes Fest*, une sorte de théâtre de l'identité. Par l'entraînement corporel, les gens se disaient "vous" et "nous" l'un à l'autre, comme les boulangers et les charbonniers, comme les hommes, les femmes et les enfants (les scouts socialistes), comme les ouvriers, en tant qu'ouvriers danois et en tant que Danois... Pendant la seconde guerre mondiale, alors que les nazis occupaient le Danemark, la *Fagenes Fest* se développa vers une manifestation de communauté nationale et connut à cette époque le plus grand succès populaire de son histoire. Le sport à cet égard n'est pas seulement un instrument de conduites d'identité nationaliste (de l'Etat), mais une expression corporelle, de découverte et d'étalage des relations complexes du "vous" et du "nous".

La *notification* exprimée dans le tirer danois était particulièrement complexe en affichant la non-identité en même temps. Les "brasseurs" du jeu n'étaient pas seulement "eux-mêmes", mais en même temps, ironiquement, d'autres. Ils jouaient un rôle. Dans le jeu de rôle, le mouvement est une sorte de masque, de même qu'on peut jouer le roi, le magicien ou le fou au carnaval. Le rôle est d'imiter l'autre, que ce soit une fière (re)présentation, un mime caricatural, un travestissement impudique ou une grimace "tout à fait autre". La grimace du tirer par la bouche n'est pas seulement une partie de moi-même, mais aussi une expression de l'altérité. Je suis un autre, c'est ce que le visage déformé dit au sujet de ma propre altérité. La culture Inuit est particulièrement riche d'éléments grimaçants, grotesques, effrayants et ridicules, expressifs et thérapeutiques. Sur cette base, le théâtre Inuit moderne - comme le *Tukak* au Danemark - a fabriqué un monde dramatique tout à fait particulier (Jørgensen 1979).

FESTIVITE ET ENVIRONNEMENT, MORT ET RIRE

Une place importante, entre l'identité et la non-identité, est occupée par le jeu des sexes, la dimension érotique du jeu. La rencontre dans le jeu du Toi offre un large spectre de démonstration érotique. Les jeux de flirt comme le *Brobrobrille* donnent la chance de toucher et d'être touché. Le tirer et la lutte peuvent afficher des rôles d'hommes et de femmes dans des formes caricaturales, jusqu'au travestissement. L'érotisme est une dimension généralement omise, mais efficacement exploitée dans le domaine des sports (Guttman 1996).

Le grand moment de réunion dans la vie humaine est la festivité. Par la célébration festive du moment, nous pouvons nous dire "Tu" l'un à l'autre. La festivité met un rythme dans le temps social, en créant des situations hors de la normalité. Par effet de répétition, la festivité crée la "sainteté" rituelle. Par les rencontres rituelles répétées, encore et encore, le Moi s'assure de l'autre comme Toi. Dans la festivité, nous entrons dans une commune extase, l'ici et le maintenant. Dans ce contexte, le jeu et la festivité sont en famille, tenant dans un équilibre complexe l'instant unique, et la répétition rituelle. La festivité est le cadre social pour les jeux, du tirer par la bouche dans la fête hivernale Inuit, au tire à la corde dans les *Fagenes Fest* des ouvriers Danois.

La plus grande partie de ce que les historiens du sport moderne ont reconstruit comme étant "l'histoire des sports" ne ressemble à rien d'autre qu'à une histoire de la festivité. Il est vrai que l'organisation disciplinaire des sports modernes a eu tendance à faire disparaître la

festivité, mais celle-ci réapparaît, par la petite porte, comme une remplaçante, comme spectacle, comme événement médiatique du spectacle olympique.

Dans le jeu, la communauté est aussi exprimée dans une voie plus extensive, transhumaine : l'être humain est en rapport avec l'environnement. Que nous tirions à la corde sur la pelouse, que nous tirions par le doigt dans un bar enfumé ou, pour le folklore, devant des touristes, que les gens de l'Arctique se tirent l'un l'autre dans la maison hivernale chauffée, corps nus près l'un de l'autre, dans des odeurs de dioxyde de carbone, de sueur et d'huile, dans le bruit assourdissant des grands tambours de peau, par le mouvement, l'être humain rencontre l'autre, qui est plus grand que l'individu. Que nous construisions un mur d'escalade pour les enfants, des canevas de fils avec les mains, roulions des billes sur la terre sablonneuse, ou poussions la balançoire en l'air, que nous courrions sur la piste cendrée ou nagions dans la lagune, que nous cherchions la nature inviolée ou que nous allions défier les risques de l'environnement, par le mouvement, l'être humain interpelle l'environnement, et lui dit Toi. Le jeu est une sorte de façon de vivre profondément l'écologie, sur le plan pratique.

Mais les termes de "rencontre" et "d'écologie" peuvent être mal compris, comme étant idylliques et naïfs. Dans les jeux comme "tirer la vache pour paître", deux adversaires tirent chacun une corde qu'ils ont attachée autour de leur cou. Dans quelques variantes du jeu, une perche ou un feu est placé entre eux. Tu tires ma tête contre la perche, je te tire dans la flamme... alors, le tirer nous interpelle au sujet de la violence et de la mort s'il est réalisé pleinement. Dans certains styles de lutte de Scandinavie, l'on pourrait casser le dos de l'adversaire si le jeu allait à son paroxysme. Qu'il aille vraiment si loin, ou non, c'est justement le thème de la notion de jeu. Le mouvement du jeu, aussi, est dangereux. Nous connaissons l'inconscience que les enfants mettent parfois dans le jeu, créant des situations de perte de conscience dans les techniques corporelles. Des gens ivres grimpent des parois dangereuses, ou des façades de maison, soûlés de leurs sens. Le jeu est aussi jouer avec le risque (Sutton-Smith 1983).

Le "jeu impossible" témoigne de la mortalité humaine. Par le jeu de l'impossible, les gens jouent avec le vertige. L'être humain, dans le jeu, n'est pas seulement "soi-même", c'est aussi un sans-abri, et néanmoins un Toi.

C'est ici que "le jeu du Toi" provoque le rire. Le rire est une manière de dire "Toi" à l'autre par des convulsions corporelles réciproques. Les jeux participent au monde carnavalesque de la vie populaire (Baktine 1968).

THEORIE EXCENTRIQUE DU CORPS ET REGARDS CROISES DE RECHERCHE

La relation dialogique du Moi à Toi détourne notre attention vers une compréhension alternative de " l'humain " qui a son centre, non pas dans l'être humain individuel, comme individu, mais dans l'espace intermédiaire, l'entre-deux. Là où la perspective du Moi centralise, celle du Toi ouvre la dimension excentrique de l'être humain.

Le grimaçant jeu de tirer par la bouche et les autres jeux de tirer racontent une histoire sociale aussi bien que corporelle, au sujet de l'excentricité humaine. L'être humain n'a pas une existence isolée. L'être humain ne se réduit pas uniquement, essentiellement à son corps, mais ne se comprend qu'en fonction des autres. Et c'est le cas, non seulement dans un sens idéal, mais dans un sens matérialiste concret et corporel.

Comme dans le jeu des enfants qui jouent à se chatouiller, le "Toi" me fait rire et tu es nécessaire parce que je ne peux pas me chatouiller moi-même. En jouant à cache-cache avec un bébé, le "Toi" a subitement disparu, et je sens la tension dans le ventre jusqu'à ce que le Toi réapparaisse. En jouant du tam-tam nous créons le rythme comme une relation de résonance entre Toi, Moi et l'environnement. Le mouvement est une technique corporelle montrant - comme le ventre, le souffle et l'audition - que l'être humain n'est pas seul dans le monde. L'être humain est à l'entre corps. L'humanisme est un entre humanisme.

Par le mouvement dialogique, nous sommes capables de transgresser le dualisme qui s'est établi dans la théorie du corps, affrontant le "corps que nous avons" avec le "corps que nous sommes". Ce contraste, dévoilé dans la théorie allemande, peut en effet être illustratif et prolifique. La contradiction entre Avoir le corps et Etre le corps est basée, dans la langue allemande, sur un pré-existant dualisme entre l'objectif et matériel *Körper* et le subjectif et spirituel *Leib*. *Körper* est le Ça-corps, *Leib* est le Moi-corps. Comme le Toi, l'entre-corps est le troisième.

Le jeu est une pratique de cette "entre-corporalité".

LITTÉRATURE

- ANDKJÆR, SØREN & JØRN MØLLER 1992: *Leg selv*. Copenhague: Gjellerup & Gad.
- ARLOTT, JOHN 1975 (ed.): *The Oxford Companion to Sports & Games*. Londres: Oxford University Press.
- BAKHTINE, MIKHAIL 1968: *Rabelais and His World*. Cambridge, Londres: MIT.
- BALCK, VIKTOR 1886/88 (ed.): *Illustrerad Idrottsbok*. Vols.1-3, Stockholm: C.E.Fritze.
- BECK, ULRICH 1998: "Gesamtkunstwerk Ich." In: RICHARD VAN DÜLMEN (ed.): *Erfindung des Menschen*. Vienne: Böhlau, 637-654.
- BUBER, MARTIN 1923: *Ich und Du*. – En anglais: *I and Thou*. New York: Collier 1986 (first 1937).
- BURAT, TAVO 1990: "Il tiro alla fune." In: *Lo joà e les omo*, Aosta/Italie, 7: 37-46.
- CRAWFORD, SCOTT A.G.M. 1996: "Tug of war." In: DAVID LEVINSON/KAREN CHRISTENSEN (eds.): *Encyclopedia of World Sport*. Santa Barbara: ABC-CLIO, 1107-1110.
- DIGEL, HELMUT & PETER FORNOFF 1989: *Sport in der Entwicklungszusammenarbeit*. (= Forschungsberichte des Bundesministeriums für wirtschaftliche Zusammenarbeit. 96) Cologne: Weltforum.
- DUFAITRE, ANNE 1989: Traditional games. Preliminary observations on the preparation of a national or regional catalogue or inventory. (= Memorandum ACDDS 26.89) Strasbourg: Council of Europe.
- EICHBERG, HENNING 1983: "Einheit oder Vielfalt am Ball? Zur Kulturgeschichte des Spiels am Beispiel der Inuit und der Altisländer." In: OMMO GRUPE et al. (eds.): *Spiel – Spiele – Spielen*. Schorndorf: Hofmann, 131-153.
- 1990: "Stronger, funnier, deadlier: Track and field on the way to the ritual of the record." In: JOHN MARSHALL CARTER & ARND KRÜGER (eds.): *Ritual and Record. Sports Records and Quantification in Pre-Modern Societies*. New York: Greenwood 1990, 123-34.
- 1989: "Trommeltanz der Inuit – Lachkultur und kollektive Vibration." In: EICHBERG & JØRN HANSEN (eds.): *Körperkulturen und Identität*. Münster: Lit, 51-64.
- 1995: "Body, soma – and nothing else? Bodies in language." In: *Sport Science Review*, Champaign/Ill., 4:1, 5-25.
- 1997: "Otherness in encounter. Thinking folk identity, democracy and civil society with the help of Martin Buber." In: Ove Korsgaard (ed.): *Adult Learning and the Challenge of the 21st Century*. Odense: Odense Universitetsforlag, 88-99.
- 1998: *Body Cultures. Essays on Sport, Space and Identity*. Londres: Routledge.
- ELIAS, NORBERT 1981: "Zivilisation und Gewalt." In: *Ästhetik und Kommunikation*, Berlin, 10:43, 5-12.
- ENDREI, WALTER/LÁSZLÓ ZOLNAY 1986: *Fun and Games in Old Europe*. Budapest: Corvina.

