

LES JEUX POPULAIRES ECLIPSE ET RENAISSANCE

Des traditions aux régions
de l'Europe de demain

Sous la direction de Guy Jaouen et Jean Jacques Barreau

Sommaire

Avant propos

POUR ASSURER L'AVENIR DES JEUX DE TRADITION

Guy JAOUEN, France – Secrétaire de la FILC, Président de la Confédération FALSAB p.5

Ouverture

TRADITIONS FESTIVES, ACTIVITES LUDIQUES ET SPECTACLE SPORTIF

Jean Jacques BARREAU, France - Sociologue, Président de l'I.I.A.C. p.8

Jeux d'hier et d'aujourd'hui

DEFENSE ET RENOUVEAU DES JEUX DE TRADITION VALDOTAINS

Piero DAUDRY, Président de la confédération des sports et jeux Valdôtains p.14

SPORTS ET ANCIENS JEUX DE VILLAGES DANOIS

Jorn MØLLER, Danemark, Chercheur. p.19

PROJET DE RECHERCHE ET DE PROMOTION DES JEUX EN FLANDRE

Erik DE VROEDE, Flandres – Belgique, Président de la confédération VLaS p.28

LES JEUX ET SPORTS TRADITIONNELS EN ESPAGNE

Pere LAVEGA, Catalogne – Espagne, Université de Lleida. p.32

DEVELOPPEMENT D'UN SPORT TRADITIONNEL AU NIVEAU INTERNATIONAL

Un exemple, le Gouren dans les pays de l'Ouest Européen

Guy JAOUEN p.40

LA TRADITION POPULAIRE DE JEUX DE PLEIN AIR EN BRETAGNE

Fañch PERU, Bretagne – France p.44

SURVIE ET RENOUVEAU DES SPORTS ET JEUX TRADITIONNELS AU CORNWALL

Roger HOLMES, Cornwall - UK, Journaliste. p.56

LES LUTTES TRADITIONNELLES A TRAVERS LE MONDE

William BAXTER, Ecosse - Président de la FILC p.61

Pour une approche d'ensemble

UNE REVOLUTION DE LA CULTURE CORPORELLE ?

Henning EICHBERG, Institut Universitaire de Gerlev, Danemark. p.80

Dossier sur les jeux populaires et de tradition

p.101

Présentation du séminaire « Les Jeux Populaires – Eclipse et Renaissance ; Des traditions aux régions de l'Europe de demain » 14-22 AVRIL 1990, CARHAIX-BERRIEN, Bretagne – France.

Sous le patronage du Conseil de l'Europe, de l'IAC, de la FILC.

TEXTE DU COLLOQUE

La rencontre de Carhaix-Berrien n'est pas seulement une action commémorative destinée à célébrer de façon passéiste les vertus de certaines traditions. Les raisons profondes d'un si large regroupement, dans le cas présent, sont à chercher dans les attentes que les incertitudes de la vie moderne font peser sur les individus.

Parmi ces attentes, celle qui domine par son urgence, concerne le dépérissement des liens sociétaux et communautaires. Cet affadissement n'est un secret pour personne.

La question de l'heure est : comment redynamiser ces liens, les enrichir et quelles contributions les jeux et fêtes de tradition peuvent-ils leur apporter ? Faut-il, par exemple, rénover les jeux traditionnels comme on a rénové voilà un siècle ce que sont aujourd'hui les jeux olympiques ?

On reconnaît le plus souvent que les jeux traditionnels, toujours accomplis dans un contexte festif, apparaissent comme une occasion symbolique de manifester la solidité et la pérennité des liens sociétaux en dépit des différences et des clivages entre les individus. Or, c'est bien cette dimension de la communauté qui a subi tous les outrages dans l'établissement et l'organisation de la Cité moderne. C'est la raison aussi pour laquelle elle revient à l'ordre du jour.

Dans ces conditions, jusqu'où peut-on prendre appui sur cet héritage de traditions pour espérer réactiver ces liens ?

Les études consacrées aux jeux de traditions peuvent nous y aider. Leur valeur conservatoire, dans un domaine où les moyens et les usages de transmission, restés largement oraux, expliquent la rareté des témoignages directs, peut être interprétée selon un double plan : quantitatif et qualitatif.

Du point de vue quantitatif, on observe en effet une récession considérable de ces traditions ludiques et leur remplacement progressif par des pratiques le plus souvent apatrides ou transnationales, parmi lesquelles les activités sportives modernes figurent en bonne place; mais il existe toutefois des foyers de renaissance de semblables traditions non seulement en Bretagne, mais dans la plupart des pays d'Europe, aussi bien en Scandinavie que dans les îles Britanniques, dans les Flandres, au Pays Basque, aux Iles Canaries, en Espagne, dans le Val d'Aoste etc. Ces résurgences ou ces renaissances ne sont-elles pas la marque d'un infléchissement, par l'engagement actif qu'y tiennent les individus, des programmations officielles qui ne les ont pas toujours prévues ?

D'un point de vue qualitatif, par contre, ces études nous enseignent le rôle de ciment socio-communautaire joué par ces pratiques venues des fonds de la tradition, comme par exemple le Gouren en Bretagne. Aussi faut-il examiner avec attention les avantages et les inconvénients qu'il y aurait à les faire entrer par exemple dans le concert des exhibitions et des spectacles sportifs.

L'alternative se trouve-t-elle, telle est notre question, dans la socialité qu'instaure le monde sportif ?

Beaucoup y ont investi et s'y sont investis parce qu'ils l'avaient connue - on le disait et on le leur disait - comme fraternelle et conviviale. Or, on a lentement découvert que la mariée n'était pas si belle, qu'il fallait déchanter, dans la mesure où on constatait -et on l'observe chaque jour un peu plus - que le sport et tout ce qui en dépend se développe aux antipodes des valeurs altruistes :

- acteurs et spectateurs irrémédiablement séparés, clivés (ce qui ne se produit pas dans les fêtes traditionnelles; en Gouren vient le moment où les hérauts invitaient des «spectateurs» le temps d'une démonstration à se «mesurer», pour rire bien sûr, aux «champions», comme ailleurs on invite celui qui reste à l'écart à entrer dans la danse en sorte que personne ne peut se sentir exclu). Cette «culture du rire», comme la nomme certains chercheurs, est en voie de disparition dans l'univers du sport. Car, on ne se mesure pas avec un boxeur qui décoche des coups à assommer un boeuf, ni avec un lanceur de marteau qui propulse l'engin à des distances invraisemblables; on se ridiculise;

-surtout le sport assure la promotion à doses de plus en plus fortes d'anti-valeurs (dopage, chauvinisme, agressions et violences avec¹«hooliganisme», culte du «veau d'or» sous la bénédiction des «marchands du temple» rebaptisés «parrains» ou si l'on veut «sponsors»), où se lisent les progrès continus d'une aliénation, à soi, aux autres, à des environnements factices;

-sans compter enfin, les déceptions de ceux qui n'ont pas trouvé au sein de la «communauté» sportive le modèle de socialisation que promettaient ses instigateurs ainsi que les «éducateurs sportifs» et devait correspondre à l'organisation moderne de la cité. Poussés par des désillusions répétées à y renoncer, certains se sont alors tournés vers ce qu'offraient les jeux de traditions, demeurés dans leur précarité, l'apanage de groupes minoritaires.

Ainsi, à l'instar des langues dans les cultures régionales minorisées, ne faut-il pas considérer une nouvelle alternative? Revendiquer la reconnaissance de ces jeux de traditions dans un autre cadre, non plus sportif (Fédération ou Ligue), mais explicitement culturel, à l'imitation de ce qui a été fait pour les langues minorisées évoquées ci-dessus? Il pourrait alors s'agir cette fois d'un :

Bureau Européen des Jeux Populaires, des Traditions Festives, des Minorités et des Régions.

La réalisation d'une telle instance ferait vite apparaître que l'Europe recèle une majorité de minorités et un patrimoine ludique exceptionnel.

A tout le moins une semblable initiative assurerait la sauvegarde des identités régionales. Quant à leurs expressions festives, elles n'auraient plus à redouter une mise au pas sportive. Elles pourraient au contraire attendre des décideurs qu'ils en favorisent le rayonnement en dotant les collectivités territoriales de structures et d'équipements alternatifs, comme cela a été quelquefois réalisé ailleurs, en Flandres, en Irlande, dans le Val d'Aoste, au Danemark et au Iles Canaries par exemple.

De ces nouveaux dispositifs on pourrait alors attendre qu'ils relancent une coopération, sans discrimination, entre partenaires qui s'ignorent encore aujourd'hui comme partenaires.

Les débats, prévus à Carhaix et Berrien, auront à porter témoignage sur ces interrogations. En outre ils auront à traduire la volonté et la détermination des participants, Anglais du vieux Nord, Aoutans, Basques, Bretons, Cornouaillais, Danois, Flamands, Frisons, Gallois, Irlandais, Islandais, etc. à imposer cette reconnaissance.

POUR ASSURER L'AVENIR DES JEUX DE TRADITION

Prof. Guy JAOUEN, secrétaire de la fédération internationale des luttes celtiques, président de la confédération FALSAB (JST de Bretagne).

DES SPORTS TRADITIONNELS AUX SPORTS MODERNES

L'idée d'organiser un colloque sur l'avenir des sports et des jeux traditionnels ne date pas d'hier. En effet, dès 1988, un projet avait déjà été formulé pour 1990, qui devait s'inscrire dans le cadre de l'année Européenne de la culture. Glasgow avait été choisie comme ville de regroupement.

Les lenteurs des préparatifs dans la capitale de l'Ecosse ainsi que le peu d'intérêt des organismes européens qui avaient été sollicités pour ce projet avaient fait reporter à une autre période, et en un autre lieu cet événement. Mais l'idée devait en fait renaître sérieusement en 1989 et être officiellement soutenue lors d'une réunion de la Fédération Internationale des Luttes Celtiques lors de son stage internationale de 1989.

Voilà donc comment naquit ce qui devait devenir une grande réunion Européenne, véritable séminaire d'analyse et de réflexion sur les sports et jeux traditionnels de l'Europe en insistant sur le droit à leur pratique dans la société de demain. Un droit à la différence en quelque sorte.

Nous nous sommes alors adressés à nos amis de l'Institut International d'Anthropologie corporelle qui travaillent sur le thème des jeux depuis de nombreuses années. Ceux-ci se sont aussitôt montrés enthousiastes et ont promis une participation forte et de qualité. Dans le même temps bien sûr, les différentes fédérations de la FILC se préparaient à cet événement et l'Assemblée Générale de Carlisle en Novembre 1989 permettait déjà de présenter un avant-projet du colloque. Les nombreux contacts de ce qui allait devenir la Confédération FALSAB avec des fédérations de jeux en Europe faisaient le reste. Pour l'anecdote, c'est de l'idée de faire des démonstrations de jeux traditionnels lors du colloque, qu'est née l'idée de réaliser le rassemblement Européen des jeux traditionnels à Carhaix en 1990.

SEMINAIRE DE BERRIEN/CARHAIX

Voilà donc la petite histoire du colloque. Pour ce qui est de son impact philosophique sur l'avenir des jeux populaires en Europe, l'avenir nous dira s'il aura contribué à la mise en place d'une politique nouvelle. En effet, même si de nombreux colloques ont déjà pu être organisés autour de ce thème, aucun n'avait réuni à la fois autant d'experts, représentants de comités de sports et de jeux, et des chercheurs universitaires. Souvent, cela avait été des rencontres entre représentants d'administrations et des conférenciers.

Mais le plus important, c'est que nous avons pris la décision, et c'est là une première, que ce séminaire aboutirait à un résultat concret. Ce serait donc pas uniquement des actes de colloques qui seraient proposés, mais la mise en forme d'un projet de loi cadre qui sera expédié à tous les députés Européens et traduit dans 8 langues.

LES VALEURS HUMAINES .

La motivation n'est pas de faire revivre des traditions mortes, mais d'utiliser tout ce qu'il y a d'intéressant, au niveau social, sportif et culturel dans ces jeux pour répondre à certaines questions sociales que pose la société moderne. Ainsi, c'est de la tentative de création d'un des supports à une société moderne nouvelle, plus simple, plus conviviale dont il s'agit. Ce que Henning Eichberg appelle la "post modernité".

Nous serions donc en cette fin de siècle à la fin d'une étape.

Pour être plus clair, il n'est pas question par exemple de dénigrer les sports spectacles actuels même si leurs contours sont discutables et pas toujours très "propres" . Ces sports sont victimes de leur succès à cause entre-autre, des orientations qui furent prises au début du 20ème siècle : victimes du "sérieux" : sérieux où l'on oublie de rire dans le jeu ; victimes de la "standardisation" : ils ne véhiculent plus leur culture et leurs valeurs sociales originelles avec eux ; victimes de la "mondialisation" : ils ne sont plus maîtres de leur propre sort car les grands états, le monde de l'argent dirigent maintenant la manoeuvre pour des raisons extra-sportives; victimes de la "sportification" : les jeux olympiques deviennent de plus en plus des jeux de professionnels où le gain d'un dixième de seconde, d'un centimètre, se répercutera ensuite sur le salaire en dizaines de milliers de dollars. Par osmose, les jeunes pratiquants, les clubs en arrivent à faire de même et oublient l'aspect éducatif du sport et des activités corporelles, ludiques en particulier.

C'était déjà là une transgression par rapport à l'esprit de JEU qui par essence est éphémère, c'est à dire que la notion de vainqueur ou de champion est limitée dans le temps et dans l'espace (le lieu) tandis qu'aujourd'hui, même les enfants se situent par rapport à une hiérarchie nationale, mondiale. L'invention du "champion héros" est une utilisation soit à but politique, soit à but commercial d'un être humain devenu porte enseigne.

Cette orientation explique sans doute que les sports spectacles actuels en particuliers ne véhiculent plus leurs valeurs sociales originelles.

Aujourd'hui, la société urbanisée, société de consommation, est malade des maux qu'elle a elle-même engendré.

CRISE DE SOCIETE .

Dans la société urbanisée et hiérarchisée où un grand nombre de jeunes éprouvent du mal à "se retrouver", à sentir leurs racines, il y a en Europe, depuis la "révolution économique" des années 60, une rupture de la cellule familiale associée à une perte des valeurs sociales anciennes. Cette situation est maintenant à l'origine des graves problèmes de société que nous connaissons: drogue, violence gratuite, individualisme entraînant égoïsme et parfois racisme.

Notre but n'est pas de désigner du doigt les responsables, d'ailleurs nous devons considérer que nous le sommes tous un peu, soit en tant qu'acteurs, soit à cause de notre passivité.

DERIVE EDUCATIVE .

Nos gouvernants européens ont cru et croient parfois encore pouvoir utiliser les valeurs éducatives du sport pour atténuer les effets pervers d'une certaine "modernité". Pourtant, dans le même temps, ils laissent dériver ces sports-spectacles dans un univers où ceux-ci ne sont plus maîtres d'eux-mêmes. Ils sont d'ailleurs parfois eux-mêmes à la source du mal en effectuant des pressions sur les fédérations pour plus de médailles au niveau international.

Les extravagances, les scandales du sport de haut niveau, la violence sur et hors les stades, font aujourd'hui réfléchir nos gouvernants. Malheureusement, ils attendent un peu que la solution leur tombe du ciel car il est difficile de remettre en cause tout le système .

SPIRITUALISME .

Des essais de recherche d'une certaine spiritualité ne sont pourtant pas complètement absents de notre monde sportif actuel. Ainsi a t-on vu se développer des disciplines d'arts martiaux où la notion de YIN et de YANG apportèrent de l'exotisme et une apparence de spiritualisme. Ces formes de combat sont cependant maintenant en partie sportivisées et elles ne reflètent pas vraiment la culture européenne.

COMPLEXITE .

Comme nous l'avons déjà souvent dit, les sports traditionnels, sans doute empêtrés dans leur authenticité, ont pris trop tard le "bon wagon" et nos difficultés à nous faire reconnaître depuis de nombreuses années sont là pour conforter cette idée. Le monde officiel du sport (à haut niveau) est gêné par notre présence car nous sommes encore "propres". Nos sports sont imprégnés de culture et ils n'ont pas été modélés, ni modifiés pour le monde du spectacle.

Aujourd'hui pourtant, de nombreux jeunes refusent de pratiquer les sports traditionnels car cela leur semble rabaissant, non valorisant de faire un sport minoritaire refoulé par les médias, l'école, etc. L'aboutissement sportif ne peut donc pas apporter de consécration sociale. L'on peut d'ailleurs noter le même phénomène de refoulement, dû à des sentiments de complexes, pour les langues minoritaires (ou minorisées, moins répandues). La valeur sportive n'est donc pas aujourd'hui un critère d'intérêt immédiat dans le sport.

UN ROLE SOCIAL .

Quel rôle pourraient bien jouer les jeux populaires me direz-vous ? Eh bien la plupart des pratiquants le vivent pourtant tous, plus ou moins sans le savoir : n'y voit-on pas une ambiance plus conviviale ? Y voit-on des champions qui se prennent vraiment au sérieux ? N'y a-t-il pas un esprit plus égalitaire entre les meilleurs et les moins bons ?

Pour revenir au plan général, les jeux traditionnels, adaptés à la situation de la vie en milieu urbain peuvent apporter de nombreuses réponses sociales et culturelles; **la Convivialité** : c'est en effet possible entre joueurs quand l'important n'est pas uniquement de gagner ; **la Transmission des valeurs sociales anciennes** : les générations anciennes connaissent pour beaucoup les jeux traditionnels, si ceux-ci étaient installés dans les villes, ils permettraient aux différentes générations de mieux communiquer par un phénomène d'osmose culturelle ; **La Multiplicité Culturelle** : peut-on imaginer une Europe où, quel que soit le pays que vous visitiez, vous ne trouveriez que les jeux et la musique, ou les danses standardisées, que vous avez déjà chez vous ? **La Tolérance** : le fait de ne pas trop se prendre au sérieux, de connaître d'autres cultures, d'aborder la compétition dans une agressivité ne peut que porter à la tolérance de l'Autre, des Idées des autres en général .