- FLOC'H, MARCEL & FANCH PERU 1987: *C'hoariou Breizh. Jeux traditionnels de Bretagne*. Rennes: Institut Culturel de Bretagne.
- FREY, RICHARD D. & MIKE ALLEN 1989: "Alaskan native games – A cross-cultural addition to the physical education curriculum." In: *Journal of Physical Education, Recreation and Dance*, Nov./Dec., 21-24.
- GEORGENS, JAN DANIEL 1883 (ed.): *Illustriertes Sport-Buch*. Leipzig, Berlin: Otto Spamer. Nouvelle éd. Münster: Lit, sans année (1980s).
- GRUNFELD, FREDERIC V. et al. 1975: *Spelletjes uit de hele Wereld*. Amstelveen: Plenary Publications.
- GUTSMUTHS 1793: *Gymnastik für die Jugend*. Schnepfenthal. Nouvelle éd. (= Quellenbücher der Leibesübungen. 1) Dresden: Limpert 1928.
- GUTTMANN, ALLEN 1996: *The Erotic in Sports*. New York: Columbia University Press.
- HANSEN, JØRN 1993: "Fagenes Fest. Working class culture and sport." In: KNUT DIETRICH/HENNING EICHBERG (eds.): *Körpersprache. Über Identität und Konflikt*. Francfort/Main: Afra, 97-129.
- HELLSPONG, MATS 2000a: *Den folkliga idrotten. Studier i det svenska bondesamhällets idrotter och fysiska lekar under 1700- och 1800-tallet*. Stockholm: Nordiska Museets Forlag.
- 2000b: "Våldets plats i den traditionella svenska idrotten." In: JOHAN R. NORBERG (ed.): *Studier i idrott, historia och samhälle*. Festschrift for Jan Lindroth. Stockholm: HLS, 63-73.
- HOBERMAN, John 1992: *Mortal Engines. The Science of Performance and the Dehumanization of Sport*. New York: The Free Press.
- HOWELL, REET 1986: "Traditional sports, Oceania." In: DAVID LEVINSON/KAREN CHRISTENSEN (eds.): *Encyclopedia of World Sport*. Santa Barbara: ABC-CLIO, 1083-1093.
- Hvorned skal jeg more mig? Samling af Lege og Beskæftigelser for Børn og unge Mennesker, som kunne tjene til at uddanne Legemet eller skærpe Forstanden*. Copenhagen: Pio 1861. (De l'anglais: *The Boy's Own Book*.)
- Idrætten i Grønland*. Festschrift for the 25th anniversary of Grønlands Idræts-Forbund. Sans place (Groenland) 1978.
- JAMES, TREVOR 2000: "Tug of war." In: RICHARD COX, GRANT JARVIE & WRAY VAMPLEW (eds.): *Encyclopedia of British Sport*. Oxford: ABC-CLIO, 401-402.
- JARVIE, GRANT 1991: *Highland Games. The Making of the Myth*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- JENSEN, BENT 1965: *Eskimoisk festlighed*. Copenhagen.
- JØRGENSEN, OLE 1979: *Tukak'teatret – Eskimoisk trommesang*. Danemark: Tukak.
- KANEDA, EIKO 1999: "Trends in Traditional Women's Sumo in Japan." In: *International Journal of the History of Sport*, 16:3, 113-119.
- Keewatin Inuit Associations: *Inuit Games*. Originally published by the Department of Education, Regional Ressource Center, Government of N.W.T. Rankin Inlet 1989.
- KORSGAARD, OVE 198: *Kredsgang. Grundtvig som bokser*. Copenhagen: Gyldendal.
- LARSEN, HELGE 1972: "Sport hos eskimoerne." In: HENNING NIELSEN (ed.): *For sportens skyld*. Copenhagen, 117-127.
- LEFEBVRE, HENRI 1959: *La somme et le reste*. Paris: La Neuf de Paris, vols. 1-2.
- MAUSS, MARCEL/HENRI BEUCHAT 1904/05: "Essai sur les variations saisonnières des sociétés Eskimos." In: *L'année sociologique*, 9: 39-132. – En anglais: *Seasonal Variations of the Eskimo. A Study in Social Morphology*. London: Henley 1979.
- MEYER, A.C. 1908 (ed.): *Idrætsbogen*. Vols.1-2, Copenhagen: Chr. Erichsen.
- MØLLER, JØRN 1984: "Sports and Old Village Games in Denmark." In: *Canadian Journal of History of Sport*, 15:2, 19-29.
- 1990/91: *Gamle idrætslege i Danmark*. Nouvelle éd. Gerlev: Idrætshistorisk Værksted 1997, vols.1-4.
- 1997: "Traditional games – The Danish project." In: Amador Ramirez, Fernando/Ulises Castro Nunez/José Miguel Alamo Mendoza 1997 (coord.): *Luchas, deportes de combate y juegos tradicionales*. Madrid: Gymnos, 771-785
- 2000: *Euroleg. 121 gamle lege og spil fra Idrætshistorisk Værksteds internationale legepark*. Gerlev.

NEWTON, CLYDE/GERALD J. TOFF 1994: *Dynamic Sumo*. Tokyo: Kodansha International. NOVAK, HELMUT 1989: *Schottische "Highland Games". Traditioneller Volkssport einer ethnischen Minderheit im Wandel der Zeit*. (= Düsseldorfer sportwissenschaftliche Studien. 4) Düsseldorf: Institut für Sportwissenschaft der Universität.

SCHECHNER, RICHARD 1993: *The Future of Ritual. Writings on Culture and Performance*. Londres, New York: Routledge.

SLOTERDIJK, PETER 1998-99: *Sphären*. Vols.1-2. Francfort/Main: Suhrkamp.

STEJSKAL, MAXIMILIAN 1954: *Folkelig idrott*. Helsingfors. Doctor dissertation at the University of Åbo.

SUTTON-SMITH, BRIAN 1983: "Die Idealisierung des Spiels." In: OMMO GRUPE u.a. (eds.): *Spiel – Spiele – Spielen*. Schorndorf: Hofmann, 60-75.

THISTED, KIRSTEN 1997: *Jens Kreutzmann. Fortællinger og akvareller*. Nuuk/Groenland: Atuakkiorfik.

TVERMOSE THYREGOD, S. 1931: *Danmarks Sanglege*. Copenhagen: Schønberg.

ULF, CHRISTOPH 1981: "Sport bei den Naturvölkern." In: INGOMAR WEILER: *Der Sport bei den Völkern der alten Welt*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 14-52.

WAHLQVIST, BERTIL 1979: *Vikingarnas vilda lekar*. Stockholm 1978. – En danois: *Barsk idræt. Sport i vikingetiden*. Danemark: Hamlet.

WALLECHINSKY, DAVID 1992: *The Complete Book of the Olympics*. Londres: Aurum.

Quelques sites Internet de tire à la corde :

British Tug-of-War Association: <http://www.tugofwar.co.uk/>
 Germany: <http://www.tauziehen.de/>
 Japan: <http://www2.tokai.or.jp/marutoku/index2.html>
 Scotland: <http://www.stowa.pwp.blueyonder.co.uk/>

Le destin des jeux

Héritage et filiation

Pierre Parlebas
U.F.R. des Sciences Humaines et Sociales
Paris Sorbonne
Dr Honoris Causa de l'Université de Lleida (Esp.)

Il y a deux siècles, en 1807, l'auteur réputé d'un « *Dictionnaire des Jeux de l'enfance et de la jeunesse chez tous les peuples* », Jean ADRY, affirmait dans sa préface : « *Les jeux des enfants, du peuple surtout, sont les mêmes à Paris, à Londres, à Petersbourg, au Caire, à Constantinople, à Ispahan et à Pékin* » (1). Le constat se veut péremptoire : les jeux seraient identiques dans tous les endroits de la planète. Et notre auteur d'ajouter : « *ce qu'il y a de plus étonnant, ces jeux sont absolument les mêmes que ceux qui amusaient les enfants dans les rues de Cusco sous les Incas, à Bagdad sous les Califes, dans Rome, dans Memphis, dans Athènes et dans Persépolis* ». A l'identité des jeux dans l'espace, s'ajouterait ainsi leur identité dans le temps. Nous sommes donc en présence d'une double identité, en synchronie et en diachronie, autrement dit d'une identité à vocation universelle.

Cette idée se retrouve sous la plume de la plupart des auteurs. Plus récemment, en 1964 par exemple, la Conservateur du « Musée d'Histoire de l'Education », Madame RABECQ-MAILLARD, se plaît à souligner ce qu'elle nomme « *l'universalité des jeux sportifs* ». En écho direct aux propos de notre auteur précédent, Jean ADRY, elle remarque que « *Le fait que, à Shanghai comme à Paris, les enfants jouent à cache-cache, aux petits paquets, au chat et à la souris, devraient amener les hommes à mesurer l'inanité des frontières en leur montrant qu'il existe, sous toutes les latitudes, de profondes tendances communes à toute l'espèce humaine* » (13). Quel crédit convient-il d'accorder à cette éventuelle universalité des jeux ? Est-il vrai que les activités ludiques se retrouvent identiques au Chili, au Mali, en Chine ou aux Pays-bas ? Que pensent les anthropologues de cette conception universaliste ?

« *Chaque société a ses habitudes bien à elle* », annonce Marcel MAUSS dans son texte précurseur de 1934 (8). Les « *techniques du corps* », commente-t-il, correspondent à des façons d'agir non naturelles mais acquises, à des « *montages symboliques* » qui créent des « *habitus* » liés étroitement aux normes et aux valeurs de la société d'appartenance. L'*habitus*, indique MAUSS, est établi par « *une série d'actes montés chez l'individu non pas simplement par lui-même, mais par toute son éducation, par toute la société dont il fait partie, à la place qu'il y occupe* ». Marcher, défiler, bêcher, jouer sont des actes moteurs appris et

non spontanés, actes moteurs qui diffèrent sensiblement d'une société à l'autre, et même d'une classe sociale à l'autre.

Les groupes sociaux et les peuples se distinguent autant par leurs jeux que par leurs langues : le lancer de tronc d'arbre écossais, le base-ball américain, le cricket anglais, la pelote basque, la course de pirogues africaine ou le bozkashi afghan sont des pratiques aussi distinctives que les formes d'habitat ou les structures de parenté. Nous avons été ainsi conduit à envisager une ethnologie de la motricité, ce que l'on peut appeler de façon plus ramassée une « ethnomotricité ». Nous entendons par ethnomotricité, le champ et la nature des pratiques motrices considérées sous l'angle de leur rapport à la culture et au milieu social dans lesquels elles se sont développées.

Le jeu corporel n'apparaît donc pas comme une pure frivolité passe-partout. Il participe de l'identité culturelle de chaque communauté, qui met ainsi en scène des scénarios ludiques originaux intimement liés à ses modes de vie propres, à ses croyances et à ses passions. La cause semblerait donc entendue : les jeux sportifs sont le miroir de leur société, et les reflets qu'ils envoient sont tout autant bigarrés et diversifiés que le sont leurs sociétés d'émergence.

Mais si les jeux sont le reflet de leurs communautés d'appartenance et que, par ailleurs, celles-ci sont très différentes les unes des autres, comment ces jeux pourraient-ils être semblables et revêtir un caractère universel ? Comment expliquer de telles similitudes ?

Le jeu est souvent présenté comme un héritage qui se transmet sur de nombreuses générations. Reste-t-il identique à lui-même au cours de telles longues périodes ? Quand le « même » jeu apparaît dans des régions très éloignées, est-ce dû à une diffusion particulièrement pénétrante ou s'agit-il d'une coïncidence liée à des créations indépendantes ?

Le jeu est un phénomène social manifestement complexe qui possède de multiples facettes ; de nombreux auteurs ne se soucient que d'une seule facette en ignorant les autres, ce qui les conduit à des interprétations déséquilibrées et parfois discutables. L'étude des pratiques ludiques a donné lieu davantage à des dissertations littéraires ou philosophiques qu'à des recherches opérationnelles ancrées sur le terrain. Longtemps condamné par l'Eglise, suspecté par le pouvoir, réfugié dans les classes défavorisées et souvent abandonné aux enfants, le jeu sportif traditionnel a cumulé les indignités. Aussi n'était-il pas considéré comme un sujet d'étude noble : la recherche universitaire l'a délaissé. La part faite à la croyance, à la passion ou à l'idéologie s'avère très importante. Peu d'auteurs ont étudié les jeux sur le terrain, dans leur fonctionnement et dans leurs caractéristiques originales. Le risque est fort de ne présenter qu'une alchimie des jeux, en passant à côté d'une étude rigoureuse de la véritable chimie ludique.

Aussi sommes-nous aujourd'hui quelque peu démunis. Force est de reconnaître que le domaine des jeux sportifs présente un retard considérable dans le domaine de la recherche. Nous sommes même en difficulté sur le plan élémentaire de la signification des mots que nous utilisons : c'est peu de dire que les termes de « jeu », de « jeu traditionnel » et de « sport » sont polysémiques ; ils entretiennent de toute évidence une cascade de confusions dans tous nos discours. Quant à la méthodologie de recherche sur les jeux, elle semble encore dans les limbes. Cependant, depuis quelques années, de nouveaux chercheurs ont heureusement repris le flambeau et se sont résolument attelés à l'étude de la nature et du rôle

des jeux traditionnels au sein de leur culture. On peut penser que ce courant prometteur va rénover la compréhension des pratiques corporelles et ludiques.

Il semble important d'essayer de clarifier ce champ exubérant et de mettre en relief quelques grandes directions de recherche et de réflexion. Plutôt que de se précipiter sur des exemples qui auraient l'ambition de prouver péremptoirement telle ou telle conception, il paraît plus fondamental de dégager les grandes lignes de la problématique générale de l'héritage des jeux, de leur filiation et de leur diffusion. Nous allons ainsi aborder successivement cinq points qui vont tenter de profiler quelques thèmes majeurs, tout en suggérant quelques réponses.

En premier lieu, nous aborderons le thème qui nous semble crucial : **l'identification** des jeux qui est au cœur de la problématique, puis nous évoquerons **la première apparition** éventuelle de chaque jeu ; en troisième lieu, nous examinerons **la filiation** des jeux, qui témoigne d'un héritage reconstruit, puis leur **transmission et leur diffusion** ; enfin, nous traiterons de leur **évolution** et de la signification qu'elle revêt. Ces différents thèmes sont souvent liés les uns aux autres et s'influencent ; cependant, pour la clarté de l'exposé, nous allons les présenter séparément.

L'IDENTIFICATION DES JEUX

Voilà le premier obstacle que rencontre le ludicien : reconnaître chaque situation ludique et réussir à la nommer. Lui attribuer un nom, c'est être capable de l'identifier, donc de la caractériser. Mais n'est-ce pas souvent un leurre, une illusion de reconnaissance ? L'attribution du nom est souvent une façon de se défaire, d'éviter de s'engager dans l'énoncé des caractères précis du jeu en se masquant derrière la pseudo-évidence fournie par sa dénomination. C'est typiquement ce qui se passe lorsqu'un auteur bat le rappel des 216 jeux cités par RABELAIS au chapitre 22 de « Gargantua » (14). Cette liste, apparemment consistante, renferme en réalité bien des mystères et, en tentant courageusement de les élucider dans son article de 1904, Michel PSICHARI a dû finalement reconnaître une foule d'erreurs et de méprises (12). Lors de l'étude d'un corpus de situations ludiques, peut-on se contenter de dire qu'on observe un jeu « de quilles », un jeu « de boules », un jeu « de palets » ou un jeu « de billes » ? Chacune de ces dénominations ne renvoie-t-elle pas à une foule d'activités extrêmement variées ?

Le même vocable peut recouvrir des jeux différents ; et des noms différents peuvent désigner le même jeu. Ainsi, le jeu de Quinet – qui se pratique à l'aide de longs bâtons dont on se sert pour renvoyer au loin un bâtonnet effilé – possède-t-il un interminable catalogue d'appellations dont certaines ont été judicieusement rappelées par Arnold Van GENNEP : la Guise, la Guiche, la Bille, la Beuille, la Bertole, le Téné, le Quéné, le Billebocq, le Billebocquet, le Court-bâton, la Bisquinette, la Basculette, parmi beaucoup d'autres encore, en fonction des régions d'accueil (17). Ainsi que l'a justement noté Van GENNEP, on observe, à propos des jeux, les mêmes variations, dérivations et innovations qu'à propos des langues (17). De région à région, de ville à ville ou de village à village, le même fait connaît des réalisations fluctuantes au gré des adaptations proposées par la population locale. Variantes ludiques et variantes linguistiques, même débat. Cette multiplicité d'appellations pour un même jeu entraîne de sévères confusions. A l'inverse, lorsque l'on parle du jeu d'échecs dans l'Inde du 1^{er} millénaire, des échecs médiévaux ou des échecs modernes, n'englobons-nous pas sous le même vocable des situations ludiques extrêmement dissemblables ? Ce jeu n'a-t-il pas évolué de manière à devenir un autre jeu ?

Un problème important, d'une autre nature, se pose à qui envisage de décrire et d'analyser une situation ludique. Nous avons souligné qu'un jeu est une production sociale, qu'il répond à un ensemble de règles et d'usages approuvé par une communauté. A ce titre, il est en correspondance avec des attentes et des attitudes culturelles, il bénéficie de conditions historiques, éventuellement économiques, favorables à son émergence et à son développement. Aussi serait-il tentant de valoriser ces éléments culturels et de réduire le jeu aux caractéristiques du contexte qui l'a accueilli et favorisé. Dans le même ordre d'idées, certains auteurs insistent surtout sur le vécu des pratiquants, leurs façons de jouer, leurs manières d'interpréter la situation ludique, leur stratégie d'adhésion et de pratique. Toutes ces données ont leur importance et nous nous proposons de les inclure dans notre étude. Mais, à nos yeux, elles ne seront à prendre en compte que dans un second temps par leur croisement avec les caractères propres au jeu lui-même.

Le jeu a sa réalité intrinsèque. Il ne se confond pas avec les aspirations ou les structures mentales des participants, ni avec les propriétés du contexte. Dans le cas précis des jeux sportifs, il est décisif de procéder à la mise à découvert de leur « logique interne », c'est-à-dire à la mise au jour des configurations engendrées par leurs traits d'action motrice. Ce qui est spécifique au jeu physique, c'est une mise en action corporelle finalisée. Celle-ci prend corps dans des conduites motrices qui se manifestent par des comportements moteurs observables sur le terrain. En première approche, ces conduites motrices peuvent être distinguées selon le type de rapport qu'elles suscitent entre l'acteur et son environnement : rapport à l'espace, aux objets, au temps, rapport aux autres acteurs. Dans ce type d'analyse, l'individu agissant est partie prenante puisqu'il s'agit d'un rapport, c'est-à-dire d'une interaction qui, par l'accomplissement même des conduites motrices de ce joueur, engage aussi ses attitudes, ses attentes, son affectivité et ses représentations.

Cependant, un inventaire de caractéristiques ne suffit pas à identifier un jeu. Celui-ci est un système d'interactions mis en scène par le trousseau des règles du contrat ludomoteur qui définit ce jeu. C'est le corps de règles qui met en jeu les règles du corps. Et ce corps de règles suscite une organisation finalisée des actions motrices dont la cohérence interne peut être représentée par des configurations révélatrices du fonctionnement ludomoteur. Ces configurations sont des modèles opérationnels qui représentent les structures de base du déroulement du jeu (10). Parmi ces modèles, appelés les « universaux » des jeux sportifs, on reconnaîtra par exemple le réseau des communications motrices, la structure des interactions de marque, le système des scores, le réseau des rôles sociomoteurs ou le système des gestèmes. Pour chaque jeu sportif, on se propose d'établir les principaux universaux qui en constituent la véritable « carte d'identité ». Ce noyau dur, ces constellations de traits d'action motrice s'appuient sur les propriétés du système ludique lui-même, et non sur des données extérieures de type biologique, psychologique, sociologique ou historique. Aussi parlons-nous de « logique interne », en opposition aux éléments de « logique externe » qui eux, caractérisent le contexte (enjeu, public, particularités des joueurs et des groupes...). Ces traits de logique interne sont des traits « distinctifs » qui définissent en propre l'action motrice dont les configurations variées permettent de mener une comparaison soutenue et objective des jeux sportifs. Si besoin est, on peut affiner l'analyse et l'enrichir de précisions complémentaires en approfondissant les propriétés basiques ainsi obtenues.

Bien entendu, cette identification de chaque jeu réalisée, il sera capital de mettre en rapport les structures ludomotrices ainsi révélées avec les caractéristiques des joueurs et de leurs sociétés d'appartenance. L'historien et le sociologue, mais aussi l'éducateur, auront alors un rôle important à tenir. Sans une telle identification, appuyée sur des traits ludomoteurs précis,

les études portant sur l'héritage, la transmission et la filiation ludiques, courraient le risque de s'attarder sur des phénomènes extérieurs au jeu proprement dit, et risqueraient d'être bâties sur du sable. Comment évaluer un héritage et une diffusion quand on ne sait pas reconnaître ce qui doit être hérité et diffusé ?

La non prise en compte de la logique interne peut conduire à des confusions regrettables : en s'appuyant sur des ressemblances partielles, Charles BEART, par exemple, assimile le jeu de la Coquille au jeu de Barres (2), alors que le premier n'est qu'une plate juxtaposition de duels d'individus, et le second un duel d'équipes complexe aux interactions temporelles sophistiquées. D'autres auteurs considèrent que le Saute-mouton est identique au Cheval fondu : la confusion est ici engendrée par des postures corporelles très proches et des actions apparemment semblables. Cependant, ces deux jeux sont franchement différents : le premier est un jeu d'agilité de franchissement où règne le chacun pour soi, le second un duel d'équipes suscitant une indiscutable brutalité collective. Pour établir une distinction entre des jeux paraissant proches, il est indispensable de comparer leur « carte d'identité praxique » qui, chacune, dénote les configurations respectives de ses traits d'action motrice pertinents. Dans une publication récente (11), en étudiant les jeux transculturels présents dans plusieurs cultures éloignées, nous avons dressé avec minutie le tableau des traits de logique interne du jeu de « L'Ours et son gardien ». A cette fin, nous avons identifié les traits stables de ce jeu, puis ses traits variables mais acceptés, enfin les traits récusés, incompatibles avec cette situation ludique. Nous avons alors pu affirmer sa différence à l'égard de cinq autres jeux auxquels Jacques-Olivier GRANDJOUAN l'assimilait : la Chèvre, la Marmite, le jeu du Mouton, la Guignolle et le Catelot. A l'inverse, nous avons pu dégager ses ressemblances fondamentales avec le jeu du Clou, le jeu du Pivot, le jeu de la Poire ou le Diable enchaîné, jeux relevés à vingt siècles de distance dans différents pays, et jugés habituellement dissemblables. Nous les avons alors considérés comme les variantes du même jeu.