CONCLUSION

Ce texte représente une réflexion personnelle au début des années 1990. De nombreux séminaires ou congrès ont eu lieu depuis. Ces idées évolueront sans doute avec le mouvement qui prend forme actuellement en Europe, et l'avenir nous dira si nous avons raison avant l'heure. J'espère que ces lignes et les textes qui vous sont proposés dans ce livre vous aideront dans votre propre réflexion sur le devenir de notre société du 21ème siècle.

Pour l'instant présent, de nombreux détails restent à régler pour avancer. Ainsi, il faut inventer une nouvelle dialectique pour les jeux traditionnels qui sont aussi des sports de compétitions, mais pas seulement, et différemment. Par ailleurs, pourquoi ne verrait-on pas couramment des sportifs pratiquer un sport olympique et également un sport traditionnel ? Cette pratique nécessite que les sports traditionnels soient "reconnus" . Elle aiderait certainement la base des sportifs, pratiquant les sports spectacles, à faire évoluer favorablement leur JEU. En effet, beaucoup sont conscients que quelque chose ne va pas, mais ils sont hiérarchiquement impuissants devant l'énorme machine commerciale qui est au-dessus d'eux.

On peut donc penser qu'actuellement, la voie des sports traditionnels est dans un chemin parallèle, et non pas en opposition conflictuelle avec les sports spectacles ou olympiques. Ce chemin se doit d'être un chemin de culture et de convivialité dans le jeu et la compétition, une sorte de "post-modernité" qui allierait tradition et modernité.

TRADITIONS FESTIVES, ACTIVITÉS LUDIQUES ET SPECTACLE SPORTIF

Prof. Jean Jacques BARREAU, Sociologue, président de l'Institut International d'Anthropologie Corporelle.

Le fait d'évoquer aujourd'hui les jeux populaires de tradition est à prendre comme un signe des temps.

Sommes-nous rassemblés pour en dire les charmes surannés face aux séductions, largement orchestrées, des spectacles sportifs qui ne cessent sous nos yeux de se renouveler et de capturer notre attention ou notre intérêt et, de les embaumer dans une évocation où l'on ne manquera pas de mentionner d'éternels regrets ?

Ou bien avons-nous à prendre appui sur leur solidité, leur pérennité, pour nous interroger sur le sens de leur résistance face aux intempéries culturelles qu'ils ont eu à affronter et qui pourrait bien, au-delà, d'une reconnaissance, même formelle, présager, d'une forme de renaissance ?

Dans la plupart des régions de l'Europe, en effet, mais ailleurs également, un mouvement s'est amorcé dans le but d'assurer localement, ici la continuité, là, la sauvegarde, là encore la diffusion ou aussi bien la promotion de ces manifestations.

Mais ce qui apparaît c'est l'extrême difficulté qu'il y a à démêler la destinée de ces jeux de celle des sports modernes tant leurs relations sont compliquées, si l'on cherche à légitimer en raison cette renaissance.

S'il n'est pas souhaitable de se résigner à voir certains d'entre eux disparaître, renforçant ainsi une amnésie collective que certains appellent modernité, il reste toutefois d'autres formes de survivance qui ne s'équivalent pas et entre lesquelles il convient de mieux discerner les implications.

Globalement, il y a pour les jeux et des fêtes traditionnelles, outre leur disparition pure et simple, leur exténuation, deux autres perspectives: -soit la « folklorisation », i.e., leur redéfinition selon les impératifs et les intérêts d'une politique du tourisme. Cette situation n'est pas seulement propre aux régions d'Europe (Carnaval de Nice en France, ou de Binche en Belgique, Highland Games en Ecosse, Palio de Sienna en Italie, etc.) mais reste fréquemment l'apanage des pays africains américano-latins ou asiatiques.

-soit leur « sportivisation », i.e., leur transformation selon un protocole de normes arbitraires, techniques et abstraites, sans relation aucune aux caractéristiques identitaires, sociétales voire régionales qui les ont, par tradition et usage, singularisés.

Peut-on envisager une troisième solution ?

DE LA « FOLKLORISATION » À LA SPORTIVISATION

On a pu voir récemment, à la TV française, en lever de rideau d'une rencontre de rugby, qui se déroulait à Paris, au Parc des Princes, « une démonstration de la force basque ».

L'événement mérite d'être rappelé et doit nous faire réfléchir : s'agissait-il d'une tentative de débauchage, d'une sorte de banc d'essai destiné à tester les ressources « sportives » d'une semblable exhibition, ou simplement d'un recours à un ornement « folklorique » destiné à agrémenter cette année là, un Nème « match du siècle » ?

A tout le moins, il s'agissait d'une curieuse initiative et d'un curieux rapprochement entre deux types d'exhibitions différant à la fois par la forme, les soutiens qui leur sont respectivement accordés et l'esprit; l'une conviant aux réjouissances, l'autre tenant lieu de distraction. Car c'est bien d'après une différence dans leur impact social leur signification

culturelle que l'on peut trouver une ligne de démarcation entre eux, s'il est vrai qu'il existe une tendance rampante à la sportivisation dans tous les domaines et qu'en particulier, les jeux et fêtes traditionnels n'échappent pas à cette tendance.

La difficulté est qu'il y a dans ce cas, et en même temps qu'il n'y a pas, deux univers à prendre en considération : les traditions festives d'un côté et le spectacle sportif de l'autre. En vérité, ils ont en commun, de se fonder sur ce qui, avant le bon sens peut-être, est la chose du monde la mieux partagée, le jeu, les activités ludiques. Celles-ci incarnent les traits les plus éminents de la culture humaine. L'homo ludens serait plus vieux que l'homo sapiens, selon Johan Huizinga. Cet austère historien, spécialiste du Moyen-Âge, ne pouvait s'empêcher de lire dans le sport un avatar dégénéral du ludisme, une disparition de ce que certains chercheurs aujourd'hui nomment la culture du rire. Et en cela, il retrouvait les mêmes accents qu'exprimait un tiers de siècle plus tôt le sociologue américain d'origine scandinave, Thorstein Veblen quand il examinait les effets d'une expansion sociale des conduites sportives dans la société américaine.

Huizinga s'est peut-être trompé; mais ici comme ailleurs, le pire n'est jamais sûr : le spectacle sportif multi-quotidien étale ses réussites sous nos yeux, même si semblables résultats se sont accomplis au détriment de si nombreux renoncements qu'ils ont fait disparaître à peu près totalement, ce qu'il est convenu d'appeler le coubertinisme.

UN PROGRAMME MÉCONNAISSABLE

Le Baron de Coubertin rêvait d'un sport mu par un idéal de paix, dont les quatre principales vertus éducatives conduiraient progressivement la jeunesse du monde entier vers plus de tolérance et de respect mutuel (par l'apprentissage du fair-play), plus de fraternité (par le rapprochement des peuples et des nations), plus de désintéressement (par le maintien du statut de l'amateurisme) et enfin par plus de respect envers soi-même (par le fait que les adeptes du sport pouvaient apprendre leurs limites en accomplissant ce qui n'était alors que des exercices). On sait ce qu'il est advenu de ce programme : les exercices se sont transformés en exhibitions toujours plus tapageuses; l'estime de soi a fait place au doping qui ruine les organismes; les marchands du temple ont condamné l'amateurisme au chômage; quant à la fraternité et à la tolérance, on n'en finirait pas d'en énumérer les manquements; cela ne date pas d'hier. Souvenons-nous : aux J.O. du Reich en 1936, Hitler quittait brutalement la cérémonie parce qu'il refusait de serrer la main du héros de ces jeux, quatre fois médaillé, l'Américain Jesse Owens, sous le motif que c'était un nègre, comme il avait auparavant organisé avec le concours actif des bureaucrates du sport nazi, l'expulsion de tous les athlètes juifs des équipes nationales, comptant pour ce faire sur la mollesse des protestations de l'opinion internationale.

De ces décombres, on peut tenir pour heureux que l'idéal de paix n'ait pas été gravement atteint et qu'il reste l'une des rares pièces à surnager dans ce désastre, puisque le sport n'a pas déclenché de guerre. Retenons surtout que, dans ces conditions, il semble bien que les forces appelées à toujours plus déstabiliser le sport, le spectacle sportif, à mettre en péril sa crédibilité, se trouvent en son sein et non pas en dehors de lui. La compensation, la parade visant à rééquilibrer cette situation instable est à chercher dans ce souci permanent de proposer toujours plus d'attractions, de céder à l'obsession du renouvellement par une fuite en avant. Cela situe néanmoins le rêve coubertinien plus près de Rome et de son cirque que d'Olympie et de ses dieux.

TEMPS SÉPARÉ , TEMPS SUSPENDU - LE TEMPS DE LA RÉPROBATION

Rien de semblable ne peut se trouver si l'on examine maintenant les fêtes traditionnelles et les jeux populaires en ce que les objections et les protestations qu'ils ont pu rencontrer sont essentiellement venus de l'extérieur. Pour des raisons bien compréhensibles, certains jeux,

particulièrement ceux qui conduisaient à exercer des actes de cruauté envers les animaux, combats de rats (rating), de taureaux (bull-baiting), d'ours (bear-baiting), de coqs (cock-fighting) ont presque tous fait l'objet d'interdiction. Les combats de coqs se déroulent aujourd'hui encore aux Philippines, clandestinement aussi en Europe et la corrida espagnole poursuit une carrière désormais contestée. Mais, aussi loin que des témoignages attestent de la présence de divertissements régionaux et de leur vitalité, les décrire, ce fut d'abord dans l'idée des chroniqueurs et des témoins, tenter de mieux les stigmatiser pour en dénoncer les débordements et les excès, et pour condamner les effets corrupteurs qu'ils entretenaient chez ceux qui les avaient adoptés. Aussi quittent-ils leur demeure séculaire, leur milieu culturel habituel, la tradition orale, pour faire une entrée dans l'histoire événementielle par une porte étroite, celle de la réprobation.

On ne peut manquer de mentionner ici les anathèmes proférés par Phillip Stubbes dans son célèbre ouvrage *Anatomy of the Abuses* publiée en 1583 qui illustre cette perspective sous un angle pour le moins militant. Il est vrai qu'en France, un demi-siècle avant Stubbes, Rabelais le moine-médecin, avait célébré les vertus et les charmes des jeux et de tous les plaisirs dont il recommandait vivement l'étude pour son élève, le Géant Gargantua et les pensionnaires de la fameuse Abbaye de Thélème. Pour Stubbes, il ne s'agit pas de fiction, mais d'une réalité, celle de l'Angleterre qu'il a visitée, dont il a scruté les moeurs et dont il est revenu alarmé. Car, pour lui, toutes les actions qui ne sont pas dédiées à la Gloire divine relèvent ipso facto d'une conduite pécheresse et partant satanique. L'univers ludique est une création du Malin. Et cet univers satanique étend ses ravages et ses vilenies dans toutes les directions. L'Anatomie des Abus ce sont d'abord les abus de l'anatomie. Tout y passe: la glotonnerie, l'intempérance en matière de boisson, la débauche et la prostitution, les coiffures recherchées, les vêtements extravagants avec les incommodes fraises et les invraisemblables robes à crinoline en même temps que les parfums coûteux. Quel mépris de la Sainte Humilité qui sied au pécheur dans ces accoutrements de Carnaval; mais Stubbes est aussi contempteur des foires et des marchés, trop souvent prétextes pour des conduites licencieuses, du théâtre qui flatte les bas instincts sans en rien inspirer la terreur et la crainte, comme le voulait les Anciens; les danses surtout qui favorisent la dépravation des moeurs par la promiscuité des corps, les jeux enfin, et les enjeux dont ils sont le siège, et qui ruinent la moralité, que ce soit aux cartes, aux dés, au tennis, ou aux quilles; et, pour finir c'est au tour du foot-ball d'être vilipendé. Stubbes ne peut se résoudre à l'appeler un combat amical, un jeu, ou une récréation, un sport ou un passe-temps : cette activité contrevient, en effet, doublement aux préceptes religieux en s'imposant d'abord comme « une pratique sanguinaire et meurtrière » et surtout, en se déroulant, comme les autres festivités qui éloignent de la foi, le jour du Sabbat. Stubbes est un Puritain et l'inobservance du Sabbat est par principe répréhensible.

Ces condamnations sans appel donnent une image peu amène des divertissements populaires. Certes Stubbes ne réserve pas ses pointes aux seuls ruraux et villageois; il tonne également contre les déviations qu'il a repérées dans les classes sociales des villes où s'organise déjà de nouveaux plaisirs. Mais, c'est cette image qui devait pendant longtemps à travers la plupart des pays d'Europe s'imposer avec assez de force pour susciter un effort permanent d'interdiction et de répression de la part des « pouvoirs publics ». Avec Stubbes c'est le pouvoir spirituel qui s'exprime; plus tard, le pouvoir temporel, civil prendra le relais. On dénombrerait difficilement les prises de positions officielles, hostiles aux jeux populaires, et les prohibant par Ordonnance Royale, Statuts Synodaux ou Transports de Gendarmerie, dans les paroisses, et les comtés des nations de l'Europe depuis le XIV jusqu'au XIX^e siècle. Ce sont les historiens qui vont commencer à modifier cette situation en nous montrant que derrière toutes ces occupations et surtout les exclusions qu'elles provoquent se jouait un changement radical sur le plan social : rapportés au monde de la modernité qui allait éclore, les jeux des traditions populaires incarnaient le dernier rempart vivant des formes agraires et rurales d'organisation sociale.

En fait la question d'un droit d'exercice ne s'était jamais posée jusque là : le droit coutumier suffisait. Toutes les couches de la population étaient conviées à participer à de telles manifestations. Personne ne devant se sentir exclu. L'instauration des fêtes et l'accomplissement des jeux qui leur était inhérent se déroulaient avec l'approbation sinon la participation active et la bienveillance du responsable local -en l'occurrence le seigneur ou le châtelain. Ainsi parlait-on par exemple en Bretagne, comme le rappelle l'historien Henri Sée, d'un droit de soule ou de mellat.

C'est de l'irruption d'un droit positif écrit adossé à un appareil civil de coercition, la maréchaussée en particulier, résultat d'une transformation en profondeur de l'état, et se substituant au droit coutumier, que va s'engager le processus de dévalorisation des traditions populaires et festives dont Stubbes a anticipé l'arrivée.

Avec l'industrialisation et le dépérissement des campagnes, c'est toute cette organisation rurale, en définitive, qui va être remise en cause et faire les frais d'une critique sociale qui ne commencera à faiblir qu'à l'époque de la Révolution. Le temps social va se modifier en profondeur. **Au temps suspendu** des jeux ruraux, étant donné que ceux-ci prennent place dans les périodes libérées des contraintes du travail saisonnier (puisqu'il faut bien laisser faire la nature) et, offrent ainsi l'occasion de manifester la nature humaine, qui va se traduire par une expression festive de la solidité du lien social, (c'est là la mission propre de la fête), à ce temps suspendu, va succéder un autre temps, **un temps séparé**, celui des sports et des loisirs urbains. Après le remodelage du paysage et des espaces, c'est toute la temporalité sociale qui va progressivement être remaniée: le jeu, les jeux ne sont plus une affaire de « calendrier de vacance », comme le dit R. Malcolnson, rythmé par les travaux et les jours, mais celle d'un planning calqué et calculé selon les normes de la nouvelle production industrielle. Ce qui résultera de cette nouvelle configuration sociale, c'est le laminage des traditions ludiques et festives antérieures. Par voie de conséquence on assiste à la distension voire la dislocation des relations entre les individus qui, brutalement exterritorialisés puis artificiellement rapprochés mais cette fois dans les grandes métropoles industrielles vont s'employer à retracer des chemins vers une convivialité acceptable. On connaît mieux cette autre histoire et ses vicissitudes. C'est aussi la nôtre.

DE LA RÉPRESSION À LA RÉAPPROPRIATION URBAINE - L'ANNEXION SPORTIVE DES JEUX

Toutes les observations, celles des ethnographes en particulier, corroborent ce fait qu'il n'est pas de société exempte de traditions festives et dépourvue d'un patrimoine ludique. Celui-ci se révèle d'autant plus résistant qu'il est cimenté par un désir collectif d'assurer sa conservation. On peut même se demander si parfois les efforts de certaines communautés ne tendent pas d'abord vers la préoccupation de la fête et des jeux pour ne se soucier qu'ensuite des contraintes de l'existence. Il semblerait bien que contrairement à une vision très occidentale et moderne largement répandue, les sollicitations ludiques et festives soient d'autant plus affichées que la précarité des conditions de vie est plus prononcée.

Cela s'illustrerait abondamment avec les études de Steward Culin, par exemple, consacrées aux divertissements orientaux, en Corée, d'abord, puis aux jeux des Indiens d'Amérique du Nord ensuite, ou à une approche des jeux Inuit, ces peuples naturels d'Amérique du Nord, qu'en fait Alice T. Cheska. On retrouverait aussi bien des traits récurrents, similaires, dans les danses africaines, jusqu'à la cérémonie du Naven chez les Latini de Nouvelle-Guinée, décrite par Gregory Bateson. Au cours de cette cérémonie, le travestissement des acteurs et l'inversion des rôles sexuels provoque un total bouleversement des relations habituelles, ou encore l'exemple extrême du redoutable potlatch de sociétés amérindiennes qui, faute d'être interrompu, peut entraîner la ruine matérielle de la société qui le pratique. Parce que tous ces événements ont pour mission de rendre supportables les contradictions de la vie sociale, ils manifestent des propriétés que les loisirs modernes ne sont pas parvenus à intégrer.

A la différence des spectacles sportifs soucieux d'un unanimité cosmopolite, les jeux et fêtes traditionnels n'ont, en effet, jamais évacué les contradictions sociales -que le sport, par exemple, a une fâcheuse tendance à exacerber- puisqu'ils en étaient en quelque sorte l'émanation; et c'est une raison pour laquelle on peut presque toujours les interpréter comme des voies de recherche traduisant ou retraduisant le désir de rendre acceptables ces inéluctables contradictions.

Bien plus, la turbulence des jeux et des fêtes est en même temps leur sagesse et c'est pourquoi on ne s'étonne pas de les trouver empruntés et réaménagés quand ils ont pu faire l'objet d'une ré appropriation par le sport.

Aussi bien des jeux de villages que des exercices de foires se sont vu ainsi enrôlés dans une configuration sportive. Du Hornuss helvétique et du Fioletto valdotaïn, aux sports de crosse et de clubs comme le golf ou les variétés de hockey; de la lutte bretonne, galloise, cornique ou écossaise, aux sports de combat; des jeux calédoniens, les fameux Highland Games, à l'athlétisme; ou encore des Morris-dances ou des danses des épées ou des couteaux, comme on les pratique dans les îles britanniques ou en Pays Basque à la G.R.S., il n'y a pas, à première vue, de différence péremptoire; le chemin paraît court, il y a une sorte de cousinage gestuel; mais, pourtant, la définition technique de ces activités respectives n'épuiserait pas de bien loin leurs singularités. La grande différence provient de la définition de l'appareil de mise en oeuvre. Avec le spectacle sportif il s'agit de maximiser les gains tout en minimisant les coûts : la logique économique est prévalente et se manifeste d'abord avec la constitution d'un public; avec les jeux et les fêtes traditionnels, il importe de construire et de consolider une identité collective et individuelle, et dans ce cas, c'est une logique du social qui est mise en avant: une participation de tous et de chacun y est un indice de l'état des relations vivantes à l'intérieur d'une communauté. Le jour de fête n'est plus un événement imposé, mais un événement attendu, où loin de les ignorer on peut aller à la rencontre des autres.

DE LA TENTATION SPORTIVE À LA DÉSPORTIVISATION

Les succès du spectacle sportif n'ont pu, on l'a vu, générer sans équivoque cette rencontre ni les acteurs ni les spectateurs de spectacle tennistiques par exemple, ne sont tendanciellement les acteurs ou les spectateurs d'un spectacle footballistique ou pugilistique ou équestre etc. Outre que les clivages persistent, ils sont déplacés. La dynamique d'absorption caractéristique du spectacle sportif, par le lissage culturel qu'il réalise, ne s'exécute plus sans que des effets secondaires apparaissent et qui se comprennent justement comme exprimant cette exigence d'une socialité.

Pour les jeux et fêtes populaires de tradition, et en particulier les usages corporels, la tentation sportive n'est qu'une tentation; ce n'est peut-être pas une fatalité. L'observation du mouvement « jogger » au début des années 70 irait, par exemple, dans ce sens; en tout cas il introduit un infléchissement dans les normes du spectacle sportif lui-même. Certains y ont vu, comme le sociologue P.Yonnet, une sorte d'anti-spectacle animé par des anti-héros. La prolifération depuis lors d'autres expériences, comme les expéditions à tonalité sportive, certes, mais à caractère convivial aussi bien, où le dépaysement représente un moyen pour s'engager dans un processus de reconnaissance de l'autre accentue cette évolution; tel safari au Kenya, tel trekking au Népal ou tel autre rafting dans les eaux tumultueuses d'un torrent en Amazonie ou dans l'Himalaya rappelle à un ordre d'insatisfaction auquel le sport qu'on finira par appeler, malicieusement, traditionnel, ne pourvoit plus. Là encore, les entrepreneurs du spectacle sportif veillent et ici où là, parviennent à récupérer et à enrôler tel rallye automobile des déserts africains, ou telle navigation transatlantique aussi bien que circumterrestre, ou encore telle exploration montagnarde pour en faire un événement sensationnel et sportif.

Mais tout en la matière n'est pas récupérable. On en trouvera un symptôme dans des études qui n'hésitent plus par exemple à évoquer le développement du « sport non sportif ». Nous nous ouvrons désormais à une nouvelle conjoncture où il redevient possible de faire du neuf avec de l'ancien, pour peu que les décideurs viennent à prêter une oreille attentive aux aspirations qui partout montent du champ social: en garantissant la possibilité même de les réaliser selon des solutions alternatives et, en procurant des moyens nécessaires pour transcrire dans les faits ces aspirations au centre desquelles s'énonce le désir de réorganiser les relations sociales selon des voies plus fraternelles.

CONCLUSION

Ce n'est pas à dire que des moyens seulement techniques soient requis, pour assurer la renaissance d'une pareille entreprise, même si ceux-ci paraissent dans un premier temps prioritaires.

On a largement commémoré en 1989 les heures de la grande révolution; celle-ci nous a légué trois points de repères principaux : la liberté l'égalité et la fraternité. Si la liberté a fait des progrès on ne peut se plaindre qu'elle soit souvent formelle; mieux vaut un exercice formel des libertés que la servitude; la remarque vaudrait également pour l'égalité; sans doute, elle est loin -tant s'en faut- d'être réalisée, mais là encore, on ne peut sérieusement contester qu'elle ait fait quelques avancées un peu partout. Reste la fraternité et là, les choses paraissent beaucoup moins rassurantes. La montée des intolérances n'est pas enrayée. Et il ne faut nullement négliger les ressources, aussi fragiles soient-elles, qui permettraient de répondre à de tels défis. Dans ce contexte, le renouveau des jeux et des fêtes de tradition pourraient bien figurer dans l'arsenal des dispositifs appropriés à un tel but.

LITTÉRATURE

- J.Huizinga, *Homo Ludens*, NRF, Paris, 1951.
T.Veblen, *Théorie de la Classe des loisirs*, NRF, Paris, 1972.
M.Bakhtine, *L'oeuvre de F. Rabelais et la Culture Populaire au Moyen-Âge et sous la Renaissance*, Gallimard, Paris, 1970.
P. Stubbes, *Anatomy of the Abuses in ShaksMes Youth, 1583*, by Frederick J. Furnivall, New Shakespere Society, chez N.Tübner, London, 1877-9
R.Malcomson, *Popular Recreations in English Society*, Cambridge University Press, 1973.
H.Sée, «Les Classes Rurales en Bretagne, du XVI^e siècle à la Révolution», *Annales de Bretagne*, 1905-06.
Dom L. Cougaut, *La Soule en Bretagne et les Jeux Similaires du Cornwall et du pays de Galles*, *Annales de Bretagne*, 1912.
G.Bateson, *La Cérémonie du Naven*, Editions de Minuit, 1971.
S.Culin, *Games of the North American Indians*, Washington, Bureau of American Ethnology, 1907
Games of the Orient, Rutland, Tuttle, 1958.
A.T. Cheska, «Games of the Natives North Americans», 1979.
J-J. Barreau, «la Tradition Festive des Jeux Calédoniens», in, *Cultures Corporelles en Procès*, PUR2, 1990.
P.Yonnet, «Joggers et Marathonniens», *Revue Le Débat*, NRF, NI 19,1982.
K.Dietrich, K. Heinemann, *Der Nicht Sportliche Sport*, Verlag Hofriann, Schorndorf, 1989
K. Dietrich, K. Heinemann, *Der Nicht Sportliche Sport*, Verlag Hofriann, Schorndorf, 1989

DÉFENSE ET RENOUVEAU DES JEUX DE TRADITION

A la recherche d'une définition unitaire

Prof. Piero Daudry, Val d'Aoste, Italie, président de la FENT, federaxion esport nothra tera.

Je parlerai de jeux populaires en utilisant aussi d'autres façons propres à les définir, comme : jeux de la tradition, jeux régionaux, jeux ethniques. Dans certains cas il me semble correct de les appeler jeux historiques car ils font part de la culture propre à un groupe humain bien déterminé.

Jeux ou sports ? Ici encore, le choix du mot juste n'est pas toujours facile car la plupart des jeux populaires demandent des qualités physiques et sportives remarquables. Il existe des jeux populaires folkloriques (c'est le cas de jeux anciens qui ont été rejoués après un temps plus ou moins long), l'ambiance originelle s'étant perdue, les organisateurs sont parfois tentés par les " mascarades " propres au folklore.

Par contre il est positif et souhaitable que des associations ou des groupes, dont bien souvent des jeunes, réapprennent à jouer des jeux qui avaient été abandonnés. Il est certain que bien des loisirs tombaient en désuétude durant les périodes de guerre; seuls les enfants et les jeunes continuaient à les pratiquer.

Dans le canton du Valais suisse, les jeunes hommes et femmes de deux petits villages de la commune d'Orsières ont repris depuis deux ans l'ancien jeu de la truie (C'était le passe-temps typique des bergers des Alpes jusqu'aux années 1930/40). J'ai assisté à l'édition de l'année dernière et j'ai eu une bonne impression; de petites adaptations ont été apportées sans dénaturer le jeu (le bétail évidemment n'était plus présent). Je crois qu'on doit et qu'on peut récupérer les anciens jeux perdus, comme cela a été fait avec les chansons et avec d'autres aspects de la culture de nos ancêtres, mais il faut faire attention à ne pas tomber dans le folklore. Nous savons en effet que le tourisme de masse est souvent nourri de formes qui relèvent des subcultures.

Dans un passé assez récent le jeu et la fête étaient strictement unis et parfois on avait de la peine à les distinguer. Encore aujourd'hui, dans le Val d'Aoste, après certains jeux, les participants des deux équipes se rencontrent autour d'une table pour un repas qui est un peu la continuation de la rencontre ludique. Il me semble que pour nos anciens jeux populaires une définition " unitaire " reste difficile à donner même si elle est bien nécessaire.

On pourrait aussi utiliser la définition "jeux minoritaires " (expression bien connue pour indiquer les " petits " peuples et leurs langues), mais elle est en général fautive dans une petite communauté comme au Val d'Aoste où nous sommes souvent majoritaires en nombre de participants dans plusieurs communes.

LA VALLEE D'AOSTE ET SES JEUX POPULAIRES

Dans l'état italien, la petite Vallée d'Aoste (3.262 km, 115.000 hab. environ, c'est -à-dire 1 % du territoire et 0,2% des habitants de la république péninsulaire) pour des raisons historiques et géographiques a maintenu jusqu'à nos jours une culture locale assez marquée. La " diversité " des Valdôtains a été (avec d'autres éléments) à l'origine de l'autonomie administrative accordée par l'état italien à la fin de la IIème guerre mondiale. Les jeux/sports populaires font partie, de tout temps, de la culture historique propre à notre région. Aujourd'hui, plusieurs aspects de la tradition ont disparu ou bien sont en crise; les

jeux par contre sont encore une particularité bien marquée de la culture Valdôtaine. Naturellement il y a une partie considérable de jeux, passe-temps, fêtes, etc., qui ont disparu au cours des siècles passés et dans ce présent siècle.

Notre rencontre n'a pas ici pour objet de parler de ces jeux qui ont disparu, cela fait partie d'un travail de recherche qui a déjà été fait, et qui continue. Les résultats sont publiés spécialement dans la revue de notre fédération : LO JOA' E LES OMO, soit en franco-provençal " Le Jeu et les Hommes ".

À propos des jeux disparus je voudrais quand même donner un exemple, et je le fais bien volontiers car c'est de la lutte qu'il s'agit, une forme de lutte dont l'identification reste difficile, mais qui était pratiquée par des populations de la montagne : la légende et l'histoire nous ont laissé de faibles traces:

En 1494, Charles VIII, en rentrant après sa difficile et malheureuse campagne militaire en Italie, séjourna au château d'Issogne, château qui est très bien conservé et qu'on peut toujours visiter de nos jours dans la basse Vallée d'Aoste. Le roi de France avait dans sa suite un certain Jehan Lestournel, qui était considéré comme un des plus forts lutteurs du royaume (je me demande s'il aurait pu être un Breton... j'ai lu que princes et nobles avaient l'habitude de se faire accompagner par des lutteurs de Bretagne). En tout cas, le susnommé Lestournel fut opposé à un champion Valdôtain qui s'appelait Poguel de Crinda, un homme très fort dont les exploits sont entrés dans différentes légendes de notre tradition populaire. D'après les chroniques ce fut notre lutteur qui réussit à mettre à terre " le Français ", coupable dit-on, d'avoir trop mangé juste avant l'heure du combat.

L'exemple que j'ai brièvement présenté nous dit que la lutte était une tradition ludique du Val d'Aoste; pour le moment, il est impossible de savoir quand et comment elle s'est perdue. Les jeux populaires valdotains qui survivent de nos jours sont au nombre d'une demi-douzaine. Il serait trop long de les présenter précisément avec leur règles et leur histoire dans ce texte. Cinq de nos activités ludiques ont donc été regroupées, à partir de 1974, dans une fédération : la " Federaxon Esport de Nohtra Tera " (fédération des sports de notre terroir). Il s'agit du fiolet , du palet , du tsan , de la rebatta et du palet cogen.

Les noms cités sont naturellement incompréhensibles pour les néophytes, le même discours vaut pour les règles et les rythmes de ces anciens jeux. Si les noms sont propres à notre langue et à notre culture, les jeux eux-mêmes se retrouvent sous d'autres variantes dans beaucoup de régions d'Europe et du monde. L'universalité des jeux populaires, est un fait qu'on retrouve de plus en plus dans notre travail de recherche et de confrontation.

Aux activités précitées il faut ajouter la rouletta , jeu itinérant pratiqué une seule fois par an dans deux communes : Arnad et Chambave (dans le temps ce jeu était bien plus répandu). Dans la première commune la rouletta risque de disparaître tandis qu'au contraire à Chambave le jeu a été repris par un bon groupe de personnes qui l'ont adapté aux temps présents sans le dénaturer. Parmi nos passe-temps historiques il faut citer la moura (c'est l'ancien micare digitis des romains) qui malgré les continuelles prohibitions aux cours des siècles, réapparaît assez souvent dans nos fêtes populaires et les joueurs sont bien nombreux. On dit que dans le passé la moura était à l'origine de bagarres et de violences (affirmation que le travail de recherche devra mieux vérifier)). Aujourd'hui la violence dans les sports ne doit pas être à chercher chez les joueurs de la moura ! (jeux masculins, d'équipes, de bâtons - jeux d'immigrés).

SAUVEGARDE ET PROMOTION DES JEUX VALDÔTAINS

Il faut admettre que bien souvent les sports de la tradition sont arrivés à nous par hasard C'est l'initiative de quelques individus éclairés, attachés à leurs racines culturelles, qui a conduit ces activités jusqu'aux années 1950. Règles et habitudes ludiques se transmettaient

oralement de façon à ce que pour les jeux d'équipe on devait s'accorder sur le règlement avant la partie. Cela valait d'ailleurs encore pour toute la première moitié de ce siècle. Il est évident que les discussions entre joueurs étaient fréquentes : l'interprétation des règles orales non plus n'était pas une chose facile. De plus chacun voulait jouer à sa façon. Il existe des jeux qui peuvent être pratiqués par des équipes adverses suivant un règlement simple, il y en a d'autres qui demandent des statuts précis et la présence d'un ou plusieurs arbitres. C'est le cas du tsan valdotain. D'après mon expérience je suis porté à croire qu'un jeu qui possède de règles écrites et détaillées a plus de possibilités de survivre. L'absence de règles par contre rend difficile sinon impossible l'expansion d'une activité ludique, du fait qu'on n'a pas envie de jouer avec des jeux d'un autre groupe. Ceux qui jouent suivant une tradition orale ont tendance à se renfermer chez eux. Pour se défendre ils renoncent donc souvent à toute possibilité de démarche vers l'extérieur. Autour des années 1970, nos jeux populaires étaient en forte difficulté d'organisation et de survie. La création d'une Fédération unitaire a permis de sortir de l'impasse et dans la plupart des cas de doubler le nombre des joueurs. Je dois préciser que nos associations étaient et restent pauvres. Nous n'avons jamais mis au premier plan le problème financier et les joueurs restent à 100 % des amateurs. Au cours de ces dernières années quelques équipes ont malgré tout accepté de la publicité sur leurs maillots, mais c'est une mode qui n'a pas apporté de grands bouleversements.

On a cherché à être traité de la même façon que les autres sports. On ne l'a pas toujours obtenu mais le simple fait d'oser demander, de ne plus vouloir être de catégorie B a servi pour revitaliser une dignité en crise. Les rapports sont encore toujours difficiles avec les sports classiques .

Les premiers terrains avec une structure stabilisée ont maintenant vu le jour. Dans le passé nous jouions quand l'état de l'herbe le permettait, c'étaient donc des jeux printaniers. Une pratique de ce genre est aujourd'hui de plus en plus impossible car la majorité des espaces a été occupée par les routes, autoroutes, ou maisons. Les moyens d'information tels que journaux, radios, télévisions ont été obligés de s'intéresser à nous, et ils ont ainsi découvert un monde ludique et culturel fort intéressant. Ensuite de bons programmes ont vu le jour.