Cette identification de traits stables permanents et de traits inconstants mais compatibles, permet de parler des « variantes » d'un même jeu. Ainsi, sur le tableau dénommé « Jeux d'enfants » de Peter BRUEGEL, datant de 1560, dans le jeu du « Diable enchaîné » (appelé aujourd'hui « L'Ours et son gardien »), l'ours est assis sur une chaise ; dans les jeux du Pivot ou de la Poire, il est debout ; dans la version actuelle, il est accroupi au sol. Il s'agit là de simples modalités qui n'affectent pas la logique interne, et l'on parle alors de « variantes » du même jeu. En revanche, si l'on remplace le joueur-ours par un piquet à abattre comme dans le jeu de la Chèvre, ou par une pierre à renverser comme dans le jeu de la Guignolle, la structure relationnelle ludique en est bouleversée et l'on bascule dans un autre jeu.

L'identification des jeux pose parfois des problèmes épineux. Dans le tableau de BRUEGEL dont nous venons de parler, un chercheur tel de MEYERE, a reconnu 91 jeux, alors que Marie CEGARRA, qui rappelle que Jean-Pierre VANDEN BRANDEN en a décrit 86, n'en a repéré que 66 ; pour notre part, nous en avons isolé 77. Les différences sont considérables et les interprétations s'en ressentiront. Sur ce tableau, dans le cas du jeu de la Toupie par exemple, nous avons, de notre côté, distingué deux jeux différents et non pas un seul : le « Sabot », jeu psychomoteur qui se pratique à l'aide d'un fouet, et la « Toupie de lancer », jeu sociomoteur au cours duquel chaque joueur lance sa « toupie-projectile » afin de bouter hors du cercle tracé, les toupies adverses. En revanche, dans la séquence bruegelienne de la natation, là où de MEYERE enregistre 4 jeux différents, nous n'en distinguons qu'un seul : un quasi-jeu collectif et banal de baignade. La démarche est claire : l'arbitre de la différenciation et de l'identification de chaque jeu, c'est sa logique interne, la configuration de ses traits praxiques distinctifs.

LA PREMIERE APPARITION DES JEUX

La quête des origines est une demande lancinante de l'historique des jeux. De quel ancêtre lointain avons-nous reçu notre héritage ludique actuel ? Dans cette perspective, Marc DE SMEDT et ses collaborateurs affirment sans barguigner : « *La soule est à l'origine de tous nos jeux de ballon modernes* ». On peut en douter ; l'affirmation semble bien cavalière. Pour de nombreux auteurs, il semble capital de découvrir un ancêtre, si possible prestigieux, qui serait au départ de la lignée. Ainsi que l'écrit Jean-Michel MEHL : « *on recherche à tout prix l'origine de tel ou tel jeu et, pour ce faire, on essaie évidemment de retrouver quelques ancêtres gréco-romains ou germaniques* » (9). Nous avons déjà constaté que Charles BEART y souscrit en affirmant que le jeu de Barres est issu du jeu de la Coquille imité de l'Ostrakynnda qui était un ensemble de formalités pratiqué dans la ville d'Athènes (2) ; cette hypothèse semble bien audacieuse dans la mesure où la similitude des structures ludiques avancée par l'auteur est manifestement fantaisiste. C'est d'ailleurs avec une pointe de scepticisme qu'Hélène TREMAUD rappelle que des « *auteurs n'ont pas craint d'affirmer que le jeu de Quilles était connu des anciens Egyptiens 5000 ans avant notre ère* » (16).

L'hypothèse sous-jacente à ces affirmations pose que les jeux d'aujourd'hui auraient traversé les siècles, peut-être en se transformant quelque peu, mais en gardant finalement les caractères qui leur confèrent leur identité. Ils seraient l'aboutissement d'une lignée issue d'un jeu-souche. Cet ancêtre aurait engendré, par filiation de proche en proche, une chaîne de jeux fortement apparentés les uns aux autres.

Pour le jeu d'Echecs, de nombreux historiens lui attribuent comme ancêtre le Chaturanga, jeu de plateau opposant quatre joueurs qui s'affrontent à l'aide d'un dé. L'itinéraire géographique et logique de ce jeu cognitif a été particulièrement long et secoué de perturbations puisqu'il serait ainsi passé d'un jeu de hasard à un jeu de pure raison. Dans une telle filiation, l'ancêtre semble bien éloigné de ses descendants ! Dans certains cas, cette naissance peut être énoncée avec certitude, comme pour le basket inventé par James NAISMITH en 1891 à Springfield, dans le Massachusetts, ou pour le volley-ball dû à la créativité de William MORGAN qui inventa la Mintonette, prélude du volley-ball, en 1895, toujours dans le Massachusetts. En revanche, le rugby propose le cas typique d'un mythe fondateur : le geste incongru mais célèbre de William ELLIS qui, au cours d'une partie de football, en 1823, se serait emparé, dit-on sur le mode de la légende, de la balle avec la main pour la porter derrière la ligne de ses adversaires, inventant ainsi le rugby.

Cette quête hautement symbolique apparaît, dans de nombreux cas, d'un intérêt secondaire. Hormis les cas avérés, l'origine des jeux s'enracine dans un passé confus, chargé d'obscurité ; cette recherche de la première apparition repose trop souvent sur des similitudes de vocabulaire supposées, des rapprochements de contenu douteux et des filiations bien incertaines. Il reviendra aux historiens, aidés des archéologues et des linguistes, de répondre à cette interrogation sur les origines des jeux. On devine que la critique des sources y sera indispensable.

Cette première apparition de chaque jeu n'est que l'aspect le plus spectaculaire d'un problème qui traverse de bout en bout la réflexion sur les pratiques ludiques : la filiation des jeux.

LA FILIATION DES JEUX

Des avalanches de jeux, dans toutes les sociétés, sont reçues en héritage. Chaque génération transmet à la suivante un lot de pratiques ludiques qui vont être acceptées et souvent réajustées aux conditions du nouveau contexte. C'est bien cela que veut signifier le qualificatif « traditionnel » : le jeu est issu des us et coutumes du passé qui participent de l'identité de la communauté. Cette intrusion de la tradition se trouve à l'intersection d'un désir de conservation des usages, ancré dans les coutumes ancestrales, et d'un souhait de modernisation à la mesure du monde actuel.

Toujours est-il que la tradition met en avant un processus de filiation ludique qui s'inscrit avec continuité dans la dimension temporelle. Les jeux sont perçus comme faisant partie de la descendance de pratiques-souches plus anciennes. On conçoit la succession des jeux comme une transmission en chaîne dont certaines brisures d'ailleurs, incitent les auteurs à rechercher les « chaînons manquants ». Ainsi qu'on le constate à foison, la philosophie de l'étude des jeux repose sur une conception sous-jacente de type biologique qui semble très proche de la conception que Charles DARWIN applique à l'évolution des espèces. Ce qui conduira Jean CHATEAU à affirmer que cette étude est précieuse en ce qu'elle permet d'établir une « *généalogie des jeux* » (4). Les mots employés à profusion à propos des jeux – ancêtre, héritage, généalogie, lignée, parenté, famille, descendance – sont évocateurs de cette conception d'une filiation ludomotrice. Dans cette perspective, on peut alors envisager une conception phylogénétique des jeux qui situerait chacun d'eux dans un immense réseau de filiation.

Il resterait cependant à fournir les preuves attestant qu'on est en présence d'ascendants et de descendants. L'hypothèse est intéressante, mais il semble qu'elle s'appuie fréquemment sur des apparences et des illusions. Ainsi que nous l'avons précédemment constaté, il ne suffit pas de quelques similitudes dans les appellations, dans les objets utilisés, dans les postures ou dans les gestes pour que cette parenté soit validée.

Certains cas soulignent la difficulté de souscrire à cette hypothèse de filiation. Considérons un jeu de tablier bien connu en France sous le nom de jeu des Petits chevaux. On en a retrouvé la présence à la fois chez les Aztèques sous le nom de « Patolli », et en Inde sous l'appellation de « Parcheesi ». Cette étonnante coïncidence conduit Christian DUVERGER à s'interroger : « *Le gigantesque problème qui se pose alors, écrit-il, est de savoir si le Parcheesi et le Patolli ont été « inventés » séparément, l'un dans l'Ancien Monde, l'autre dans le Nouveau, ou bien s'il existe une filiation historique entre l'un et l'autre* » (5). Et le sens de la descendance serait alors à préciser. De façon plausible, on peut concevoir aussi que des jeux semblables, de même logique interne, aient été inventés indépendamment dans des cultures différentes. Cela est également défendable pour les jeux sportifs, sachant que les contraintes biologiques et physiques sont quasiment identiques pour tous les humains ; les probabilités que soient adoptées par des sociétés différentes des règles d'action et d'interaction semblables, notamment dans un environnement d'objets et d'espaces naturels, sont loin d'être négligeables.

Une telle analyse impose de bien distinguer trois types de relation qui peuvent structurer le système des jeux :

- **une relation de filiation**, fondée sur un processus d'engendrement des jeux selon des chaînes continues affectées d'éventuelles transformations (des simples modifications ou des mutations plus abruptes).

Il faudrait ici identifier chaque jeu avec précision et mener une étude historique appuyée sur le maximum de documents et de témoignages valides.

- **une relation de proximité**, qui met en évidence les similitudes, les voisinages ou les éloignements de jeu à jeu. Mais ici, au départ, on ne ferait pas l'hypothèse de la filiation : la proximité pourrait, selon les situations étudiées, être interprétées, ou non, comme un « lien de parenté ». La distance entre les jeux serait établie par l'analyse de leur logique interne et de leurs traits pertinents.

Une telle étude pourrait fournir un état comparatif des lieux, un panorama objectif des jeux selon leur contenu d'action motrice indiscutable. On pourrait ainsi repérer des jeux très proches, ou au contraire fortement éloignés dans des espaces géographiques et dans des cultures variées. Cette « distance interludique » offrirait, à coup sûr, des éléments contrôlables autorisant des interprétations intéressantes (ne faisant pas nécessairement appel à la filiation).

- **une relation d'antériorité**, qui repose sur la simple datation de la première apparition reconnue des différents jeux.

On conçoit que la difficulté consiste à ne pas confondre ces trois relations. L'antériorité et la proximité peuvent suggérer la filiation mais elles ne la fondent pas nécessairement.

LA TRANSMISSION ET LA DIFFUSION

Si, aujourd'hui, les écrits tiennent un rôle important dans la transmission des jeux et des sports, pendant des siècles c'est la transmission orale et gestuelle qui fut prépondérante. L'adoption des jeux se faisait par imitation et par imprégnation culturelle au cours de la vie quotidienne, des fêtes et des loisirs de toute sorte.