Pour ce qui est de la tradition orale dont je parlais tout à l'heure, nous y avons nous mêmes mis fin en les remplaçant par des publications qui ont vu le jour à partir de 1984. C'est notre revue « Lo joa' et les » qui sert de trait d'union entre nos joueurs et avec les jeux populaires des autres régions d'Italie et d'Europe. Pour la promotion de nos jeux populaires nous avons donné de la place aux jeunes. En effet, par tradition c'étaient des activités réservées aux adultes et l'entrée dans une équipe n'était possible qu'autour de 18 ans. Je suis entré dans une équipe à 17 ans et aujourd'hui nos enfants de 8-9 ans participent avec l'enthousiasme et la vitalité qui leur sont propres à leur âge. Ils recourent en général à certaines protections comme des casques.

Il faut cependant être réaliste, la culture des jeux populaires a besoin surtout de faits concrets. Les discours rhétoriques et folkloriques sont très nuisibles, ceux qui, par bonne foi ou par incapacité, voudraient couper les jeux populaires de toute possibilité d'évolution et de transformation. On doit admettre que les sports ethniques et régionaux restent l'anneau faible de la chaîne et ils demandent toujours une attention particulière et engagée de la part de tous ceux qui s'en occupent.

SAUVEGARDE ET PROMOTION DES JEUX ETHNIQUES ET RÉGIONAUX

Je parlais auparavant de réalisme et de démarche vers l'extérieur. Ce sont là deux aspects à tenir en considération pour tenter une promotion des jeux populaires. En dehors de la situation de notre région, j'ai eu l'occasion de connaître directement d'autres " mondes " liés à la pratique des jeux de tradition. Pour toutes ces diversités il y a quand même un dénominateur commun et une ligne d'action à suivre qui peut et doit être commune.

Il est nécessaire de faire un inventaire européen des jeux. L'idée a d'ailleurs été lancée à la rencontre de Villa Real au Portugal en 1988 .

- l'inventaire doit être fait par les organismes des jeux populaires eux-mêmes, et sous leur responsabilité.

- un questionnaire devrait mettre en évidence : la diffusion géographique et numérique des jeux, leurs associations si elles existent, les personnes qui s'en occupent comme dirigeants ou pour des raisons culturelles ainsi que l'état de santé de chaque activité (progression, régression, état stationnaire).

- il s'agit d'établir une carte des jeux/sports populaires d'Europe, un peu comme les cartes linguistiques ou ethniques et le faire de façon la plus détaillée et précise possible. C'est un recensement qui me paraît difficile à réaliser, mais nécessaire.

Il existe en Italie des jeux populaires tels que le pallone elastico et le tamburello qui ont été reconnus par le CONI, ce ne sont pourtant pas des jeux étatico-nationaux. Et les combats de coqs, de vaches, de moutons, de chèvres ? Dans le Val d'Aoste ce sont des jeux bien vivants, à savoir par exemple que chaque année la finale du combat des reines (il s'agit de vaches) rassemble de 7.000 à 8.000 spectateurs attentifs. Voilà un exemple d'un jeu-sport « national ».

Les amis de la ruzzola et du ruzzolone ont mis en marche, en collaboration avec nous, un inventaire des activités ludiques présentes sur le territoire italien. C'est au cours de cette année que nous pensons réunir tout ce monde pour savoir enfin qui, combien et où en sommes-nous dans les régions de l'Italie.

- un tel inventaire aura en premier lieu une valeur culturelle. Sur ce point il me semblerait utile de classer aussi ces jeux qui ont disparu il y a quelques années et dont on a encore des éléments d'identification bien précis.

- existe-t-il , et est-il nécessaire, un organisme pour coordonner un travail de ce genre ?

Il est bien clair que tout inventaire sur les jeux populaires doit avoir un but qui dépasse l'intérêt purement culturel (par ailleurs très valable). L'inventaire doit viser à la sauvegarde et à la promotion des jeux et des joueurs.

UNE PROMOTION UNITAIRE EST-ELLE POSSIBLE ?

Depuis quelques années il y a différents organismes qui s'intéressent au monde des jeux traditionnels (c'est bien! Pour certains cas il faut ajouter : « mieux vaut tard que jamais »). j'ai assisté au même phénomène vers les années 1970; il s'agissait à ce moment là des langues minoritaires et de la culture ethnique en général. Il serait trop long d'illustrer les aberrations de quelques soi-disant sauveurs de la culture minoritaire. je citerai simplement ce moine italien (je tais son nom) qui prétendait nous sauver par la pensée et par la philosophie de Dante Alighieri, l'« inventeur » de la langue italienne! - les jeux populaires ont besoin de l'aide de beaucoup de personnes (si elles sont extérieures, c'est bien car elles peuvent mieux voir les défauts et les points faibles). - les jeux ont un besoin immédiat d'être aidés dans leur développement, ils ont besoin d'oxygène pour pouvoir encore être pratiqués demain. - la lutte entre les sports forts et les sports faibles, entre les sports de l'argent et les sports de la culture, est une lutte entre forces inégales. Nous devons « combattre » mais avec réalisme et de façon unitaire).

Le danger le plus grave, je le disais avant, c'est l'habitude de faire marche arrière et de se renfermer dans notre petit monde.

Certainement nos jeux sont difficiles à exporter dans la pratique; on a essayé de se servir de l'aspect spectaculaire, c'est à dire de soumettre ces jeux aux lois de la télévision. je

crois que ce n'est pas le bon chemin. Que faire alors des sports populaires qui par leur nature ont une richesse qui n'est pas spectaculaire ?

La plupart des états, l'Italie aussi, méconnaissent leurs jeux et la culture qui les accompagne. C'est bien vrai qu'on ne peut pas prétendre qu'un état fasse de la promotion pour une culture qui est bien souvent différente de celle qui est officielle, ou encore qu'il valorise des jeux et des sports qui ne servent pas du tout à la grandeur « national-sportive » étatique.

Il faut préciser que la langue des jeux populaires n'est pas toujours la langue de l'état: raison de plus pour les laisser de côté.

Le « Texte de réflexion du Colloque » que les organisateurs ont préparé pour cette rencontre contient une série de propositions fort intéressantes pour une reconnaissance alternative des jeux de tradition.

Une coopération sans discrimination est nécessaire; nous devons marcher sur le même chemin de l'Europe, en espérant qu'il sera plus facile et moins ambigu que celui des états-nation, qui souvent a été parcouru en vain.

SPORTEN OG DE GAMLE LANDSBYLEGE - (SPORTS et ANCIENS JEUX DE VILLAGE au DANEMARK)

Prof. Jørn MØLLER, Danemark, Chercheur à l'Institut de Gerlev
Traduction de l'auteur.

I. Cinq grandes catégories de jeux de village

Les anciens jeux de villages n'étaient pas organisés par une institution. Ils se transmettaient de génération en génération et étaient propres à certaines saisons ou commémorations. Leur âge et leur origine ne sont pas clairement déterminés. Certains d'entre eux - particulièrement ceux qui se rapportaient aux fêtes et célébrations - avaient un sens sacré et dérivait de cultes païens ou de cérémonies catholiques. D'autres doivent être considérés comme GESUNKENES KULTURGUT; ils trouvaient leurs composantes dans l'imitation ou la caricature de sports chevaleresques. Le sens profond de tels jeux était plus important que le jeu lui-même. A travers eux les puissances sacrées ou profanes étaient tantôt célébrées et adorées, tantôt implorées, tantôt rejetées. D'autres jeux encore faisaient partie intégrante de la vie quotidienne du village; c'était là, semble-t-il, qu'ils trouvaient leur origine; ils n'avaient d'autre but que le plaisir immédiat. Une étude plus approfondie nous permet néanmoins de penser qu'ils faisaient partie d'un système complexe de fonctions régulatrices et éducatives inscrites dans la vie du village. Un peu partout en Europe on connaît différentes formes de certains de ces jeux. Cinq grandes catégories de jeux anciens vont être maintenant décrites pour en analyser sommairement les fonctions dans la communauté villageoise.

" Les jeux du roi "

Tous "les jeux du roi" présentaient une caractéristique commune : le vainqueur était élu roi et participait à une célébration rituelle de son titre. C'est ainsi que les gagnants d'un concours de tir, d'une partie de quilles, d'une sorte de tir au pigeon ("popinjay shooting"), ou encore d'un jeu tel que TILTING THE CAT OUT OF THE BARREL, étaient élus rois dans chacune de ces spécialités. La plupart de ces jeux trouvaient leur racine dans certaines fêtes et manifestations rituelles. Bien que se déroulant clairement sous le signe de la compétition sportive, pour un certain nombre d'entre eux il était tout à fait possible que le roi élu ne le fût pas en fonction de ses propres performances. Ainsi, dans une partie de POPINJAY SHOOTING, on pouvait très bien payer quelqu'un d'autre pour tirer à sa place; or si celui-ci remportait l'épreuve, c'était le payeur qui devenait roi. L'exemple suivant aidera à faire comprendre la fonction de ces "jeux du roi". Dans les premiers jours du mois de mai, on dressait un "mât de Mai" en face du village et on le décorait de rubans et de feuillages verts. De toute évidence le mât était un symbole phallique, et par la fête on célébrait la fertilité à l'approche de la récolte. Les festivités étaient ouvertes par les jeunes valets de ferme (souvent des fils de paysans) qui galopaient de ferme en ferme pour inviter les gens à la fête. Dans chaque fête on leur offrait à boire et à manger en échange de leur musique et de leurs chansons. Ils prenaient également le temps de s'amuser avec les jeunes filles. Un peu plus tard dans la journée les villageois se rassemblaient autour du "mât de mai". Les valets -toujours à cheval- galopaient tout autour. Ils étaient équipés de longues lances de

bois et les filles jetaient en l'air et devant eux des couronnes de branchages. Le premier à attraper une couronne avec sa lance devenait le roi de mai : il avait le droit de choisir sa reine parmi les jeunes filles. Tous deux étaient couronnés avec les branchages. Pendant tout l'été ils formaient un couple doté de certains privilèges et de certaines obligations. Le symbolisme de cette fête trouvait ses origines dans des célébrations païennes de la fertilité, mais le cérémonial était identique aux "courses de chevaux et aux carroussels" de l'âge de la chevalerie, où il existait des formes aristocratiques de tournois. De même on trouve dans le couronnement du roi et de la reine d'évidentes traces de société féodale.

" Les jeux du bouc émissaire "

Les jeux typiques du "bouc émissaire" étaient les jeux de cache-cache et de colin-maillard. Ils ne ressemblaient en rien aux jeux du roi. Si on les pratiquait rarement lors d'occasions formelles, ils comptaient parmi les jeux informels les plus courants. La caractéristique de ces jeux était le choix préalable d'un des participants, que souvent on tirait au sort, pour être ce bouc émissaire. Tous les autres participants avaient le même rôle, tandis que la personne retenue pour jouer celui du bouc émissaire avait pour tâche d'attraper quelqu'un et de briser ensuite le cercle formé par les autres afin de se libérer lui-même pour choisir enfin son successeur. On connaît bien ces jeux aujourd'hui encore. Or, on imagine aisément ce que pouvait signifier, dans la communauté fermée et conservatrice des villageois, cette exclusion de la communauté par l'attribution d'un rôle aussi peu enviable. Le message était clair : "Sois comme nous! ou tu cours à ta perte".

" Les jeux de badinage "

L'objet plus ou moins explicite de ces jeux était de donner la possibilité aux sexes opposés la possibilité de communiquer, voire de se toucher sans offenser les convenances. Dans des sociétés où les rôles de chacun sont extrêmement précis et séparés, de tels jeux sont très importants. Leur but en est le flirt, la déviation des énergies sexuelles, la présentation et le choix de partenaires potentiels. La plupart de ces jeux de badinage étaient des jeux de société, ou des jeux "choraux", où l'activité physique entrait peu en ligne de compte. Toutefois on doit compter dans ce groupe un certain nombre de "jeux de chat". Aujourd'hui encore au Danemark les écoliers d'un certain âge tiennent les jeux mixtes pour des jeux honteux. Une variante très simple du jeu de badinage s'appelait "Les garçons après les filles", et réciproquement : chaque camp essayait simplement de faire autant de prisonniers que possible dans l'autre camp. Le sort que l'on réservait aux captifs n'est pas clairement établi... Peut-être torturait-on un peu les captives, tandis que les filles tentaient d'embrasser les captifs, leur infligeant ainsi le traitement le plus humiliant auquel on peut soumettre un garçon de cet âge, et montrant peut-être de cette manière quelles sont les conséquences de la "prison" du mariage.

" Les jeux d'agilité "

On désigne par "jeux d'agilité" les jeux qui consistaient à faire démonstration de tours artistiques requérant de la dextérité, de l'adresse et de l'ingéniosité. Tous les objets tombant sous la main pouvaient être utilisés. Il s'agissait souvent d'outils de la ferme. C'est ainsi que le slalom norvégien a commencé par être une manière particulière et amusante de descendre le flanc des montagnes en hiver. De jeunes bergers et de jeunes gardiens d'oies jonglaient avec leurs bâtons, tantôt avec leurs doigts, tantôt avec même leur nez..., ou encore ils les utilisaient comme perches de saut. Grâce aux troupes de théâtre ambulantes, ils connaissaient bien les bâteleurs et pouvaient à leur tour marcher sur leurs mains ou faire des sauts périlleux. On peut contester que ces jeux d'agilité soient des jeux à part entière et avancer qu'il ne s'agit là que d'une ébauche de jeu. En effet si l'on part du principe qu'un jeu doit avoir des règles précises plutôt que de vagues critères tels que "non réussite,

réussite, bonne réussite", alors on ne peut les appeler jeux. De plus, lorsqu'il s'agissait d'organiser des concours, on avait besoin de critères différenciés qui permettaient d'apprécier l'esthétique, la vitesse, l'endurance ou l'habileté générale : or, cela était impossible pour les jeux d'agilité. Pour cette raison il convient de classer ces jeux dans une catégorie distincte des jeux de compétition, car les critères utilisés dans d'autres épreuves ne leur étaient pas applicables.

" Les jeux de compétition et de combat "

Dans ces jeux, le facteur compétition et la désignation d'un gagnant jouaient un rôle dominant. Avant que la joute ne commence (par affrontement individuel ou par équipe), les règles du jeu assuraient aux participants des conditions égales au départ. L'idée générale était de déterminer qui était le coureur le plus rapide, le meilleur sauteur, l'homme le plus fort, etc. ... en fonction de règles précises. La plupart des "jeux de balle" formaient un groupe distinct au sein de cette catégorie, dans la mesure où c'était le score qui départageait les candidats. Les sports modernes s'apparentent étroitement à ces jeux; un grand nombre d'entre eux en sont d'ailleurs dérivés.

II. Du fondement socio-politique des anciens jeux de village au Danemark, et du développement qui conduisit à leur déclin.

Ces cinq types de jeux étaient étroitement liés à la vie du village et formaient les principales activités sportives dans les campagnes vers 1800 et antérieurement. Au Danemark donc ces jeux trouvaient leur fondement socio-politique dans le système du "champ communautaire", où la cellule de base est le hameau (lui-même composé de fermes construites en rangs serrés autour de l'étang commun). C'était le seigneur qui possédait les fermes, et les habitants n'étaient que des valets qui payaient leur loyer en offrant leur force de travail sous forme de servage.

" Les réformes agraires et la constitution "

Suite aux réformes agraires de grande échelle qui commencèrent à la fin des années 1780 (le clôyage, la dissolution des villages, l'affranchissement), les jeux de village perdirent en partie leur position dominante au profit de la danse qui devint progressivement l'activité physique et la distraction préférées dans les villages. Dans le passé les villageois (hommes et femmes) se retrouvaient pendant l'hiver pour s'adonner à des jeux d'intérieur. Voilà qu'ils se rassemblaient désormais pour danser. Les jeux anciens n'étaient certes pas oubliés : les enfants continuaient de s'y adonner. Mais les adultes, eux, les pratiquaient de moins en moins souvent. Au Danemark la monarchie absolue fut abolie en 1849. Et dans les décennies qui suivirent le pays fut balayé par un vent de renouveau nationaliste. Le renouveau n'était pas seulement dû au fait que le pays avait désormais une constitution; il puisait aussi sa force vitale dans les mauvaises relations entretenues avec le voisin du sud : la Prusse.