Comment se fait-il qu'un jeu se retrouve identique en des régions très éloignées dans l'espace et dans le temps ? Les réponses sont multiples et toujours sur fond de nomadisme : les jeux ont voyagé dans les bagages des militaires, des marchands, des bergers, des colonisateurs et des pèlerins. Les migrations des populations importent toujours avec elles une partie de leurs usages, de leurs valeurs et de leurs jeux ; elles entraînent une diffusion géographique qui détermine des « aires ludoculturelles » où dominent certains jeux et qui provoque parfois d'étonnants métissages ludiques. Un jeu qui se transmet d'un groupe dans un autre subit presque toujours des modifications liées à une réadaptation à son nouveau milieu d'accueil.

Selon la conception diffusionniste, ce sont ces cheminements nomades qui sont à la source de la proliférante distribution des jeux sur la planète ; pour la conception universaliste, ce sont de profondes tendances communes à toute l'espèce humaine qui entraînent la grande uniformité des jeux, toutes sociétés confondues.

Sous l'angle de la recherche, il serait intéressant de dresser un atlas des jeux, relatif au maximum de régions possibles, mais aussi la carte de répartition de chaque jeu au sein des différents pays. Certains chercheurs tel Van GENNEP, suivi actuellement par d'autres auteurs de différents pays, ont amorcé ce travail. Nous avons nous-même commencé cette recherche avec nos équipes des CEMEA et de la SORBONNE (dont plus d'une demi-douzaine de membres sont dans cette salle), mais il s'agit d'une entreprise colossale qui demandera beaucoup de temps.

En présentant rapidement un exemple de terrain, nous rappellerons le rôle fondamental de la diffusion ludique au niveau de la vie quotidienne. L. LAVIGNE a décrit avec beaucoup de

talent, dans les années 20, les jeux de son enfance qui s'est déroulée dans les villages de la Meuse (7). Mettant en scène le jeu de la « Trouille » - qui est une variante du « Gouret » - il relate les conditions de sa diffusion auprès des jeunes bergers (que l'on appelait les « pâtureaux ») : « *quand nous pouvions conduire nos vaches partout, écrit-il, ... nous nous approchions des « pâtureaux » de CHATTANCOURT ou de MARRE, ou de ceux de REGNÉVILLE et nous leur apprenions notre jeu. Ceux-ci, les jours suivants, allant dans une autre direction, montraient la « trouille » aux enfants des autres villages et voilà comment le jeu se propagea dans la vallée* ». Et c'est ainsi, constate LAVIGNE que, grâce à cette propagation rayonnante, « *en une quinzaine, la « trouille » était connue dans toute l'Argonne* ». Ce témoignage, riche en couleur locale, est une évocation de ces faits de la vie quotidienne qui sont à la source des phénomènes de transmission et de socialisation ludique que la science académique ne prend que rarement en compte.

L'ÉVOLUTION DES JEUX

Les jeux se transmettent ; les jeux se transforment ; les jeux se renouvellent. Peut-on attribuer une signification à cette évolution ? Ces changements sont-ils orientés dans une direction précise ? Finalement, quel est le destin des jeux ?

L'une des réponses fréquentes consiste à ordonner les jeux au sein d'une hiérarchie. Tout comme la biologie avait conçu une « échelle des êtres » allant par exemple des poissons aux mammifères par ordre de complexité croissante, certains auteurs envisagent une sorte d'« échelle des jeux ». Bien qu'il s'entoure de précautions, Jean CHATEAU n'en avance pas moins en ce sens : « *On trouve ainsi, écrit-il, des séries de jeux qui, parties de gestes élémentaires, nous mènent jusqu'aux activités supérieures de l'adulte, art, sport, travail* » (4). La marelle, affirme-t-il, prépare au jeu de dames, et les dames sont préparatoires au jeu d'échecs. De même, il propose une série graduée comprenant : « *marche, course, poursuite, (jeu de la) puce, épervier, (jeu du) loup* ». Cet auteur envisage une évolution par gradations successives : « *On passe d'un jeu au jeu supérieur, commente-t-il, par l'adjonction d'un facteur nouveau, d'une règle nouvelle* ». L'image de l'arbre généalogique des espèces ludiques s'impose ici avec force. Notons que l'emploi réitéré du terme « *supérieur* » dénote un jugement de valeur qui souligne, aux yeux de l'auteur, le sens de l'évolution. Sans doute Jean CHATEAU voulait-il ici davantage indiquer les étapes successives des jeux adaptés au développement de l'enfant, que le décours de l'histoire planétaire des jeux. Mais une orientation générale est dessinée : de nombreux auteurs tel Stanley HALL, n'ont-ils pas affirmé que, dans le domaine des jeux, le développement de l'individu (l'ontogenèse) reproduit l'évolution de l'espèce (la phylogenèse) ?

En traitant de la filiation, nous avons observé que la présence d'une classification phylogénétique des jeux était implicitement au fondement de nombreuses conceptions. Il est vrai qu'il est tentant d'appliquer à la diaspora des jeux, la théorie de l'évolution de Charles DARWIN. Tout comme les espèces animales, les espèces ludiques se transforment, graduellement. Elles entrent en concurrence, luttent pour leur survie et une sélection s'opère entre elles. Les jeux qui se maintiennent sont ceux qui connaissent les variations les mieux adaptées aux conditions changeantes de leur environnement. Il y aurait une compétition entre les jeux, entraînant une sélection novatrice associée à la survie des plus aptes. La sélection serait ici non pas, naturelle mais culturelle. Dans cette perspective, surgit inévitablement l'idée de progrès : l'évolution provoquerait ainsi, par sélection culturelle, la domination des jeux les plus riches et les plus complexes, en un mot la domination des jeux censés être « *supérieurs* ». De façon implicite, mais bien réelle, cette conception sous-tend de nombreux

courants didactiques. Elle est typique de certains partisans des sports qui affirment que ceux-ci représentent des pratiques sociales de référence aux qualités supérieures, et que les jeux traditionnels ne sont que des petits jeux de niveau inférieur, tout au plus capables d'intervenir en vue d'une préparation aux sports. L'évolution des jeux s'inscrirait alors dans une direction qui conduirait des jeux traditionnels considérés comme élémentaires, vers les jeux institutionnels, c'est-à-dire les sports, considérés comme le véritable aboutissement d'excellence. On retrouve ici le même type de préjugé selon lequel l'évolution des sociétés conduirait l'homme de l'état « sauvage » des sociétés primitives, à l'état « civilisé » et supérieur de nos sociétés occidentales.

Il est incontestable que les sports représentent une remarquable réussite économique et sociale. Ils bénéficient d'un effet attractif d'envergure auprès des jeunes et des adultes. En outre, les situations motrices qu'ils proposent sont souvent susceptibles d'être exploitées avec profit d'un point de vue éducatif. Cependant, les sports n'utilisent qu'une partie très restreinte des ressources potentielles des situations ludomotrices. Ils exaltent la performance et la compétition ajustées à une recherche de spectacularité impérative. Le triomphe du sport n'est pas dû à une richesse éducative ou à une complexité supérieure ainsi qu'on le prétend souvent, mais à une logique interne dont les modalités sont remarquablement adaptées aux exigences médiatiques de notre époque.

Considérer l'évolution des jeux à l'image de la théorie darwinienne nous paraît une hypothèse stimulante mais trop métaphorique et peu compatible avec le contenu réel des jeux. L'analyse de l'évolution des jeux reste à faire ; il sera indispensable qu'elle s'appuie sur les contenus originaux de l'action motrice qui prennent forme dans les configurations de la logique interne.

Les jeux traditionnels sont placés aujourd'hui à une croisée des chemins délicate. Le risque qu'ils courent est d'apparaître comme des pratiques purement nostalgiques, conservatrices et dépassées. « *Les jeux sont des fossiles* » clame l'ethnologue Juliette GRANGÉ (6). La tentation est grande alors de réagir en transformant ces jeux traditionnels en jeux institutionnels. La sportification des jeux traditionnels, c'est-à-dire leur transformation en sports, conduira inéluctablement à des pratiques valorisant la compétition et la domination. Les sports n'y gagneront pas grand-chose et les jeux traditionnels y perdront leur identité. La teneur éducative de ceux-ci en subira des conséquences fortement restrictives. La sportification des jeux traditionnels apparaît comme un événement faustien. En acceptant de se fondre dans le vaste domaine des sports pour se donner une plus grande visibilité sociale, les jeux traditionnels devront s'aligner sur les contraintes homogénéisantes de l'univers sportif : ils y abandonneront leur âme au profit d'une gloire bien hypothétique. Les particularismes de la régionalisation ludique s'aboliront dans l'universalisme de la mondialisation sportive.

Sans doute existe-t-il une autre voie à explorer. Il revient aux générations montantes de la découvrir et d'en exploiter les ressources. Le destin des jeux est désormais en partie entre leurs mains.

BIBLIOGRAPHIE

1 – **ADRY jean** – *Dictionnaire des jeux de l'enfance et de la jeunesse chez tous les peuples* - Paris, 1807.

- 2 – **BEART Charles** – « Histoire des jeux », dans *Jeux et sports* - Encyclopédie de la Pléiade – pp.181-286 - sous la direction de Roger CAILLOIS – Ed. Gallimard – 1967.
- 3 – **CEGARRA Marie** – « Le peuple d'enfants d'après « Jeux d'enfants » de BRUEGEL » dans *Sociétés et cultures enfantines*, textes réunis par Djamilia SAADI-MOKRANE – Actes du Colloque CERSATES et SEF – Collection UL3 – 1997.
- 4 – **CHATEAU Jean** – *Le jeu de l'enfant* - Paris – Ed. J. VRIN, 1967.
- 5 – **DUVERGER Christian** – *L'esprit du jeu chez les Aztèques* - Paris - La Haye - New-York, Mouton Editeur – EHESS, 1978.
- 6 – **GRANGE Juliette** – « Histoire du jouet et d'une industrie » dans *Jeux et jouets*, textes réunis par Robert JAULIN – Paris – Ed. Aubier Montaigne, 1973, pp.224-276.
- 7 – **LAVIGNE Louis** – « Les jeux d'autrefois – La trouille » dans *Le pays lorrain*, 1927.
- 8 – **MAUSS Marcel** – « Les techniques du corps » dans *Sociologie et anthropologie*– Paris- Ed. PUF, 1966, pp. 363-386.
- 9 – **MEHL Jean-Michel** – « Jeux, sports et divertissements au Moyen Age et à la Renaissance : rapport introductif » - Paris – Ed. du CTHS, 1993.
- 10 – **PARLEBAS Pierre** – « Jeux, sports et sociétés » - Lexique de praxéologie motrice - Paris – INSEP Publication, 1999.
- 11 – **PARLEBAS Pierre** – « Les jeux transculturels » dans *Vers l'éducation nouvelle*, n°494 – Dossier « Jeux et sports » I, Avril 2000.
- 12 – **PSICHARI Michel** – « Les jeux de Gargantua » dans *Revue des études rabelaisiennes*, Tome VI (1908) – Tome VII (1909).
- 13 - **RABECQ-MAILLARD Marie-Madeleine** – *Dictionnaire des jeux*, Préface - Paris – Tchou Editeur, 1964.
- 14 – **RABELAIS François** – « Gargantua » - chapitre 22 : « Les jeux de Gargantua » dans *Oeuvres complètes* - Paris – Gallimard, 1967.
- 15 - **de SMEDT Marc, VARENNE Jean-Michel, BIANU Zeno** – *L'esprit des jeux* - Paris – Ed. Seghers, 1980.
- 16 - **TREMAUD Hélène** – « Les jeux de quilles » dans *Jeux et sports* - Encyclopédie de la Pléiade – pp. 867-885 - sous la direction de Roger CAILLOIS – Paris - Ed. Gallimard – 1967.
- 17 - **VAN GENNEP Arnold** – *Le folklore de la Flandre et du Hainaut français* - Tome II – Brionne – Ed. Gérard Montfort, 1935.

Postface

Quels loisirs, pour quelle société de demain ?

Guy Jaouen
AEJST, FALSAB

Président du Comité d'organisation

Les rencontres de Nantes traitaient des héritages et des transmissions que nous avons reçus à travers les jeux traditionnels, et de la diffusion qu'il convient d'en faire. Nous sommes donc bien là dans la valeur du mot Tradition. Que pensons-nous avoir reçu, que pensons-nous qu'il faille transmettre, pourquoi, comment ? C'est bien là un débat de société trop important pour qu'il se limite à ce qui aurait pu être « une rencontre de plus ». Nous sommes donc en face de fortes questions, comme : « quelles formes donner à nos loisirs, à ces moments de vie partagée ? », ces loisirs étant directement liés à la société dans laquelle ils se forgeront. Il faut maintenant faire fructifier toutes les idées contenues dans les échanges et les textes de ce livre. Voici quelques pistes qui ne devraient pas vous laisser indifférents.

Les mots tradition, traditionnel, sont des mots utilisés à toutes les sauces, il est aussi parfois attaqué. De nombreux clichés lui collent à la peau, qu'il traîne souvent comme des boulets. Ainsi, lors d'une récente rencontre avec un député, celui-ci disait, avec raison en partie, « presque tous les sports sont des jeux traditionnels à l'origine ». Il avait raison, inconsciemment, comme avec un sixième sens qu'un historien a pu acquérir, mais son affirmation était également basique, caricaturale, comme un revers de main pour écarter la question, avec l'idée qu'elle ne valait pas la peine d'être traitée de façon sérieuse. En fait, dans cette phrase courte, il en avait beaucoup trop dit, ou pas du tout assez.

Les sports sont tous des jeux traditionnels à l'origine : c'est exact si l'on ne regarde qu'avec un rapide coup d'œil, les deux se ressemblent comme un chemin de campagne et une autoroute, deux constructions humaines servant aux déplacements humains, comme les jeux traditionnels et les sports servent à déplacer la pression de la vie de tous les jours lors des moments de loisirs. Le football, le sport le plus connu en Europe, a des ancêtres jeux traditionnels un peu partout, que je n'appellerai pas football, terme anglais qui d'ailleurs ne signifie que « ballon au pied ». Le mot balle, *ball* en allemand et anglais, *boll* en suédois, *bold* en danois, *bal* en néerlandais, est aussi le mot *bola* en espagnol, *palla* en italien, *pila* en latin, signifie sphère, *bhel* en indo-européen, et symbolisait en même temps le soleil, source du renouveau de la vie à chaque printemps. Nombre de nos jeux servaient à l'origine à clôturer des cérémonies funéraires ou de renouveau de la vie (naissances, mariages), en Grèce, en Chine, chez les Incas, en Mongolie, chez les Ouzbèques, comme parfois toujours chez nous aujourd'hui, dans les fêtes votives, après la messe. Nous pouvons à ce propos remarquer une

certaine similitude entre les jeux du stade de l'ancienne Rome, et leurs mises à mort, et certains matchs de football d'aujourd'hui servant d'exutoire à la population.

DE LA BALLE AU PIED AU FOOTBALL DES STADES

Le ballon au pied soit disant anglais était joué un peu partout dans le monde, avec des règles différentes suivant les régions, dans un environnement différent. Il mélangea même le jeu de mains et de pied, ce qui signifie que le football gaélique irlandais fait aussi partie des ancêtres du football. Presque tous les peuples avaient leur jeu de ballon, comme ils avaient leur lutte, à la fois semblables vus de loin, mais en même temps très différents à l'analyse de leur structure interne. Une balle est une balle, la lutte est la lutte. Parmi les plus connus, en plus du « soccer », le football européen, il nous reste le football australien, le football américain, et quelques autres, pour des centaines de méconnus. En effet, qui connaît le ballon au pied mélanésien, où la balle est une noix de coco vide, ou le *Tsu-Chu* chinois, sport des empereurs chinois pendant des siècles, mais la Soule est un mot qui nous parle. Pourtant le jeu que les auteurs décrivent comme la *Soule*, ou *Choule*, ou *Chole*, ou *Velad*, *Hurling*, *Cnappan*, *Shrove Tuesday Foot-Ball*, etc., fut jouée au pied, à la main, avec la main et le pied, avec un bâton, selon les régions. Parfois un même nom représente donc des jeux différents, et à l'inverse, parfois des noms différents sont donnés à un même jeu, selon les régions.

Ces jeux de balle, à la structure interne parfois différente, avaient pourtant pour la plupart en commun (de l'Angleterre au Sud Ouest de la France) d'être organisés lors de fêtes calendaires. Tous les ans, pendant plusieurs siècles, différentes communautés (rurales ou urbaines) organisèrent à cette occasion des temps de défoulement, où l'autorité acceptait certains débordements. A ce propos il est intéressant de reparler du football moderne, pour remettre en cause son mythe de jeu existant depuis l'éternité. Joseph Strutt, la grande référence des jeux en Angleterre, décrivait vers 1790 un jeu appelé *Foot-Ball* ou *Camp-Ball*³⁰. La structure du jeu est bien celle du football, mais il précise que si ce jeu fut autrefois prisé par les couches populaires, à son époque il est discrédité. William Hone, rééditeur de Strutt, spécialiste des traditions populaires en Angleterre, écrivait en 1826 que le jeu de *Foot-Ball* « est, et reste un jeu du Mardi gras en Angleterre et en Ecosse ³¹ ». Et qui plus est, un *gentleman* londonien, déclara que le terme « *Foot-ball day* ³² » (journée du *foot-ball*) lui était inconnu, ce qui confirme les mots de Strutt. C'était toujours en 1826, encore à l'occasion d'une festivité du Mardi gras, et cela semble montrer que le football moderne n'est que la reconstruction d'un jeu sur les cendres encore chaudes d'une ancienne pratique, sans rupture de mémoire, tout comme le fut le judo en 1882, ou encore le gouren en Bretagne au début du 20^{ème} siècle.

³⁰ Dans *Sports and Pastimes of the people of England – 1801* (publié après sa mort).

³¹ Il cite ensuite la lettre d'un lettré écossais, datant de 1815, qui parle du *foot-ball* comme d'une vieille tradition toujours perpétuée dans certaines villes en Ecosse, entre mariés et célibataires endurcis. Les mariés devaient « pendre » la balle, pendaison symbolisée par le dépôt de la balle, 3 fois, dans un nid de lande. Les célibataires devaient, eux, noyer la balle, 3 fois, dans une rivière. A la fin du jeu, la balle était coupée en tranches, comme dans le jeu de Ruzzolone (lancer du fromage en Italie) où des tranches de fromage sont offertes aux participants...

³² Un ami de M. Hone, qui passait en calèche à travers plusieurs villes (du côté de Twickenham), remarqua que tous les habitants sécurisaient leurs vitrines et fenêtres côté rues. Les joueurs poussaient une balle devant eux, et à chaque porte réclamaient un peu d'argent (malheur aux vitres de la maison qui n'en donnait pas...). Il y avait plusieurs « équipes » de souscripteurs. A midi, plusieurs matchs de *soule* eurent lieu dans les rues, et « après 4 heures de jeu tous les joueurs se retirèrent dans les bars pour dépenser l'argent de leur quête ».

Le football australien provient pour sa part du football gaélique joué en Irlande, remanié par les Australiens. Les Australiens introduirent un ballon ovale au lieu du « rond », et un terrain ovale au lieu du rectangulaire. Cet exemple montre une fois de plus que l'être humain, même dans une société hautement technicisée, cherche toujours des activités où sa communauté peut se reconnaître. Mais ceci fut surtout dû au fait que les Irlandais n'eurent jamais l'esprit expansionniste pour développer leur sport, ayant sans doute eux-mêmes souffert trop longtemps de l'expansionnisme anglais. Leur devise fut, jusqu'à une époque récente, qu'un sport doit se développer dans la communauté culturelle qui l'a forgé, où le jeu offre donc des repères déchiffrables par ses membres. Le football gaélique est lui aussi un autre jeu de ballon issu de ce que l'on considère à tort comme un seul et même jeu, la Soule. En 1527 un texte nous précise que chaque camp avait une centaine de joueurs, plus tard un autre texte nous décrit une rencontre entre mariés et célibataires lors d'une fête votive. Le jeu était considéré comme brutal. Il fut codifié vers 1880, c'est-à-dire à une époque où c'était la mode de transformer les règles internes des jeux pour créer ce que l'on a appelé Sport partout dans le monde (le mot sport, en anglais, signifiait à l'origine loisir, passe-temps, jeu compétitif).

Le football américain est lui issu du football anglais moderne, vers 1870. Là le jeu se développa dans les universités, puis divergea dans de nombreuses directions, à tel point qu'en 1873-74 il n'était plus possible d'organiser une compétition car chaque université avait introduit de nouvelles règles, évidemment différentes ! Plus tard, l'influence de ce qu'on appelle Rugby aujourd'hui, fit qu'une association se créa, décidant d'avoir un développement indépendant des jeux européens correspondants. Ainsi aujourd'hui, même si d'après le discours des acteurs l'on voit toujours dans le jeu les éléments du football et du rugby, l'on peut dire que les règles internes de ce jeu ressemblent plus à ce qu'a pu être le jeu de balle des indiens d'Amérique centrale. Ce jeu était organisé lors de cérémonies pour célébrer le ballon, symbole du soleil et des astres. Il opposait deux équipes, système reflétant les dualismes utilisés lors des cérémonies religieuses entre le bien et le mal, ou le jour et la nuit, l'été et l'hiver. Le jeu était si violent que les joueurs devaient porter des protections sur les épaules, les hanches, les coudes, et les règles du jeu, avec de grandes courses, étaient assez similaires au football américain, qui porte donc bien son nom... Les peintures et bas reliefs de l'époque montrent d'ailleurs cette similitude. En 1905 il y eut 18 blessures mortelles lors de matchs de football américain, et 159 blessures graves.