" Les Associations de tirs "

L'un des éléments de ce renouveau fut la création d'une Association nationale de tir, voulue à la fois par les libéraux et les conservateurs dans le but d'épauler l'armée permanente nationale. Il est important de préciser que l'on tentât d'enrôler les paysans danois : ce qui ne pût se faire qu'avec l'accord des "leaders" paysans qui avaient vu là l'occasion de prendre le contrôle de cette Association afin de l'utiliser dans la lutte pour les droits politiques. Malgré l'existence de la Constitution, le pays n'avait pas encore acquis un

véritable régime parlementaire. Cela devint évident après 1870, quand on constata que les aristocrates confisquaient le pouvoir bien qu'ils avaient en face d'eux une majorité de paysans à l'Assemblée. Cette situation engendra un processus de prise de conscience et de réveil politique dans la classe paysanne danoise qui commença à s'organiser. Bien qu'elle manquait de poids politique, cette classe vint à acquérir une position dominante dans le domaine culturel, social et économique; ce qui était unique en Europe. L'existence de l'Association de tir fit également germer l'idée que tout homme libre et indépendant devait avoir le droit de participer à la défense de la nation en s'enrôlant dans des sortes de "brigades populaires". Cette idée fit rapidement son chemin et donna une nouvelle identité aux paysans, ainsi qu'une conscience de classe. Les paysans ne concrétisèrent cependant jamais ce projet d'un pouvoir armé. Ils ne prirent jamais complètement le contrôle des associations de tir et ne purent les utiliser à leurs fins. Le problème des associations demeura purement national; celles-ci ne jouèrent aucun rôle dans une quelconque lutte des classes. Aussi lorsque les jeunes valets de ferme s'engagèrent en nombre dans les associations, cela eut surtout valeur de symbole. Le mouvement ne prit jamais de réelle importance en terme de pouvoir et n'exerça au mieux sans doute qu'une forme de pression politique. En 1901 le système politique danois se changea en démocratie parlementaire sans qu'on ait eu recours à la violence. Plus importante fut par contre l'influence qu'exercèrent les associations de tir sur les structures et les contenus culturels dans les zones rurales. Auparavant, dans les villages, les jeunes se rassemblaient simplement parce qu'ils formaient un groupe homogène. Quand une danse devait avoir lieu, c'est eux qui en fixaient la date. Quand la tradition les y obligeait, ils participaient aux fêtes et célébrations. Ou encore, simplement, ils se rassemblaient pendant les longues soirées calmes de l'été nordique pour s'adonner aux jeux traditionnels. La présence d'associations de tir locales (il est utile de préciser que parallèlement aux associations de tir, beaucoup d'autres organisations paysannes politiques, sociales, économiques ou culturelles avaient vu le jour) signifiait désormais que les initiatives n'étaient plus seulement prises au niveau du village, mais que l'organisation était aussi dépendante d'un pouvoir central. Les décisions avaient désormais une signification plus politique que sociale ou traditionnelle. Assez rapidement les associations de tir inclurent des exercices physiques à leurs programmes d'entraînement. A cause des mauvaises relations avec la Prusse, et du fait également des mauvaises relations que les paysans entretenaient avec l'aristocratie et les milieux militaires, elles rejetèrent les exercices prussiens qui étaient les exercices officiels pratiqués dans les écoles et dans l'armée danoise. A la place, elles choisirent les exercices suédois mis au point par P.H. Ling, et elles commencèrent à former leurs propres instructeurs. Ainsi évitaient-elles d'avoir recours à du personnel militaire qu'elles auraient dû autrement embaucher. Cette pratique porta ses fruits et à partir de 1901 les exercices suédois firent partie du système d'éducation physique au Danemark; ils furent pratiqués aussi bien dans les écoles qu'à l'armée. L'activité des associations de tir englobait également l'organisation d'actions culturelles. Les activités physiques voisinaient avec un programme judicieux d'ouverture intellectuelle dans des domaines aussi divers que ceux de la nation, la politique, la foi chrétienne ou la culture générale. La conséquence de cet enseignement très chargé fût qu'on n'accordait désormais que peu d'importance aux jeux traditionnels parmi les activités récréatives rurales. On s'y adonnait cependant encore lors du pique-nique annuel organisé par la toute nouvelle "Association pour les allocations maladie". Bientôt l'on oublia les objectifs nationaux et politiques des associations de tir. Une classe nouvelle faisait son apparition : la classe ouvrière. L'existence d'un régime parlementaire et le fait que les associations de tir ne jouèrent aucun rôle au sein des forces armées nationales lors de la première guerre mondiale contribuèrent à cet oubli. La seconde guerre mondiale, la guerre froide et l'expansion industrielle des années 60 en éparpillèrent les derniers souvenirs. Mais ce sont les exercices suédois qui portèrent le coup le plus meurtrier, car ils apparaissaient bien plus fascinants que les exercices de tir.

" Deux cultures sportives "

En même temps que l'idéologie politique perdait de son importance, les exercices de tir militaires se transformaient purement et simplement en tir sportif. De même on sépara la gymnastique de l'épreuve de tir, en perdant d'un côté un peu d'eux-mêmes, mais d'un autre côté en témoignant ostensiblement et de façon symbolique d'une culture éclairée et de l'autonomie acquise par la classe rurale danoise. Les exercices de gymnastique étaient parfois envisagés dans leur finalité, mais à une certaine époque ils faisaient surtout partie de grands spectacles publics - et non comme combats -; on admirait principalement les vertus des équipes en tant qu'entités. Si l'on considère le nombre des participants, les exercices de gymnastique attiraient beaucoup plus de monde que le tir, et rapidement les femmes se mirent à les pratiquer et à s'organiser pour cela. Aujourd'hui encore cette forme de culture sportive est très populaire. Progressivement les exercices se transformaient en danse moderne rythmique, proche de la gymnastique contemporaine. Dans les années 20 les associations de tir éclatèrent et le tir disparut totalement des nouvelles organisations qui prirent la relève. Aujourd'hui on compte 350 000 membres au sein des deux associations existantes qui se consacrent précisément à l'activité gymnique que l'on vient d'évoquer. Tout ceci montre à quel point l'histoire de la culture physique au Danemark est unique. Jusqu'à la fin du siècle dernier les Danois "importaient" leurs sports d'Angleterre; ce qui était d'ailleurs le cas de la plupart des pays européens. Progressivement ces sports importés réussirent à s'imposer dans les grandes villes pour gagner ensuite l'ensemble du pays (on les y trouvait y compris au sein des deux associations mentionnées ci-dessus). Mais à l'époque où les sports britanniques firent leur apparition, la classe paysanne était toute entière occupée à développer et à organiser sa propre culture physique "artificielle" (par opposition à la traditionnelle); et c'est elle qui, maintenant, a gagné les villes. Le fait que ce soient les paysans qui furent les artisans du développement d'activités physiques, qui a priori n'avaient aucune fonction particulière, est certainement là quelque-chose d'exceptionnel. Les jeux de village traditionnels ont, eux, malheureusement souffert de cet état de choses; et depuis plus d'un siècle, ils ne jouent plus qu'un rôle secondaire dans la culture paysanne. Ils sont maintenant menacés d'extinction au Danemark plus que dans de nombreux autres pays européens.

III. Sports et anciens jeux de village. Etude comparative.

Analysons maintenant les structures internes des anciens jeux de village. De toute évidence deux d'entre eux - "les jeux du roi" et "les jeux de compétition" présentent des points communs avec les sports modernes. Dans les deux cas il s'agit de trouver un vainqueur. Dans les sports comme dans "les jeux du roi", on célèbre et on fête le vainqueur selon des rites propres. Dans le sport, le vainqueur n'est plus nommé "roi" mais "tenant du titre", "recordman", "master" - ce qui est plus conforme à la terminologie bourgeoise. Le point de divergence est que dans les sports, à la différence de certains "jeux du roi", on ne peut sous aucun prétexte désigner un vainqueur et lui attribuer une récompense pour la performance réalisée par une autre personne. En sport, l'attribution du titre dépend de critères d'évaluation tout-à-fait différents. Dans les tournois modernes, c'est souvent la pendule ou plus généralement le temps qui joue un rôle primordial. La notion de poids et le rapport temps/distance - si caractéristiques de la société industrielle - trouvent leur parfaite expression dans le sport. Dans le "POPPINJAY SHOOTING", la cible est un oiseau avec la tête, les ailes, la queue et le corps. Après que le joueur ait tiré, c'est surtout la chance qui fait que la queue par exemple tombe ou ne tombe pas - plutôt que la tête. Par contre dans les épreuves de tir moderne, la cible ronde présente des cercles concentriques, très distincts; et l'électronique peut parfois même aider à l'appréciation précise du résultat. Contrairement aux autres sports où l'on cherche à éliminer le facteur chance, celui-ci faisait partie de l'intérêt des jeux anciens. Il ne s'agit donc pas là uniquement d'un problème de technologie. Une différence fondamentale se cache derrière cela. "Jeux de compétition et de

combat traditionnels" et "jeux sportifs" ont certains points en commun; mais les premiers étaient plus concrets dans la mesure où ils se contentaient de dégager un vainqueur, de déterminer qui était le plus fort, le plus rapide du village dans une certaine discipline, sans comptabilisation du record. Aujourd'hui n'importe quel champion de village est ridicule si l'on compare ses performances aux records nationaux ou mondiaux enregistrés et figés dans un temps abstrait. Même les petites équipes de football qui remportent le championnat local sont appelées à jouer à l'extérieur. Il ne peut y avoir qu'un champion. La communauté ne peut plus s'accrocher à un mythe local. Donc, ce qui fait la différence entre le sport et les jeux anciens de compétition et de combat, c'est son universalité abstraite. Bien sûr, même dans les anciens jeux, cette universalité affleure. Mais les sports, qui eux s'intègrent aux activités de la société industrielle, sont en tant que tels davantage tributaires des critères de standardisation et d'évaluation ainsi que des règlements. Même pour le garçon le plus petit et le moins bien classé, le sport est devenu une affaire internationale.

" Les Jeux dits "non sportifs" "

Si l'un des sens possibles de l'adjectif "sportif" est "heureux", "joyeux", les sports modernes sont plutôt définis par les idées de tension, de sensation et de décharge brutale d'énergie qui en forment la trame psychologique. Sur ce point les trois autres types de jeux anciens, si l'on considère de la même façon leur structure interne, - à savoir "les jeux du bouc émissaire", "les jeux de badinage" et "les jeux d'agilité" ne sont pas du tout des jeux sportifs. Leurs règles comme leur structure interne leur interdisent d'ailleurs de se transformer un jour en sports. C'est peut-être la raison pour laquelle certains d'entre eux ne rencontrent guère de succès à l'heure actuelle.

Les sports par exemple ne ressemblent en rien aux "jeux de badinage" avec leur charme et leurs péripéties amoureuses. Il faut en effet avoir une forme d'esprit particulièrement "avancée" pour considérer que les caractéristiques essentielles du sport seraient le choix du partenaire de sexe opposé et la relation amoureuse. On peut supposer que la réussite sportive apporte assez souvent un certain prestige, sexuellement parlant; mais si l'on reste un peu "naïf" dans l'analyse, il ne faut apporter à cet aspect des choses qu'une importance secondaire, et l'on pourrait tout aussi bien affirmer que le sport compense des frustrations sexuelles ou matrimoniales. Les "jeux de badinage" sont obligatoirement pratiqués par deux personnes de sexe opposé; or dans le sport l'intégration de l'idée de sexe est tout-à-fait exceptionnelle.

"Les jeux du bouc émissaire" sont, quant à eux, diamétralement opposés aux pratiques sportives, par essence. Dans une course de 400 m. il n'y a qu'un vainqueur. Tous les autres sont plus ou moins perdants. Le temps réalisé par le vainqueur, parfaitement chronométré, est bien souvent plus important que la victoire elle-même. Le "chrono", le record existant et demeurent par delà le temps et l'espace. Il survit au vainqueur et s'impose à tous, partout; il devient rarement un; mythe. C'est seulement un "morceau de temps", figé et rapporté à un étalon universel. Par contre dans des jeux tels que ceux du chat, il n'y a pas de cadre temporel préfiguré : on ne chronomètre pas la course ou la durée du jeu. On joue jusqu'à ce qu'on soit fatigué ou qu'on en ait assez de ce jeu là. On s'arrête quand la nuit tombe, quand il se met à pleuvoir, ou si l'on est interrompu par quelque événement externe. Il n'y a pas de temps abstrait, car on ne cherche pas à comparer une partie avec la précédente selon des critères mesurables avec le chronomètre. Ainsi, alors qu'il est le facteur décisif dans un 400 m., ce temps là n'existe pas dans des jeux de ce type.

Dans "les jeux de chat" il n'y a pas de distance prédéterminée; il n'y a qu'un espace naturel dont les limites sont le plus souvent fixées par accord tacite entre les seuls participants : c'est un espace à deux dimensions, ou encore à trois dimensions quand on joue par exemple dans une maison. Dans un 400 m. il n'y a pas de surface ou de volume; il n'y a qu'une distance et une ligne. Afin de rendre cette distance aussi abstraite et universelle que

possible, on utilise maintenant très souvent des lignes en matière synthétique. Cette distance est rendue à ce point abstraite qu'on ne peut la parcourir n'importe où...! C'est que les différents lieux géographiquement choisis pour parcourir ces 400 m. doivent être identiques en tout point. Autant dire qu'on ne parcourt pas en fait un 400 m. quelque part : on parcourt une distance abstraite de 400 m. dans une durée également abstraite, tant les lieux se ressemblent et sont interchangeable. "Les jeux de chat" se jouent partout. Qui plus est, la différence essentielle entre ces deux activités, c'est qu'il n'y a pas de vainqueur au "jeu de chat"; il y a quelqu'un qui est tenu pour n'être pas comme les autres et qui est exclu de la communauté. Le principe de base de ce type de jeu, c'est la conformité. Celui qui est désigné essaie d'entrer par la force dans la communauté dont il est exclu. Au 400 m., par contre, tous les concurrents se ressemblent, et en principe le but de la course c'est la hiérarchisation. Chacun essaie de se faire remarquer pour se détacher du lot. Le 400 m. est une discipline dont le caractère universel interdit qu'il ait jamais une fin : il sera toujours possible d'améliorer le record. La question est de savoir le prix que l'athlète est prêt à payer d'un point de vue humain, social et physiologique. En principe "le jeu du char" prend fin quand l'un des concurrents est si mal en point que tout le monde peut le dépasser. Ceci est crucial si l'on veut que tout se passe bien. Si l'on veut ne faire pleurer personne, il faut faire preuve de compassion et de pitié. Il faut être sociable. En sport l'idée de réussite, de victoire, s'oppose à l'idée de solidarité. Dans "les jeux du chat" la solidarité est la condition sine qua non pour que le jeu se déroule normalement jusqu'au bout. L'aspect éducatif est donc tout-à-fait contraire à celui du sport. C'est peut-être pour cela que de nos jours les adultes ne jouent pratiquement plus aux "jeux du chat".

Si l'on se rapporte pour finir aux "jeux d'agilité", on peut se demander s'il s'agit bien là de jeux au sens plein du terme. Ces jeux consistent essentiellement à réaliser un tour en ayant recours à son adresse ou à sa dextérité. Deux solutions se présentent : ou vous réussissez, ou vous échouez. Si vous réussissez, c'est terminé pour vous; si vous échouez on vous donne la possibilité de vous entraîner pour l'opération. Le facteur compétition est tout-à-fait mineur. Ce qui compte c'est l'acte lui-même. Si le critère retenu est d'ordre esthétique, on ne peut désigner un vainqueur qu'en départageant deux concurrents aussi capables l'un que l'autre sur la base de la question : qui le fait le plus élégamment? Mais la communauté villageoise était étrangère à la notion de style vu sous cet angle. Les disciplines sportives - dans lesquelles le style est de la plus haute importance pour juger les concurrents et les départager - posent de gros problèmes d'évaluation. La danse, le patinage artistique, la gymnastique sont autant d'exemples de sports où le facteur subjectif intervient énormément lors de l'attribution des notes. On ne peut donc dire que les "sports d'agilité" soient des sports de compétition idéaux. Bien que nos sociétés modernes soient particulièrement friandes de compétition, il est significatif que très peu de ces disciplines aient réussi à s'imposer de façon décisive en tant que sports. Cela s'explique par le fait que, s'il existe bien un lien "organique" entre l'agilité et l'esthétique, il est plutôt contradictoire de vouloir apprécier l'esthétique à coups de points et de chiffres. Si l'on considère maintenant l'évolution historique des anciens jeux d'agilité, on peut donc prévoir qu'ils ne dépasseront vraisemblablement pas le stade de l'exhibition et du spectacle, sans devenir d'authentiques combats. A cet égard, on peut dire que les jeux d'agilité expliquent bien le développement de cette culture "gymnique" danoise si particulière, et qu'ils en sont à l'origine. Cela est également vrai pour de nombreux autres types d'activités physiques axés plus sur l'expression esthétique qu'ils ne sont portés par une dynamique de progression.

Pourquoi devrions nous accorder davantage d'attention aux jeux traditionnels ? Dans la plupart des pays industrialisés, ils ont été en grande partie éliminés et remplacés par des sports modernes, au moins chez les adultes - comme cela a été aussi le cas au Danemark : par la gymnastique. Seuls quelques vieux jeux choraux survivent encore dans les écoles maternelles et les jardins d'enfants. Y a-t'il quelque raison pour s'intéresser à ces anciens jeux, alors que de nos jours le folklore est bien souvent quelque-chose d'extrinsèque, qui

ressort des préoccupations ministérielles en matière de relations internationales, parce que c'est une sorte de label pouvant présenter l'identité d'un état, pour des raisons politiques autant que commerciales. Chacun sait que c'est la télévision qui est représentative de la culture générale; et en premier lieu, le gala de l'Eurovision. L'industrialisation, la production en série et l'économie libérale ont gommé la plupart des caractéristiques propres à chaque pays. Les sports d'ailleurs font partie du "progrès". Chaque époque a sa propre culture corporelle. Au Danemark la période agricole était dominée par les jeux de village traditionnels. Maintenant, dans la vie industrielle, ce sont les sports modernes qui dominent. Toutefois, de la même façon que la civilisation industrielle connaît des limites à sa croissance, les sports eux-mêmes ne peuvent se développer indéfiniment. Ils appartiennent de plus en plus à une sorte de cirque professionnel, tandis qu'un nombre croissant d'individus - en tout cas au Danemark - expérimentent une culture corporelle dont les formes ne s'apparentent pas à celle du sport. On peut aujourd'hui parler d'un mouvement dit "des verts", qui met l'accent sur la vie au grand air; on peut aussi parler d'un mouvement "orientaliste", dont le but est d'oublier l'excitation, le stress, la vitesse, les affrontements fussent-ils sportifs, pour accéder à une harmonie intérieure et au confort intérieur par la relaxation. On peut aussi évoquer le mouvement des "piétons" qui préfèrent la marche, la course, la randonnée et le vélo. On peut aussi disserter sur le mouvement des "thérapies corporelles", etc... Il y a certains signes qui indiquent que les sports (en tant qu'activités populaires, et non en tant que spectacles) perdent du terrain. On devrait aujourd'hui mener des recherches sur les répercussions sociales de ces changements quant à l'avenir des anciens jeux de village notamment dans les cultures suburbaines, dans les villes et les banlieues dortoirs que le monde industriel a créées et a toujours négligées.