Voilà pour l'indéniable relation entre les sports et les jeux traditionnels. Elle est souvent très lointaine, confuse, mais réelle. Leurs logiques internes ont des points communs car ils sont de la même famille de jeux. Si l'on prend le jeu de ballon, c'est une balle avec laquelle il faut courir, qu'il faut frapper du pied, un but qu'il faut atteindre. Si l'on prend une petite balle, c'est une balle qu'il faut frapper, lancer, chercher à reprendre. Si c'est la lutte, c'est un jeu où l'on doit vaincre l'adversité (soi-même et l'autre) en donnant pour preuve la projection, le renversement, l'immobilisation d'un opposant (en fonction des représentations des différents groupes sociaux). C'est l'universalité des jeux. Mais nous savons qu'à côté de cette universalité des jeux, les jeux sont en fait tous construits de façon différente, à travers un environnement, une langue, un habitus différent. Les sports modernes d'aujourd'hui ne sont donc pas une évolution des anciens jeux traditionnels. Le volley-ball a été créé aux USA en 1895, le basket-ball en 1891 dans le même pays, le tennis de table en Angleterre dans les années 1880, popularisé dans les années 1890 quand un américain créa une usine pour fabriquer et vendre le matériel. Tous auraient pu instaurer une continuité avec des jeux existant, celui des Chinois pour le tennis de table, celui des Aztèques pour le volley-ball, le *korfball* néerlandais pour le basket-ball, mais effacer la culture locale pour en mettre une nouvelle était une technique qui avait déjà fait ses preuves lors des expériences colonialistes.

Pour des compagnies commerciales aussi, c'est toujours plus facile de pénétrer une société sans repères, acculturée, qu'une société dite traditionnelle. Il faut donc distinguer d'un côté le jeu lui-même et les acteurs du jeu, et de l'autre les divers éléments extérieurs qui font qu'un jeu devient l'élément central d'une activité commerciale où le but du *jeu* n'est pas de jouer mais de gagner.

JEUX TRADITIONNELS ET JEUX OLYMPIQUES

Les sports modernes, ou plutôt les éléments qui gravitent autour, sont en fait très différents des jeux traditionnels, ceux d'aujourd'hui, car nous vivons au 21^{ème} siècle et nous ne sommes pas en train de défendre des activités sociales qui existaient dans l'Antiquité ou au Moyen Age. Le processus suivi par la majorité des sports modernes, au 19^{ème} et surtout au 20^{ème} siècle, a vu la bureaucratisation de la logique interne, non pas pour le jeu lui-même, mais pour le contrôle du système, pour le pouvoir, suivant ainsi le modèle de l'Etat, mais aussi celui de la révolution économique, élitiste, productiviste et ultra libérale. Peut-être aviez-vous entendu Jean-Michel Larqué s'écrier, lors d'un match qu'il commentait à la TV et suite à la rupture d'un piquet de corner qu'un joueur avait replanté dans le sol, « mais c'est incroyable, il faut que l'arbitre arrête le match immédiatement, les règles sont claires, le piquet doit mesurer x,xx mm, il faut un piquet de corner réglementaire pour pouvoir continuer le match ! » (Cette tendance à la complexification des règles par des éléments n'ayant rien à voir avec le jeu lui-même est caractéristique de tous les sports modernes). C'était à la fois attristant, mais significatif du système de sportivisation : contrôle du jeu par la bureaucratie – rôle primordial de l'économique à travers un matériel calibré au millimètre – pouvoir social de ceux qui contrôlent l'ensemble du système. Les grandes fédérations sportives internationales et leurs satellites, journaux spécialisés, TV, marques commerciales, ont donc tendance à devenir des entreprises de globalisation de la culture, pour des objectifs de contrôle, de pouvoir et de finance, exactement comme des entreprises multinationales. L'affaire du dopage à grande échelle, particulièrement celui révélé en décembre 2004 et qui entache l'athlétisme américain lors des derniers JO d'Athènes, est significative. Elle a été très vite étouffée.

A ce propos il est intéressant de faire une petite parenthèse sur les jeux olympiques, officiellement rénovés par Pierre de Coubertin et ses alliés anglo-américains. Des jeux se référant à l'Antiquité furent déjà organisés dès 1612, les *Cotswold Olympick Games*, en opposition à l'emprise des puritains de Cromwell sur la société anglaise de l'époque (plusieurs des organisateurs étaient des parents ou amis de Shakespeare). En 1788, un projet est initié à Harvard, USA, en 1793, c'est en Allemagne, en 1813 c'est à Rome. En 1834, c'est la Suède. La Grèce enfin, alors qu'elle accède à l'indépendance en 1829, souhaite restaurer les Jeux d'Olympie pour renouer avec ses racines et surtout son prestigieux passé, et organise les Jeux Helléniques en 1859, 1870, 1875 et 1889. Dans ce cas la supposée liaison avec des jeux traditionnels est fautive et relève uniquement du mythe, car lorsqu'un jeu est mort et qu'il est reconstruit, cela signifie que la transmission a été rompue, c'est une fautive tradition. C'est le cas des Jeux Olympiques, comme de celui des mythes d'origine des Etats, entretenant le nationalisme. La chaîne de la transmission a été rompue et le mythe est utilisé pour habiller une nouvelle pratique de respectabilité. Les *Cotswold Olympick Games* avaient eux, à leur programme, la lutte, les combats d'épée, le lancer du fer à cheval, la course à pied, à cheval, soit l'environnement naturel des jeux de l'époque dans cette région de l'Angleterre.

La charte universaliste des jeux olympiques n'est aussi qu'un habillage de respectabilité, avec un code de pensée anglo-saxon. Les Etats-Unis, avec l'aide de Pierre de Coubertin et des Anglais, créèrent un système de compétitions de jeux sportifs au niveau mondial, sur le

modèle sociétal de ce qu'ils avaient mis en place chez eux (en fonction de leur propre « habitus » donc), c'est-à-dire un système où des aventuriers, des pauvres, ou des bannis pouvaient passer à un statut de décideur, d'exploiteur et de riche par un concept quasi religieux du droit de réussir et de faire partie de l'élite, concept peut-être hérité des frustrations ressenties auparavant par ces mêmes bannis, pauvres et aventuriers. Construits par eux, les J.O. étaient à l'origine une épreuve de jeux anglo-saxons, mais réservés à l'élite bourgeoise et aristocratique, car le sport ouvrier de haut niveau était déjà professionnel dès le 19^{ème} siècle. Les jeux, comme les langues, sont les résultats de modes de pensée, d'environnements différents. Les J.O. rénovés de 1896 étaient donc, de fait, même involontairement, des jeux fortement ethnocentriques, et le sont toujours en partie aujourd'hui. Ils ont inoculé, souvent sans douleur apparente, une acculturation dans tous les pays n'ayant pas la force économique suffisante pour développer leurs propres jeux sportifs. Ils étaient et restent des jeux de pays riches, représentation du modèle économique dominant.

D'un côté nous avons donc des sports modernes qui se prétendent héritiers des anciennes activités physiques et des jeux traditionnels, affirmant être le prolongement, la filiation directe, de ces pratiques qui leur donnent une respectabilité. Ceci a été tant martelé que les chercheurs, pendant plus de 100 ans, n'ont pas jugé nécessaire de s'intéresser aux jeux traditionnels, comme s'ils avaient simplement évolué, comme l'expliquait Darwin, jetant leurs vieux habits pour en mettre d'autres. Les anciens jeux n'existaient donc plus car ils avaient muté. Ceci se retrouve dans l'affirmation d'un haut fonctionnaire français du ministère des sports au colloque de 1988 à Villa Real, au Portugal (organisé par le Conseil de l'Europe sur les jeux traditionnels). Il s'y montra solidaire des autres pays qui travaillaient sur ces jeux, mais affirma que la France n'était pas concernée car il n'y avait plus de jeux traditionnels organisés en France ! Il est vrai qu'en 1994, lors d'une rencontre au Danemark, un autre haut fonctionnaire français alléguait qu'il n'y avait plus de langues régionales en France !

DE LA MECONNAISSANCE DES JEUX TRADITIONNELS DANS LES UNIVERSITES

A côté de ces connexions complexes entre jeux traditionnels et sports, le mot traditionnel est aussi souvent utilisé pour désigner le mal, le grain de sable qui gêne la machine bien lubrifiée du système politico-sportif dominant. Le mot est animalisé³³ pour mieux avoir le droit de l'abattre, ce qui masque les vrais problèmes, comme dans un tour de prestidigitation. Est-ce cette motivation, masquant le génocide des jeux traditionnels, qui inspira M. Stefano Cavazza, professeur à l'université de Bologne, lorsqu'il écrivit en préface au livre *Giochi tradizionali in Valle d'Aosta*, livre commandité par le gouvernement valdotain pour valoriser les jeux de tradition : « Un peu partout en Europe nous assistons à des implications nationalistes au niveau du recueil des traditions populaires, comme c'est le cas du Serbe Karadzic (...) cet intérêt pour les survivances est lié au rejet de l'industrialisation et des modifications apportées à la société, que l'industrie a introduites (...) Nous en trouvons la preuve (du refus de la modernité) dans le débat sur la présumée décadence entraînée par le développement de l'industrie culturelle et de la culture de masse (...) la commixtion (la combinaison) idéologique entre régimes de droite et folklore est désormais amplement documentée ». Pour finir il avance qu'heureusement les jeux Valdotaïns ont montré un meilleur esprit en s'arrimant au CONI, le comité olympique italien, ils sont donc dès lors absous de tout péché...

³³ Concept où un être vivant est affublé d'une image animale pour justifier de le traiter en être inférieur. Descartes parlait « d'animal-machine, opposé à l'homme qui raisonne » ; Taine parlait de « L'animal primitif qui subsiste indéfiniment dans l'homme ».

Là nous touchons au tabou des Jeux olympiques, au tabou du Sport. Les J.O. c'est une image du forcément bien, ce sont les valeurs humaines universalistes, égalitaires, celles de la démocratie, de l'amitié entre les peuples, etc. Donc le sport moderne est forcément lui aussi un outil aux valeurs sociales et humaines exemplaires. D'ailleurs, lorsqu'un parent envoie son enfant jusqu'à l'entrée d'une salle d'entraînement, il repart rassuré, absolument convaincu que c'est un lieu où l'enfant est entre de très bonnes mains. Les loisirs sportifs ont pris de plus en plus de place dans notre monde actuel, et ces lieux n'en ont donc que de plus en plus d'importance, et pourtant les *a priori* positifs demeurent. Il n'y a pas de surveillance du système, ni même de mise en place de structures interdisciplinaires dont le rôle serait de veiller au bon fonctionnement démocratique et éducatif d'une activité qui est largement subventionnée par nos impôts. Les ordres du jour des comités directeurs de fédérations ne prévoient que des points concernant l'organisation des compétitions, la formation des entraîneurs, l'arbitrage, la sélection pour les grandes compétitions ; rien quand à leur rôle éducatif non élitiste, aux apprentissages culturels, à l'épanouissement de la jeunesse en général. Est-ce uniquement pour cela que ces organismes reçoivent de l'argent, et ont-ils conscience de leur rôle dans la formation de la société de demain ?