Bibliographie

- Anderson R.T. / Mitchel E.W.: "Play and Personality in Denmark" in Salter M.A. (ed) "Play, Anthropological Perspectives" - New York Leisure press, 1978. Bjarnason Bjorn : "Nordboernes legemlige Uddannelse i Oldtiden" - Copenhagen, 1905. Bredahl Niels : Børne Speigel - Wiylae, 1568.
- Fabricius Nina : "Leg omkring århundredskiftet" in "Leg og legetoj, Arv og Eje" - Dansk Kulturhistorisk Museumforening - 1978.
- Fang Arthur : "Den gamle keglebane" in "Jul i Roskilde", pp.10-12. - 1960.
- Feilberg, H.F. : "Katzenstriegel" - Allemagne, 1907.
- Feilberg, H.F.: "Ordbog over jyske Almuemaal".
- Feilberg, H.F.: "The Game of Hopscotch as played in Denmark" in "Folk-lore" VI, Londres 1895.
- Gruner-Nielsen H. : "Julestuer og Julelege i Danmark pa Holbergs Tid" - Copenhagen, 1933.
- Gruner Nielsen, H.: "Sporgsmaal om Idraet, Ordningssystem af Dansk Idraet, Fremstillet efter Frederik Knudsen" in "Danske Folkemaal" 3-4 - Copenhagen, 1934.
- Hallager Morten : "Samling af Julelage" - Copenhagen, 1796.
- Henningsen Henning : "Dysløb i danske Sokobstaeder og i Udlandet - Copenhagen, 1949.
- Hojrup Ole : "Nogle idraetslege i det gamle ladsbysamfund" in "For Sportens Skyld", pp. 65-82 - Nationalmuseet, Copenhagen, 1972.
- Knudsen, Fr.: Patøk : "Skolebørneres Legebog" - Copenhagen, 1908.
- Knudsen, Fr.: "Danske Legebog" - Copenhagen, 1915.
- Knudsen, Fr.: "Lege og Boldspil" - Copenhagen et Kristiania, 1918.
- Knudsen. Fr.: "Træk af Boldspillets Historie" - Copenhagen, 1933.
- Krenchel, E: "Dansk Idraetsliv i gamle Dage", chronique in "Morgenbladet" janvier 1929 - Copenhagen.
- Kristensen Evald T. : "Danske Bornerim, Remser or Lege" - Aarhus, 1896.
- Krogh L.F.C. : "Skyttesagen i Danmark, 1861-1911" - Copenhagen, 1911.

Larsen Henrik : "Idraetten pa Ourø" in "Ourø kurer", n 76,77 - Ourø, 1958, 1959.
Lauritzen J. : "Lege i det Fri" - Odense, 1866.
Lange Kr. A. : "Den lingske Gymnastik i Danmark, 1884-1909.
Maigaard Per : "Slagboldspillenes Historie" in "Danske Studier" - 1940.
Olaus Magnus Gothus : "Historia om de nordiska Folken" - Rome, 1555; et in
"Michaelisgillet", vol. 15 - Uppsala / Stockholm, 1909, 1925.
Olrik Axel : "Drengene pa Legevolden" in "Danske Studier" - 1906.
Rasmussen Holger : "Grisepiel i Nibe 1697" in "Bog o By" - 1963.
Schmidt Aage : "Fange Ræven" in "Danske Studier" - 1954.
Schmidt August F. : "Leksikon over Landsbyens Gilder" - Copenhagen, 1950.
Thiele J.M. : "Danske Folkesagn", III - Copenhagen, 1820.
Thygesen Bent : "Gamle Landsbylege" in "Focus" n 6.
Thyregod S. Tvermose: "Danmarks Sanglege" - Copenhagen, 1931.
Thyregod S.T. et O. : "Børnenes Leg, Gamle danske Sanglege" - Copenhagen, 1907.
Wahlgvist Bertil : "Bikingernes vida lekar" - 1978.

et

"Danske Studier" (revue Copenhagen) :

- 1920 : pp. 126-140;
- 1921 : pp. 112-124;
- 1922 : pp. 186-187;
- 1930 : pp. 45- 54, 187-188;
- 1932 : pp. 22- 32;

VOLKSSPORTEN IN VLAANDEREN : onderzoek en promotie – (LES JEUX TRADITIONNELS EN FLANDRE : PROJETS DE RECHERCHE ET DE PROMOTION)

Erik De Vroede, Flandres – Président de la Confédération flamande des jeux et jeux traditionnels.

Traduction de l'auteur

Au cours des dernières décennies, le sport est devenu de plus en plus important dans la vie sociale en Flandre et l'intérêt des gens pour le sport continue de s'accroître. L'augmentation considérable du temps libre est un facteur propice à la pratique du sport. Les gens veulent de plus en plus se détendre d'une façon récréative et on réagit contre les sports qui sont très compétitifs. Cette réaction est à la base du mouvement 'sport pour tous' où l'on se dirige vers les jeux traditionnels et jeux récréatifs.

Il y a une sorte de nostalgie -ce qui appartient au passé est bon- et aussi une conscience croissante des valeurs de sa propre culture. Cela explique l'intérêt pour les jeux traditionnels qui font partie de cette culture.

Une définition

Si on parle des jeux traditionnels il faut donner une définition précise afin que l'on sache de quoi on parle. La définition formulée est la suivante: *'Les jeux populaires traditionnels sont des jeux actifs traditionnels, locaux et à caractère récréatif, requérant des aptitudes physiques spécifiques, de la stratégie ou de la chance, ou une combinaison de ces trois éléments'* (Renson 1987: 106).

Sans s'engager trop loin dans les détails de cette définition, il faut quand même souligner les éléments pertinents: récréatif, actif et compétitif (des aspects qu'on retrouve dans le mot anglais: 'game') et l'élément local traditionnel. Afin de concrétiser le mot 'traditionnel' on a pris comme limite arbitraire, la fin du dix-neuvième siècle. Ainsi les sports modernes, importés assez récemment, sont exclus.

Une typologie

Il était nécessaire de faire une classification afin de mettre de l'ordre dans les quatre-vingt formes de jeux traditionnels qu'on a pu repérer. C'est grâce à la recherche effectuée depuis 1973 à la Faculté d'Education Physique et de Kinésithérapie (*K.U.Leuven*) qu'on dispose d'un grand nombre d'informations détaillées sur les jeux traditionnels. Ce n'est pas seulement le cas pour les jeux déjà connus. La recherche a révélé des jeux dont on ne connaissait pas l'existence et des jeux qu'on croyait disparus. Les données sont stockées dans les 1300 dossiers (Renson & Smulders 1981). A partir de la définition et tenant compte des données disponibles, une typologie a été élaborée sur la base des caractéristiques formelles et structurelles des jeux. Neuf catégories ont été identifiées: jeux de balle, jeux de boules, jeux d'animaux, jeux de tir, jeux de combat, jeux de locomotion, jeux de lancer, jeux de société et la catégorie des jeux d'enfants et jeux populaires. Ensuite, un nombre de subdivisions spécifiques a été fait (Renson & Smulders 1981). Suite au *Séminaire Européen sur les Jeux Traditionnels* (Portugal: Vila Real, 1988) sous l'égide du *Conseil de l'Europe*, cette typologie a été modifiée au besoins européens (Renson e.a. 1991).

La scène ludique en Flandre

Dans la catégorie des jeux de balles il n'y a que la pelote et la balle au mur. Dans la catégorie des jeux de boules et des jeux de tir on trouve au contraire une grande diversité

en Flandre. Il y a par exemple le *krulbol* et le *platte bol* (rouler les boules vers une cible), le *gaaibol* (renverser des blocs en bois avec la boule sur une distance de dix-huit mètres), trou-madame (rouler les boules à travers les trous d'une planche). En plus, on retrouve quelques types de jeu de quilles, le *beugelen* (pousser la boule à l'aide d'une planche à travers un anneau), le jeu de fer (un jeu de table dans lequel on pousse des palets vers la cible à l'aide d'une queue). En ce qui concerne les jeux de tir on peut mentionner le tir à l'arc à la perche horizontale, la perche verticale et à la cible, tir à l'arbalète à la perche verticale et à la cible; ensuite le tir à l'arquebuse, le tir à la catapulte,... Aussi les jeux de lancer sont bien représentés en Flandre avec comme exemples le tir au bouchon, le jeu de palets, le fer à cheval, le jeu de tonneau et le jeu de grenouille, les fléchettes, la table à toupie et comme jeux typiques le lancer de l'oiseau (*struifvogel*) et le billon (*pagschieten*).

Si on compare la culture ludique traditionnelle de la Flandre avec celle des autres pays européens, c'est la diversité des jeux de tir qui frappe le plus. A un degré moindre il y a le choix de jeux de boules. En ce qui regarde la nature des jeux on peut remarquer deux éléments. Premièrement on note la quasi absence de la force dans les jeux en Flandre, tandis que les jeux traditionnels de force sont bien représentés dans beaucoup d'autres régions européennes. L'autre caractéristique des jeux traditionnels en Flandre consiste dans le choix d'activités alliant précision, habileté et stratégie. Au lieu de lancer le plus loin possible des boules comme le font par exemple les Néerlandais, Allemands ou Irlandais dans le *klootschieten* ou *road bowls*, les Flamands préfèrent viser à courte distance.

La fondation d'une centrale flamande des jeux traditionnels

Les chercheurs ont voulu, dès le début de la recherche, faire connaître à nouveau tous ces jeux traditionnels au grand public. En 1977, un 'atelier' de jeux traditionnels a été organisé au cours duquel on a reconstruit et pratiqué une grande variété de jeux. Les participants étaient très enthousiastes. Un an plus tard, en 1978, les jeux traditionnels ont été adoptés pour la première fois dans une grande manifestation dans le cadre de la campagne *Sport pour tous* en Flandre. En 1979, à l'occasion de l'Année Internationale de l'Enfant, une exposition *Jeux traditionnels et jeux d'enfants*, accompagnée d'animations, a été organisée dans le musée de plein air à Bokrijk.

Le succès de ces initiatives a mené en 1980 à la fondation de la *Vlaamse Volkssport Centrale* (VVC - Centrale Flamande des Jeux Traditionnels).

La nouvelle association a pour but de stimuler la recherche et la promotion des jeux traditionnels et de (ré)intégrer la pratique de ces jeux dans la culture de loisirs contemporains.

Les activités de la VVC

L'étude des jeux traditionnels reste un aspect important du travail de la VVC. La recherche continue en collaboration avec l'université (Faculté d'Education Physique/K.U.Leuven) non seulement en Flandre mais aussi ailleurs et surtout en Europe. Les résultats des recherches sont publiés sous forme de rapports ou sous forme d'articles dans le périodique trimestriel *Sportimonium* ou dans d'autres périodiques. En plus, le centre de documentation est ouvert à tout autre chercheur ou personne intéressée.

Récemment la VVC a pris des initiatives pour la réalisation d'un musée de sports. Depuis 1985, elle a travaillé activement pour ce musée, s'occupant d'une part de l'acquisition d'objets, films, affiches, estampes, ... et d'autre part du traitement de ces pièces. Inutile de dire que les jeux traditionnels (européens) occupent une place très importante dans ce projet. La tâche de la *Vlaamse Volkssport Centrale* ne se limite pas uniquement à l'étude. Elle est aussi fortement engagée sur le plan de la socialisation des jeux traditionnels.

Une des premières réalisations a été la création d'une exposition itinérante *Jeux traditionnels en Flandre* qui s'est arrêtée dans plusieurs villes en Flandre et à l'étranger. Le cadre de l'exposition était toujours vivant et ludique. Pendant la durée de l'exposition on prévoyait toujours des animations.

Autres initiatives furent les itinéraires des jeux traditionnels, des parcours régionaux où il est possible de jouir de l'ambiance propre à ces jeux et cela dans leur cadre authentique.

Un autre moyen de promouvoir les jeux traditionnels étaient et sont encore les services de locations. A sept endroits l'équipement nécessaire pour les jeux traditionnels flamands et

de l'étranger est disponible. Tout le monde peut y emprunter le matériel de jeux pour une fête de famille, une fête d'école, un jour d'animation etc...

Confédération des jeux traditionnels

Grâce aux initiatives de la centrale les jeux traditionnels n'étaient plus inconnus au grand public. Aussi les joueurs se sentaient plus reconnus dans le monde sportif avec pour conséquence qu'ils ressortaient plus facilement de l'anonymat. On peut dire que la VVC a frayé le chemin pour la fondation de la *Volkssportconfederatie* (VOSCO) ou une confédération des fédérations et comités de jeux traditionnels. Tandis que la VVC travaille surtout sur une échelle générale, c'est à dire la promotion des jeux dans la société, les joueurs eux-mêmes ont encore d'autres besoins.

Dans le cadre de la réglementation de la subventions pour le sport, le gouvernement part du point de vue que seule les activités qui ont un rayonnement national (ici la Flandre) peuvent être subventionnées à condition que le nombre d'adhérents soit assez élevé. Puisque, en général, les jeux traditionnels se pratiquent localement et que dans certains cas leurs nombres sont petits, il ne peuvent pas faire appel au support du gouvernement et il n'ont donc pas voix au chapitre des instances publiques qui gèrent les affaires sportives. Afin de résoudre ce problème la *Volkssportconfederatie* fut établie en 1988. Cette confédération fonctionne comme un parapluie dont les membres (en principe des fédérations de jeux traditionnels) font partie. Chaque fédération garde ses propres activités telles que l'organisation des compétitions et championnats, gère son propre secrétariat etc. Comme elle est active dans toutes les provinces et qu'elle compte pour le moment environ 10.000 membres, La confédération fut reconnue par le gouvernement en 1990 et elle est donc depuis subventionnée. Les avantages d'une confédération sont multiples. Tout d'abord elle fonctionne comme un porte-parole vis à vis du gouvernement, des autres fédérations sportives, des organisations semblables à l'étranger et de la presse. En plus, VOSCO veut être un soutien pour ses adhérents dans leurs contacts avec l'administration et elle organise, avec eux, des manifestations concertées comme des journées d'études et des journées de rencontres. VOSCO met aussi les clubs d'une même discipline en contact les uns avec les autres et si nécessaire elle aide à former une fédération pour leur sport.

Les inconvénients éventuels d'une amélioration des structures des jeux traditionnels sont peut-être à résumer dans le terme 'sportifisation' (Jespers e.a. 1994). La standardisation et la quantification peuvent mettre en péril les valeurs de jeux traditionnels comme la convivialité, le fait que toute personne présente peut participer et que la récréation est souvent plus importante que la compétition. Il faut tenir compte de ces aspects afin de ne pas "jeter le bébé avec l'eau de bain".

La Flandre, partie de l'Europe

La VVC, aussi bien que la confédération, s'intéresse aussi à ce qui se passe dans d'autres pays, surtout en Europe. Bien que pas mal de régions disposent d'une tradition de jeux typiques, il y a beaucoup de choses en commun. Les recherches ont montré que plusieurs jeux sont connus dans d'autres cultures sous forme de variante. Un jeu qu'on croyait typique pour la région flamande est par exemple *pudebak* (jeter des palets dans la 'bouche' d'une grenouille montée sur un bac avec encore d'autres trous). Mais, en étudiant les jeux traditionnels des pays voisins on a pu constater que ce jeu est non seulement répandu en France (le jeu de grenouille), mais également en Espagne (*juego de la rana*) et au Portugal (*jogo do sapo*). Ce jeu est même signalé au Pérou et en Colombie, aussi sous le nom de *jogo do sapo*. L'Angleterre connaît un jeu semblable, surtout quand on observe la terminologie (*toad in the hole*) même si la façon de jouer diffère un peu. Voilà un exemple. Il est évident que cela vaut pour beaucoup d'autres jeux.

Le nouvel intérêt de la population pour les jeux traditionnels ne se limite pas à la région flamande. Il s'agit d'un mouvement plus large qui a influencé la culture du jeu en Europe en général et même au niveau mondial.

Depuis une dizaine d'années on peut remarquer cet intérêt croissant pour la culture ludique traditionnelle comme le prouve récemment l'initiative prise par l' *International Society for the History of Physical Education and Sport* (ISHPES) lors de leur congrès de 1993 à Berlin

ayant comme titre *Les jeux du monde entre tradition et modernité*, l'UNESCO pour la sauvegarde des jeux traditionnels (1995) et le congrès de TAFISA (Trim and Fitness International Sport for All Association) à Bangkok (1996) à l'occasion du *Second World Festival of Traditional Sports and Games*.

Une autre constatation est que, après une série de publications sur les jeux (d'enfants) traditionnels dans les années 1900, la dernière décennie a vu pas mal de livres être publiés. Souvent il s'agit de publications qui dépassent le niveau local (De Vroede 1996; Møller 1990; Moreno Pallos 1992, Taylor 1992). Ce dernier est coutumier de ce genre de publications.

Cet intérêt ne se situe pas seulement sur le plan académique. Heureusement, on peut observer une évolution identique au niveau des joueurs eux mêmes et de leurs organisations. Il ne s'organisent pas uniquement au niveau régional mais aussi national. La création d'associations régionales et nationales constituerait, à notre avis, un premier pas dans la sauvegarde des jeux traditionnels (avec respect pour le caractère des jeux traditionnels bien entendu). Certaines associations ont déjà pris les devants. En Espagne et au Portugal les jeux traditionnels se sont organisés partout au niveau régional avec parfois des contacts réciproques. Sur l'échelle nationale, nous citons entre autres le *Gaelic Athletic Association* (Irlande) et la *Volkssportconfederatie* (Flandres), le nouveau départ de la *Fédération des Luttes et Sports Athlétiques et d'Adresse de Bretagne* (F.A.L.S.A.B.). On doit y joindre deux fédérations toutes jeunes, c'est à dire l'Italie avec la *Federazione Italiana Giochi e Sport Tradizionale* (F.I.G.e.S.T.) et les Pays-Bas avec la *Stichting Traditionele Sporten en Spelen Nederland* qui viennent d'être érigées, fondées respectivement en 1995 et 1997.

Une bonne entente ainsi qu'une collaboration étroite entre ces différentes associations devraient assurer le maintien des jeux traditionnels. Notons qu'à l'intérieur d'une même discipline des rapports internationaux se sont également établis. Citons comme exemples l'*International Bowlplaying Association* (klootschieten & road bowls / l'Allemagne - l'Irlande - les Pays-Bas et probablement l'Italie dans un futur proche), la *Fédération Internationale de Pelote* (l'Italie - les Pays-Bas - la France - la Belgique/à présent non actif) et l'*International Federation of Celtic Wrestling* (l'Ecosse - L'Angleterre - la France - les Iles Canaries - l'Irlande - l'Islande - le Fryslan des Pays-Bas - La Sardaigne - Le Leon espagnol et le sud de la Suède). Ces associations doivent, elles aussi, trouver une place dans l'esprit de cette collaboration.

Références

- De Vroede E, 1996, *Het grote volkssportenboek*, Leuven: Davidsfonds, 120 p.
- Jespers J; De Vroede E; Renson R, 1994, Jeux et sociétés, les sociétés de jeux, *Sport* 37: 74-81.
- Møller J, 1990 a, *So i Hul - og 99 andre game boldspil og kastelege* (Gamle idrætslege i Denmark: Legebog 1), Kastrup: De Danske Skytte Gymnastik og Idrætsforeninger, 143 p.
- Møller J, 1990 b, *Hund i Lænke - og 99 andre gamle fange-og findelege* (Gamle idrætslege i Denmark: Legebog 2), Kastrup: De Danske Skytte Gymnastik og Idrætsforeninger, 112 p.
- Møller J, 1990 c, *Føde en Bjørn - og 99 andre gamle smidighedsøvelser og styrkelege* (Gamle idrætslege i Denmark: Legebog 3), Kastrup: De Danske Skytte Gymnastik og Idrætsforeninger, 117 p.
- Møller J, 1990 d, *Snøre Vibe, kamp-og kaplege* (Gamle idrætslege i Denmark: Legebog 4), Kastrup: De Danske Skytte Gymnastik og Idrætsforeninger, 124 p.
- Moreno Palos C, 1992, *Juegos y deportes tradicionales en Espana*, Madrid: Alianza, 400 p.
- Renson R; Manson M; De Vroede E, 1991, Typology for the classification of traditional games in Europe, in De Vroede E; Renson R (eds), *Proceedings of the second European seminar on traditional games*, Leuven : Vlaamse Volkssport Centrale, 69-81.
- Renson R; Smulders H, 1979, Volkssporten in Vlaanderen, in Cauwels A; Claeys U; Van Pelt H, *Sport in Vlaanderen: organisatie-wetenschappelijke begeleiding*, Leuven: Acco, 99-118.
- Renson R; Smulders H, 1981, Research methods and development of the Flemish Folk Games File, *International Review of Sport Sociology*, 16: 97-107.
- Taylor A, 1992, *The Guinness Book of traditional pub games*, Enfield: Guinness Publishing, 192 p.

LES JEUX ET SPORTS TRADITIONNELS EN ESPAGNE - QUELQUES NOTES A PROPOS DE L'IDENTITÉ, LE CONTEXTE ET LA FONCTION CULTURELLE, A PARTIR D'UNE VISION PLURIDISCIPLINAIRE

Prof. Pere Lavega, INEFC- Universidad de Lleida - Catalogna
Traduction : David Kermanac'h

LE JEU ET SON ENVIRONNEMENT SOCIOCULTUREL (TEXTE ET CONTEXTE)

Les jeux et sports traditionnels sont des pratiques qui se sont généralement déroulées au sein d'une délimitation géographique relativement réduite. Cette circonstance nous permet d'affirmer que la véritable signification de ces pratiques se trouve dans le contexte socioculturel où elles se sont réalisées, puisque chaque localité a été le cadre de jeux très divers, fruit de son idiosyncrasie culturelle. De plus il se peut qu'au sein de deux localités séparées par très peu de kilomètres l'on pratique des jeux très différents ou même que l'on connaisse le même jeu mais avec des symboles culturels différents.

C'est pour cette raison qu'il paraît cohérent d'indiquer que l'étude profonde des jeux et sports traditionnels est aussi l'étude des traits culturels de leurs auteurs. Ce fait a déjà été détaillé antérieurement par divers auteurs : Caillois (1958), Parlebas (1981), ...

Ces commentaires justifient la nécessité d'aller plus en avant de la simple description des jeux d'une zone, puisqu'il s'avère nécessaire de considérer la façon dont se sont pratiqués ces jeux et comment ils ont évolué (Lavega, 1995a).

L'utilisation du paradigme systémique-structurel (Bertalanffy, 1976; Parlebas, 1981; Aracil, 1986) nous permet d'associer tout jeu à un système, de sorte qu'en apparaissant, ses composants se mettent en interaction provoquant un ordre logique, duquel émergent les actions que nous observons en voyant jouer plusieurs personnes ensemble (Lagardera, 1993). Dans le cas des jeux qui se manifestent de façon motrice, par la corporalité de leurs protagonistes, nous pouvons appeler le système praxiologique, puisqu'il se réfère à une praxis (ludique).

De ce point de vue, nous dirons que tout jeu populaire-traditionnel correspond à un système praxiologique qui présente des caractéristiques structurelles particulières. Chaque localité espagnole ou européenne a accueilli un grand nombre de jeux traditionnels, au long de son histoire, étant ainsi à l'origine d'une richesse extraordinaire et plurielle de systèmes praxiologiques (Vicien, 1991; Moreno Palos, 1992).

En nous approchant de la connaissance des relations systémiques que provoque chaque jeu, nous sommes en train de connaître depuis l'intérieur du jeu la spécificité culturelle de ses protagonistes, puisque chaque jeu est le résultat d'un pacte au sein duquel s'établissent des règles ou des limites de comportement que les protagonistes doivent respecter. Cet accord ludique qui ordonne systématiquement les composantes du système, est un accord culturel puisque dans chaque village et à chaque moment historique les caractéristiques des jeux peuvent varier. Nous pouvons dire que la motricité ludique devient une ethnomotricité (Parlebas, 1981).

Voyons les différentes composantes constitutives de la structure interne du système (Lavega, 1995c), à partir de quelques exemples correspondant à des jeux traditionnels situés en Espagne.

- **L'aire de jeu.** Dans certains jeux l'espace est peu défini (jeux de poursuite) alors que dans d'autres on a pour habitude de le délimiter exhaustivement (jeu du ballon-prisonnier, palet, marelle, jeu de la pelote valencienne, ...); cela peut aussi être un espace stable (jeux d'intérieur) ou instable (par exemple les compétitions nautiques : régates de chalutiers en Cantabrie, Asturies, Pays Basque et Galice ... compétitions de llaguts en Catalogne ou régates de voile latine aux Iles Canaries, Iles Baléares, Valence ...). Dans tous ces cas l'espace est le cadre qui conditionne les actions des protagonistes.

- **Les impératifs temporels.** C'est à dire la façon de voir apparaître les actions en diverses séquences, la manière de se dérouler ou de se terminer du jeu est un autre trait pertinent du système. Nous pouvons distinguer les jeux où tous les protagonistes interviennent en même temps (jeux collectifs comme la chaîne, le ballon-prisonnier, le pichi) des jeux alternatifs où les joueurs jouent les uns après les autres (lancement de barre, jeu de billes, pétanque, jeu de toupie, ...) et de ces autres jeux où la durée est indéfinie (jeu de tula (prendre et arrêter), jeu de pierre-papier-ciseaux, la balle assise ou churro-va) puisqu'ils supposent une répétition des actions jusqu'à ce que le groupe décide d'abandonner le jeu.

- **Les objets extra-corporels** sont aussi une autre composante du système. Un ballon, un mouchoir, une toupie, une barre, une corde ou une quille sont des exemples de mobiles ou d'objets matériels qui se manipulent pour réaliser les actions du jeu. dans certains cas les caractéristiques de ces objets se délimitent d'une manière très générique et peu exigeante (taille, poids, forme, mode de manipulation, ...) alors que dans d'autres occasions ces caractéristiques sont détaillées avec exactitude (par exemple dans les sports traditionnels, les sports de quilles, la pelote basque, le lancer de la barre, le lever de la charrue).

El Juego como Sistema Praxiológico.

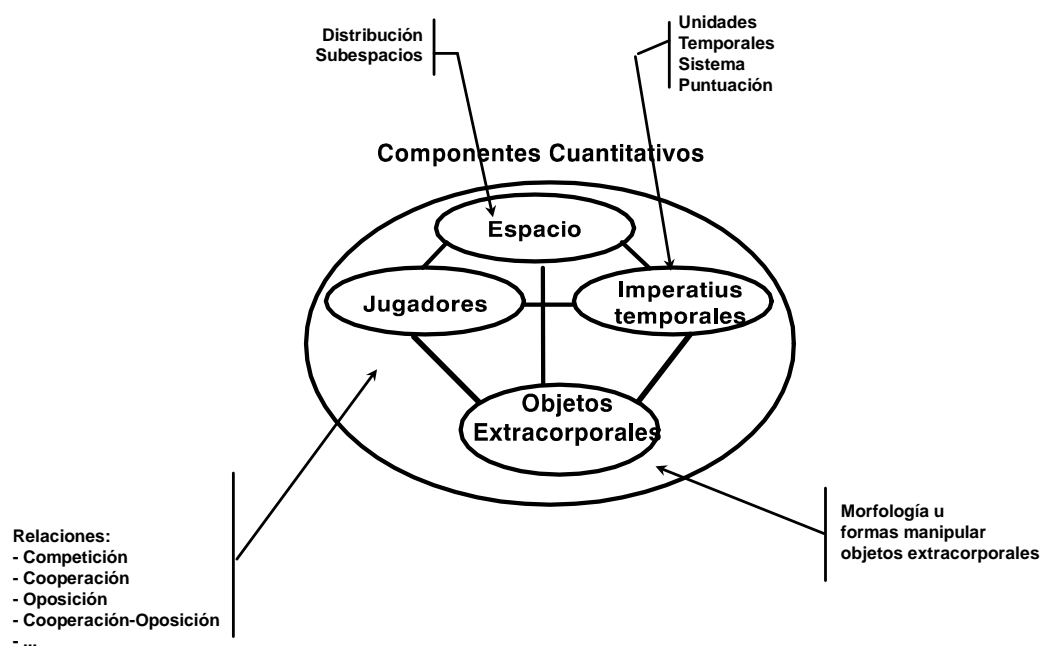


Fig. 1 : Le jeu populaire traditionnel comme Système Praxiologique.

- **L'interaction des joueurs**, c'est à dire la relation entre (inter) le comportement des joueurs (action) (interaction) qui peut s'établir de différentes formes. Nous différencions les jeux de coopération où tous les joueurs s'aident pour obtenir le même objectif (par exemple les jeux dansés, les jeux de jonglerie en couple, ...). Dans d'autres jeux, nous pouvons nous opposer aux autres protagonistes (mouchoir, lutte léonaise, ...) alors que pour d'autres pratiques, nous pouvons coopérer et nous opposer simultanément (jeu de la billarda, pichi, jeu de la chaîne, ...). Dans d'autres jeux, nous ne pouvons pas agir en même temps que les autres joueurs mais simplement rivaliser en d'autres lieux ou à des moments différents (jeux de relais, jeux de lancements, ...). Dans ce chapitre d'interaction entre les protagonistes il existe un répertoire très complexe de possibilités distinctes de se mettre en relation avec les autres.

La vision interne (praxiologique) des jeux traditionnels doit s'accompagner d'une vision qui permette de capter les conditions sociales et culturelles du contexte dans lequel il se manifeste. Dans ce cas et en usant également de la conception systémique, nous pouvons associer ces conditions de jeu à un système socioculturel (vision externe).

Depuis cette optique, nous pouvons matérialiser les composantes du système socioculturel selon les critères suivants (Lavega, 1995c) :

- **La zone** de la localité où l'on joue nous indique comment les habitants d'un village rendent ludiques tous leurs espaces quotidiens. Selon que l'on joue sur une place, dans la rue, contre le mur d'une église ou dans un endroit caché peut rendre différente la signification du jeu. Dans la culture traditionnelle espagnole, l'homme est habitué à jouer dans un espace public (comme le café, Tremaud, 1964) et loin de son foyer (la place, l'aire de jeu); alors que la femme joue généralement à l'intérieur de sa maison ou dans sa rue avec ses voisines.

Dans ce sens, en Espagne beaucoup de jeux se sont pratiqués à proximité du café ou de la taverne comme par exemple pour le jeu de la grenouille, le billard romain (Castille et León), les jeux de quilles ou le jeu de la Toka (Pays Basque), le jeu de la mourre pratiqué par les marins (à San Carlos de la Rápita - Tarragone par exemple).

- La **situation temporelle** du jeu est une autre composante du système socioculturel. Dans ce chapitre, il convient de savoir quel jour de l'année, du mois ou de la semaine on joue et aussi avec quelle fréquence se réalise cette pratique.

Dans le cas de jeux infantiles, les acteurs ont petit à petit changé de pratiques selon les "modes" de chaque saison de l'année. A l'inverse, pour les adultes, beaucoup de jeux se sont déroulés en fonction de quelques fêtes religieuses ou du travail déterminés.

On célèbre par exemple des fêtes où les activités ludiques sont interprétées comme des rites ou des cultes de fertilité d'éléments de la nature ou de la végétation (par exemple la fête du pin à Pollença - Mallorca où les jeunes plantent un pin sur la place du village afin d'en faire un mât de cocagne où l'on doit se hisser pour y attraper les prix qui pendent de la partie la plus haute du tronc). Dans ce chapitre, on peut également souligner les nombreuses courses de chevaux (par exemple celle de Mensalbas - Tolède) traditionnellement liées à la Vierge de Candelaria.

- les caractéristiques des **protagonistes**, quand à leur sexe (homme, femme), leur âge (enfant, adulte), leur activité professionnelle (agriculteur, marin, berger, mineur...) et leur niveau socio-économique nous aident en général à mieux comprendre la spécificité culturelle du jeu.

Les personnes habituées à pratiquer des activités professionnelles très physiques par exemple (mineurs, bûcherons, faucheurs...) ont généralement imaginé des jeux de très

grande exigence corporelle (lancer de la barre, lever de poids, compétitions de moissons, concours de coupe de troncs...). Le pays Basque est une région qui a recueilli un grand nombre de ces pratiques (aizkolaris, segalaris, transport de xingas...).

A l'inverse, d'autres groupes professionnels comme les bergers, plus familiers d'autres types de tâches ont développé des jeux de plus grande habileté et adresse (revuelta du berger, lancers de précision en utilisant la gayata ou le bâton, les jeux de rayar...).

Le jeu à au moins servi à encourager les liens de l'union de différents sexes et âges. Ainsi, on rencontre certains jeux qui ont joué un rôle sociabilisateur extraordinaire (par exemple les descentes de "planches de San Andrés" à Ténériffe ou les jeux pour intégrer les étrangers qui visitent un village). En d'autres occasions ils jouent un rôle initiatique, définissant quand un garçon ou une fille peut se considérer comme adulte en jouant avec les majeurs (par exemple le jeu de femmes de birles -quilles- dans le village de Campo (Huesca), le jeu de bitlles -quilles- d'hommes sur les terres de Lleida (Catalogne)...).

- Le **matériel** est une autre composante du système socioculturel du jeu. Dans cette vision externe du jeu, il est intéressant de se fier à certains aspects comme l'obtention et le processus d'élaboration des objets et s'ils sont propriété publique ou privée.

En de nombreuses occasions, les protagonistes utilisent des objets propres à leur réalité professionnelle, avec par exemple le lancer de la barre entre les mineurs du Pays Basque ou pour les meuniers de Castille et Aragon; le lever de la charrue sur les Iles Canaries de la part de certains agriculteurs; les compétitions consistant à remplir des récipients d'eau (Calabazo) réalisées à l'aide de Calebasses par des agriculteurs canariens... Soulignons aussi les compétitions de femmes de transport de cruches sur la tête, celles-ci étant coutumières de cette tâche qui consiste à aller chercher l'eau à la fontaine du village.

- Le **pari**, sous entendu l'objet qui motive le défi, peut aussi être considéré comme un élément socioculturel du système externe puisque beaucoup de jeux masculins en Espagne ne pourraient être compris sans cette composante. Dans ce registre, il conviendra de savoir si l'on parie de l'argent, un quelconque objet de valeur, une femme, une propriété (terre, maison, récolte...) ou même si l'on met en jeu la réalisation gratuite d'une quelconque tâche laborieuse en cas de défaite (Lavega, 1995b). Au sein de la population infantile, n'importe quel objet apprécié (image, billes...) remplit la fonction de monnaie.

Entre les adultes, l'homme étant le "chef de famille", il a généralement eu suffisamment de statut social pour pouvoir parier et mettre en jeu une partie de ses biens patrimoniaux. En revanche, quand la femme joue, elle n'a pas pour habitude de parier et lorsque cela lui arrive, ce sont de petites sommes d'argent qu'elle parie.

Pour certaines pratiques comme les jeux de quilles, d'osselets, les compétitions avec des animaux ou beaucoup de jeux de cartes, ce sont souvent de grosses sommes d'argent qui sont pariées.