La réflexion sur l'éducation de la jeunesse est-elle réduite à la reproduction du modèle sportif élitiste ? Alors que l'on accuse les jeux traditionnels de faire le jeu du nationalisme, ce qui reste manifestement à prouver, rien n'est justement dit sur le nationalisme olympique d'Etat et celui des grandes rencontres sportives internationales. Plus le mensonge est gros, plus il semble vrai dit-on. Il est attristant que ce scientifique, mais il n'est pas le seul, n'ait pas été capable de voir le travail novateur, critique, et alternatif du mouvement qui anime actuellement les jeux traditionnels, celui que l'on retrouve dans les textes de ce livre, là où le jeu est utilisé avant tout pour l'éducation sociale des générations futures. M. Cavezza a cependant raison lorsqu'il nous met en garde contre la quête des origines, contre de fausses traditions, des redécouvertes, mais alors, comment peut-il ne pas être également critique sur les J.O. ? Comme Don Quichotte attaquant ses moulins imaginaires, il fait abstraction d'une partie de la réalité. Il ne veut pas voir que depuis une vingtaine d'années des fédérations de jeux traditionnels, dont en particulier celle du Val d'Aoste, proposent des échanges internationaux égalitaires. La rencontre met en avant les jeux de tous les protagonistes, sans uniformisation des règles, sans langue d'échange unique. Chacun doit jouer au jeu de l'autre, en signe de respect à la culture de l'autre. Il y a aussi compétition, mais elle n'est qu'un prétexte à la rencontre humaine.

Comment dans ce débat oublier les démonstrations de Norbert Elias et Erik Dunning, dans leur livre *Quest for excitement* (titré *Sport et civilisation* en français), où ils utilisent le terme « jeux traditionnels » uniquement pour le bénéfice de leur théorie, supercherie qu'il faut dévoiler. En effet, ces auteurs ne connaissent visiblement pas le monde des jeux traditionnels des années 1980 car il n'y parlent que du rugby, du football, de la lutte (laquelle ?) et de la boxe du 18^{ème} siècle. Ce sont leurs jeux traditionnels ! Elias et Dunning mettent en avant que le sport moderne, inventé en Angleterre, aurait pour effet d'évacuer les tensions liées aux contraintes sociales très fortes et croissantes de nos sociétés modernes, pour pacifier les relations entre les acteurs en suscitant justement des tensions et des émotions hors du temps réel, et très encadrées par des règles. En effet, l'être humain n'étant qu'un animal, ils expliquent que dans les sociétés civilisées où les états d'excitation et de tension sont constamment fortement réfrénés, le sport permet de susciter, dans un cadre très réglementé, des émotions nécessaires à la santé mentale. L'on reconnaît tout à fait là le fonctionnalisme anglais. Sans entrer dans le débat du concept qu'ils défendent, qui pourrait d'ailleurs être globalement appliqué aux jeux traditionnels d'aujourd'hui, il faut constater que c'est surtout là

le thème général de l'Etat qui recherche le contrôle sur les individus. L'Etat désire tout contrôler, de plus en plus, et génère des règles que les citoyens ordinaires doivent strictement respecter. La démonstration aurait pu se faire à travers d'autres thèmes : les règles du travail et des échanges commerciaux, etc. Les deux auteurs nous parlent en fait d'une société qui a changé, la mentalité du 18^{ème} siècle n'étant évidemment pas celle du 20^{ème} et le sport n'est qu'un des éléments ayant fait changer cette société. D'ailleurs vouloir comparer le 18^{ème} et le 20^{ème} siècle sans entrer dans une étude de contexte (la société du 18^{ème} siècle était sans doute plus violente, depuis elle a changé, et les jeux avec...), c'est comme chercher à expliquer un mot de vieux français avec du français moderne, ça ne fonctionne pas ! Par ailleurs les deux auteurs encensent les sports olympiques et leurs règles, ces mêmes sports qui puisent leur mythes dans l'Antiquité, jeux de l'Antiquité qu'Elias et Dunning attaquent justement pour leur violence... (Il y a là le même paradoxe que chez Cavezza). Les auteurs avaient donc une certitude à démontrer, car ce n'est pas leur démonstration, démarche logique, qui démontre cette théorie. L'outil jeux traditionnels, activité n'existant plus pour eux en 1980, fut sans doute le bouc émissaire qui ne leur répondrait pas...

Elias et Dunning défendent la sportivisation comme étant un processus de civilisation, un élément fondamental de création d'un habitus où l'être humain apprend à se contrôler, pour ensuite réinjecter ce contrôle des pulsions dans sa propre société. Si l'objectif est défendable, il me semble que nous devons être très prudents sur les moyens, et encore déclarer que les situations sont différentes entre le 18^{ème} siècle et le 20^{ème}, que la violence s'est donc peut-être simplement déplacée, qu'elle pourrait être différente. Par ailleurs, lorsqu'Elias déclare qu'il est plus violent pour un chasseur de tuer un renard de ses propres mains que de donner ce travail à ses chiens (à d'autres donc), cela signifierait-il que c'est un progrès de civilisation que de déléguer l'acte de violence à quelqu'un d'autre, même à l'Etat ? L'on peut poursuivre cette démonstration en disant que c'est moins violent de décider de bombarder une ville plutôt que d'y aller s'y battre ! Le discours actuel sur le besoin de prendre des décisions pour réduire la dégradation du climat de la Terre est du même phénomène. Tout le monde est pour, mais c'est aux autres de faire l'effort ! C'est l'apologie de la déresponsabilisation, du bouc émissaire, et aussi du droit de l'expert à penser à la place d'un autre. C'est le droit d'animaliser celui qui ne pense pas comme soi pour mieux justifier la nécessité de le détruire. La mise en place, en Angleterre, de dizaine de milliers de caméras vidéo pour surveiller les rues, les autoroutes, les routes de campagne, et même les hameaux, sont la suite logique de ce processus de civilisation où il faut imposer le contrôle de soi, suivant une logique du livre *le meilleur des mondes* de Huxley, mais aussi celle de Cromwell, le sanguinaire puritain purificateur de la pensée subversive, au 17^{ème} siècle.

Norbert Elias, scientifique étudié dans de nombreuses universités Occidentales, utilisa son expertise pour des démonstrations où transparaissent en fait la logique de l'environnement religieux, de la culture et de la langue de son pays d'adoption (il avait fui l'Allemagne hitlérienne), c'est-à-dire l'Angleterre. Rappelons à ce propos que le rôle des experts n'est pas de diriger le monde, comme nous le voyons de plus en plus, mais d'aider les peuples dans cette tâche, à travers leurs représentants. La pensée est comme les jeux, universelle, et comme les hommes, leurs cultures et leurs jeux, riche de ses différences. Prenons l'exemple des langues qui sont toutes des constructions de codes de pensées modelés par l'« habitus ». Personne ne peut complètement y échapper, et les langues sont donc les représentations langagières de situations régionales. La notion de Logique (la science du langage, de l'expression claire et cohérente de la pensée) ne s'exprime qu'à travers les éléments d'une langue, et n'est valable que pour les êtres humains plongés dans l'environnement de la culture représentée par cette langue. Ainsi, lorsque l'on parle d'installer la démocratie dans un autre

pays, ce n'est donc en réalité que la représentation de sa propre démocratie, d'un mode de pensée d'une civilisation particulière dont on parle. C'est la même chose pour les jeux sportifs. Ce système de pensée peut être assimilé à une volonté d'acculturation par les sociétés auxquelles cela est imposé. Ce système est toujours accompagné et accentué par les moyens technologiques de notre époque, d'autant plus fort que l'on possède la puissance économique. Il peut être assimilé au phénomène de globalisation que l'on observe aujourd'hui, où le système économique dominant cherche à imposer son propre environnement culturel.

Dans les sociétés rurales traditionnelles, telles qu'il en existaient encore dans beaucoup de régions au début du 20^{ème} siècle, le contrat social imposait que toute novation devait subir des tests avant d'être adoptée, les choses avançant par étape, le changement était surveillé par la communauté. Sans doute y avait-il besoin d'introduire des systèmes plus souples, moins soumis aux « patriarches », mais le balancier, lorsqu'il a été relâché, est passé d'un extrême à un autre extrême. Aujourd'hui le mouvement alternatif représentant les jeux traditionnels commet l'affront de mettre en doute des orientations que très souvent le peuple n'a pas choisies, et donc le processus décisionnel non démocratique qui les a mis en place. De nombreuses modifications structurelles de nos sociétés sont imposées par des multinationales, et avant que nous ayons pu commencer à analyser s'il fallait les adopter ou les rejeter, une autre modification envahit notre vie, et ainsi de suite. Tout le monde y perd ses repères et donc son esprit critique, puisque la critique se nourrit des repères que l'on a. Les sports modernes sont des activités qui ont été pour beaucoup marchandisées, à dessein, pour augmenter le temps où les citoyens que nous sommes deviennent des consommateurs, à la TV, dans les matchs, dans les salles d'entraînement, dans les salles de mise en forme. Après cette étude plus approfondie, avouez M. le député que les jeux traditionnels sont complètement différents de la structure des sports spectacles modernes, tout en sachant que tous les jeux, tous les sports ne relèvent pas des mêmes options. De la même façon, tous les niveaux sportifs ne sont pas à mettre dans le même panier, même s'il est parfois facile de critiquer l'élite, et ensuite de faire plus ou moins la même chose dans son club.

REVENIR A UN ESPRIT D'OUVERTURE, D'ECHANGES ET D'EMPRUNTS

L'échange équitable, équilibré, respectant les cultures, sans idée de domination ou d'expansionnisme évoqué plus haut, mis en place au travers des rencontres de jeux traditionnels est bien plus efficace pour le progrès de la démocratie dans le monde que celui où le modèle dominant veut imposer son idée, sa représentation personnelle de la démocratie par la force. Des échanges égalitaires, cela signifie chez les participants un esprit d'ouverture où l'on a envie d'apprendre de l'autre. Ceci entraîne des échanges et des emprunts culturels très riches si l'on considère la très grande diversité des jeux traditionnels, mais aussi volontaristes, de collaboration. Les emprunts, c'est aussi la transmission de ce que nous pensons bon pour notre communauté, c'est comme cela que les sociétés progressent. Il faut alors très sérieusement s'interroger sur les résultats que pourront avoir sur plusieurs générations de jeunes les habitudes créées par des rencontres humaines, appelées sportives, où l'objectif principal est toujours de dominer l'Autre. L'introduction de cet esprit antagoniste dans toutes les compétitions sportives risque bien à terme de nous faire retourner aux rites des Incas du 13^{ème} siècle, « mon équipe est le bien, et l'autre le mal ».

Soyons très humbles et ne renversons pas une absurdité, celle du sport comme solution miracle aux problèmes sociaux, par une autre, les jeux traditionnels n'étant évidemment pas en soi une réponse à tous ces problèmes de société, mais les questions que révèlent leur étude permettent de les détecter, parfois de les démasquer, et ensuite de les aborder. Les

jeux traditionnels peuvent alors être des outils alternatifs, post modernes, dans le domaine des loisirs et des sports, non pas pour qu'ils deviennent eux-mêmes des sports de type moderne, car ils sont différents, mais au contraire pour servir de laboratoire à une réflexion globale sur ce thème, pour aider la société toute entière à réformer le système du loisir et de la compétition sportive. Pour cela il faut ré-alimenter la curiosité et la connaissance à travers une recherche scientifique fondamentale et expérimentale, dans le domaine historique, ethnologique, sociologique, psychologique, etc. Les travaux réalisés dans les différents instituts universitaires, dont plusieurs étaient représentés à Nantes, et dans certaines organisations de jeux traditionnels en sont des exemples concrets.

Pour savoir où l'on va, et pourquoi, il est d'abord primordial de comprendre d'où l'on vient.

Publié par l'Insitut Culturel de Bretagne

Avec l'aide du Conseil Régional de Bretagne

Page 1 de couverture

Affiche des Rencontres de Nantes, conception et réalisation Guy Jumel.