Toutes ces caractéristiques nous indiquent que l'étude du jeu doit se faire en tenant compte de ses caractéristiques internes (système praxiologique) mais aussi de ses conditions d'environnement (système socioculturel) puisque fruit de ce binôme, texte et contexte, le jeu acquiert son véritable sens dans la zone où il est présent (Beart, 1970, Harris & Park, 1983, Gillmeister, 1990).

Cependant, cette vision contextualisée du jeu traditionnel doit se faire en étudiant la manière dont il a évolué au long de certaines étapes historiques (Juliano, 1986), car en tant que système ouvert, ces pratiques reçoivent une influence constante des réalités

socioculturelles de l'environnement de sorte que leurs évolutions sont le fruit de l'adaptation à ces influences. En ce sens, la pratique professionnelle, les pouvoirs politiques, la religion et le système d'organisation sportive (During, 1984, Elias & Dunning, 1991) sont quelques unes des réalités socioculturelles de l'environnement qui, par leur influence, ont provoqué de nombreuses transformations des jeux et de leur signification culturelle (Lavega, 1996).

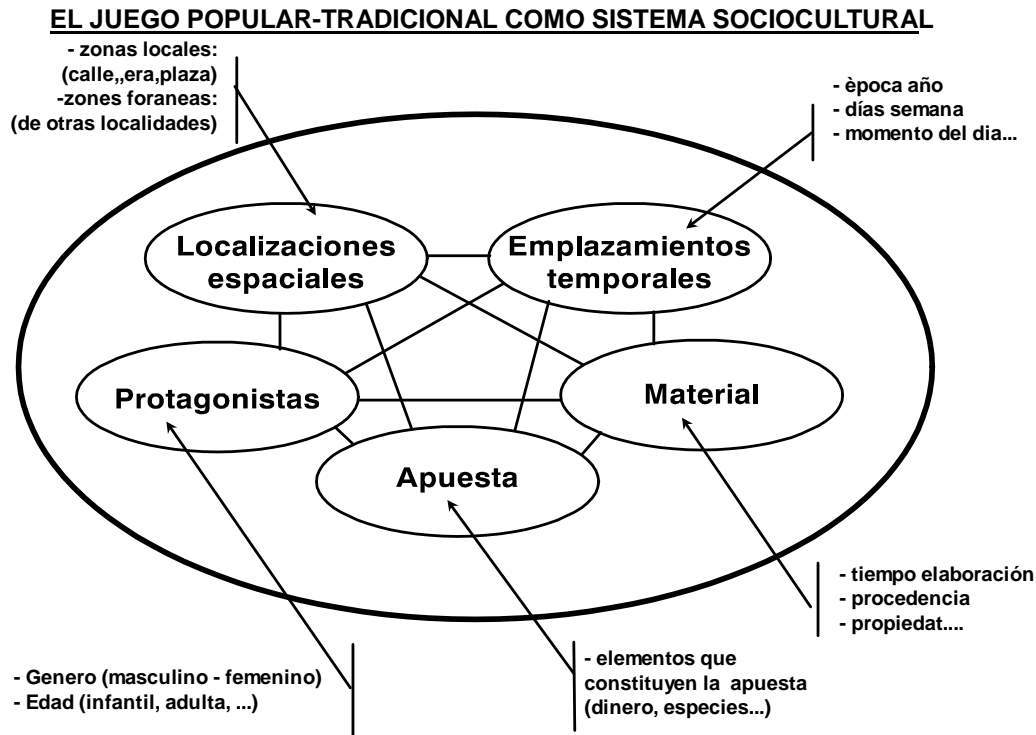


Fig. 2 : Le système socioculturel du jeu populaire traditionnel.

QUELQUES FONCTIONS CULTURELLES DES JEUX EN ESPAGNE

L'étude profonde du jeu traditionnel doit se faire en identifiant les restes révélateurs de sa structure interne (système praxiologique), de sa structure externe (système socioculturel), et aussi le flux d'échanges qu'il entretient avec les réalités de l'environnement (Juliano, 1986). Tout cela va nous permettre d'être en condition d'indiquer quelques unes de ses fonctions culturelles ou de ses significations dans la culture espagnole (ou de n'importe quel pays). L'essence des jeux traditionnels se trouve en grande partie dans ces fonctions ou ces messages culturels (Huizinga 1984, Geertz 1989).

Voyons quelques unes de ces fonctions, en portant notre attention sur le jeu de quilles, puisque c'est l'un des jeux le plus étendus en Espagne.

La personne à partir de sa naissance évolue constamment et au travers du jeu se rattache à son environnement. En premier lieu le jeu traditionnel remplit **une fonction de socialisation ou d'enculturation** en intégrant l'individu dans l'univers symbolique propre à sa société. Au travers des nombreux jeux que pratique la mère avec son fils ou sa fille, le jeune enfant apprend à signifier.

En ce sens, en beaucoup d'endroits espagnols, pendant longtemps le premier cadeau de Noël était un jeu de quilles. Dans une société traditionnelle où ce jeu était très connu et

pratiqué, l'offrande de plusieurs bouts de bois en forme de quilles servait à introduire les plus petits de la famille dans la culture ludique locale.

Ensuite, quand la personne grandit, au travers du jeu se réalise une fonction de **rite de passage**. En observant un jeune qui joue aux côtés d'un groupe d'adultes, on s'aperçoit qu'il a cessé d'être un enfant pour être considéré comme personne adulte.

Dans le jeu de quilles des terres de Lleida (Catalogne), essentiellement durant les grandes fêtes, les compétitions regroupent plus de 500 personnes qui jouent simultanément. Au cours de ces compétitions, les équipes d'homme jouent à un endroit et les femmes à un autre. Les enfants jouent dans la zone des femmes et lorsqu'ils sont considérés comme des adultes ils participent au sein des équipes masculines.

Dans certains villages d'Aragon comme Campo (Huesca), le jeu de quilles est généralement pratiqué par des femmes adultes. Dans ce village, une fille est seulement considérée comme adulte lorsqu'elle s'incorpore au jeu de quilles avec les autres femmes du village (Bobadilla, 1983). En revanche, en d'autres occasions, bien qu'une jeune fille soit physiologiquement préparée pour procréer et être considérée comme adulte, elle continuait à recevoir un traitement de petite fille si elle n'était pas admise dans le jeu des femmes.

Au travers du jeu populaire et traditionnel sont également projetés de messages symboliques qui servent pour définir **l'ordre social hiérarchique des sujets d'une collectivité**, de sorte que grâce au jeu chaque personne se situe par rapport au niveau de reconnaissance que lui autorise le groupe.

En Espagne, le jeu de quilles s'est pratiqué pendant très longtemps avec des paris d'argent. Certaines personnes étaient de véritables spécialistes dans l'art de lancer les masses et cela bien qu'il soit très difficile de gagner les parties de façon répétée. Ces personnes bénéficiaient d'une grande reconnaissance dans tout le village.

En d'autres circonstances, il était courant de voir jouer ensemble le propriétaire d'une terre et l'un de ses ouvriers. Le premier couvrait les dépenses liées aux paris et le second apportait son habileté motrice. De cette façon, chaque personne assumait un rôle complémentaire qui leur permettait d'afficher le statut social qu'ils occupaient dans le village.

Actuellement, dans certains villages de Catalogne, les compétitions masculines bénéficient d'une plus grande reconnaissance que celles des femmes. Cependant, à certaines occasions, lorsqu'il manque un homme pour compléter une équipe, il est possible de voir jouer une femme avec les hommes. Néanmoins, seules participent les femmes qui ont le plus de personnalité et de reconnaissance sociale du village.

Parallèlement, au travers du jeu traditionnel, se sont également projetées des fonctions **d'identification sociale ou de groupe**, identifiant les participants au jeu comme un collectif spécifique et singulier.

En Espagne, durant les années postérieures à la guerre civile (1936-1939), les réunions de plus de 4 personnes dans la rue étaient interdites. Cependant dans la localité de Torrijo de la Cañada (Aragon), les joueuses de quilles passèrent outre l'interdiction en décorant la tête des quilles d'un brin de laine de couleur rouge et jaune (couleurs du drapeau Espagnol). Ce symbolisme servit à ce qu'elles soient reconnues comme un groupe de jeu totalement identifié (F. Maestro, 1996).

Dans un autre sens, beaucoup d'équipes qui jouent aux quilles actuellement ont pour habitude de peindre les objets du jeu de la même couleur que leur chemise, dans le but de renforcer leur appartenance au groupe. Par ailleurs, d'autres équipes ont des signes d'identité très caractéristiques comme une façon particulière de lancer les masses ou les expressions lexicales qu'ils utilisent.

Comme ultime exemple des possibles significations culturelles que les jeux traditionnels projettent, nous souhaitons mettre en avant la fonction de **sociabilisation**, de cohésion du groupe. A travers le jeu se manifeste une interaction affective extraordinaire entre les joueurs ce qui sert à renforcer la relation que ces personnes maintiennent au quotidien.

Dans le cas du jeu de quilles, on rencontre plusieurs exemples qui illustrent cela. Ainsi dans les villages où l'on joue par paires, on rencontre souvent des équipes qui ont toujours été composées des mêmes joueurs. Ce fait est si extraordinaire que dans certains cas, lorsque meurt l'un des joueurs du couple, l'autre renonce à continuer à jouer (F. maestro, 1996).

Actuellement, dans beaucoup de villages de Catalogne, on organise des compétitions festives de quilles. Durant ces compétitions, les gagnants reçoivent des prix populaires comme un jambon, un chorizo, une bouteille de vin, etc. La majorité de ces prix est partagée durant la semaine au cours de parties organisées entre les joueurs du village. Egalement dans ce sens, on peut dire qu'au cours des compétitions fédérales, l'équipe locale invite toujours à déjeuner avant la compétition l'équipe extérieure au village.

En dernier lieu nous souhaitons parler de l'anecdote qui s'est déroulée dans le village catalan de Bovera d'Ebre. Il y avait un ancien de 89 ans très amateur du jeu de quilles. Pour lui faciliter le jeu car il avait des problèmes de vue, les joueurs de ce village ont peint la tête des quilles de couleur blanche.

En définitif, nous avons vu que le répertoire des jeux traditionnels en Espagne est très ample. En revanche, toutes les données relevées nous indiquent qu'il est nécessaire de continuer à avancer dans la connaissance de ces manifestations en réalisant un travail d'investigation profond qui permette de découvrir les structures internes de ces jeux, les conditions culturelles au sein desquelles ils se sont déroulés ainsi que les fonctions ou les significations qui justifient leur pratique.

Les observations que nous avons effectuées à partir d'une méthodologie pluridisciplinaire (praxiologique et socioculturelle) nous montrent que cette vision intégratrice peut être un bon chemin à suivre pour capter l'essence culturelle implicite dans les jeux traditionnels, configurant un véritable patrimoine ludique. La connaissance profonde de toutes ces manifestations va servir à mieux connaître une des expressions culturelles les plus géniales et authentiques de l'être humain : le jeu traditionnel.

REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES:

- ARACIL, J. (1986) Máquinas, sistemas y modelos. Madrid: Tecnos.
- ARIES, P. & MARGOLIN, J.P. (1980) Les Jeux a la Renaissance Actes du XXXIII^e Colloque International d'Etudes Humanistes Tours Julliet. Paris: Librairie Philosophique J.Vrin.
- ARNOLD, ARNOLD (1975) The world book of children's games. London: Macmillan London Limited.
- BEART, Ch. (1970) Recherche des éléments d'une sociologie des peuples africains à partir de leurs jeux. Paris: Présence Africaine.
- BERTALANFFY, L.V.(1976) Teoría general de los sistemas. México: FCE.
- BLANCHARD, B. & CHESKA, A. (1986) Antropología del Deporte. Barcelona: Bellaterra.
- BOBADILLA, D. (1983) " Rito de paso en Ribagorza. Las birlas juego practicado por mujeres" in Comentarís d'Antrpologolia cultural, 5:5-31.
- BRASCH, R. (1972) How did sports begin? London: Longman.

- BRAUN TRUEBA, J. (1984) Bolos y Cultura. Aportación al origen y desarrollo de los bolos en Cantabria. Santander: Artes Gráficas Resma.
- BURKE, P. (1981) "El descubrimiento de la cultura popular" in Debats, 1:73-77.
- CAILLOIS, R. (1958) Teoría de los juegos. Biblioteca breve. Barcelona: Seix Barral.
- CALLEDE, J.P. (1995) "Tradition et modernité: deux references complémentaires de la pelote basque en France. Approche Sociologique" a PIGEASSOU, CH (de) Entre Tradition et modernité: Le sport. Regards historiques et sociologiques sur un siècle de culture corporelle:trajectoires et enjeux. Adge (França): Université de Montpellier I, UFR-STAPS.
- DURING, B. (1984) Des jeux aux sports. Repères et documents en histoire des activités physiques. Paris:Vigot.
- DUVIGNAUD, J. (1982) El juego del juego. México: Fondo de Cultura Económica.
- ELIAS, N i DUNNING, E. (1991) Deporte y ocio en el proceso de civilización. Madrid: Fondo de Cultura Económica.
- GEERTZ, C. (1989) La interpretación de las culturas. Barcelona: Gedisa.
- GILLMEISTER, H. (1990) "The dissemination of Traditional Games in Europe" in Proceedings of the Second European Seminar on traditional Games.Leuven (Belgium):CDDS by the Flemish Community (BLOSO) and the Flemish Folk Games Central.
- GRACIA VICIEN, L. (1991) Juegos Aragoneses. Historia y Tradiciones. Zaragoza: Mira S.A. Editores.
- HARRIS, M. (1986) Introducción a la Antropología Cultural. Madrid: Alianza.
- HARRIS, J. i PARK, R. (1983) Play, games & sports in cultural contexts. Illinois: Human kinetics books.
- HUIZINGA, J. (1984) Homo Ludens. Madrid: Alianza Editorial/ Emece Editores. (Edició original 1938).
- JESPER, J., DE VROEDE, E. i RENSON, R. (1994) "Jeux et Sociétés. Les Sociétés des Jeux" in Sport, 146(2):74-81.
- JULIANO, D. (1986) "Cultura Popular" in Revista Cuadernos de Antropología, 6:1-70.
- LAGARDERA, F. (1993a) "Contribució dels estudis praxiològics a una teoria general de les activitats físico-esportives-recreatives" in Apunts d'Educació Física i Esport 32. pp 10-19.
- LAVEGA, P. (1995a) " Sociocultural approach to skittle games in Lleida (Spain)", in PIGEASSOU, CH (de) Entre Tradition et modernité: Le sport. Regards historiques et sociologiques sur un siècle de culture corporelle:trajectoires et enjeux. Adge (França): Université de Montpellier I, UFR-STAPS.
- LAVEGA.P. (1995b, juny) "From Playful Activities to Sport. A Systemic and Praxiological Approach" in World Play Conference. Salzburg.
- LAVEGA, P. (1995c) Del Joc a l'Esport. Estudi de les Bitlles al Pla d'Urgell. Tesi Doctoral. Universitat de Barcelona. Inédita.
- LAVEGA, P (1996) "El juego popular/tradicional y su lógica externa. Aproximación al conocimiento de su interacción con el entorno" en el I Congreso Internacional de Luchas y Juegos Tradicionales. Puerto del Rosario (Fuerteventura-Islas Canarias). Universidad de La Laguna, Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.
- MAESTRO, F (1996) Del Tajo a la Replaceta. Juegos y divertimentos del Aragón rural.Zaragoza: Ediciones 94.
- MORENO PALOS, C. (1992) Juegos y deportes Tradicionales en España. Madrid: Gymnos.
- PARLEBAS, P. (1981) Contribution a un lexique commenté en science de l'action motrice. París: INSEP.
- PARLEBAS, P. (1986) Elementos de Sociología de Deporte. Málaga: Unisport.
- TREMAUD, H. (1964) Les francais jouent aux quilles (des <<quilles au bâton>> au bowling). París: G.P. Maisonneuve et Larose.

DEVELOPPEMENT D'UN SPORT TRADITIONNEL AU NIVEAU INTERNATIONAL - Un exemple : Le Gouren dans les pays de l'Ouest Européen

Prof. Guy Jaouen

LA NAISSANCE DE L'IDEE

le Gouren est une activité de lutte attestée formellement depuis le 14^{ème} siècle en Bretagne, et l'on peut supposer, d'après les travaux récents qu'il est la résultante de certains croisements (ou brassages culturels) entre les styles des îles Britanniques (Cornwall-Devon et Irlande) et un style local Armoricaïn du haut moyen-âge.

Ce sport a connu des périodes fortes jusqu'au 17^{ème} siècle, c'était le sport national, des paysans aux nobles en passant par les prêtres. Depuis il a connu des périodes plus difficiles. Il s'agit surtout des trois derniers grands tournants qu'a connus la société Bretonne : 1) la Révolution de 1789 avec pour conséquence le rejet brutal des coutumes dites de l'ancien régime, 2) la première guerre mondiale avec l'hécatombe des lutteurs à la guerre et ensuite le rejet de la société rurale Bretonne par de nombreux soldats rentrant du front, 3) et la période de l'après deuxième guerre mondiale où tout ce qui venait d'ailleurs était mieux que ce que l'on avait chez soi. Ces remarques peuvent sans doute valoir également pour les jeux traditionnels en général.

Le Gouren a néanmoins bien surmonté toutes ces péripéties de l'histoire et après une période assez faste pendant toute la deuxième moitié du 19^{ème} siècle, 1930 voyait se créer la première Fédération dirigeante de Gouren. Mais déjà vers 1905-1910, un essai avait été fait pour organiser ce sport, sans doute un peu dans l'élan de la structuration de tous les sports modernes actuels qui était de mode à l'époque. Cet essai n'avait rien donné car la guerre 14-18 cassa le dynamisme donné par les membres gravitant autour du comité de Scaër en particulier.

Cette fédération créée en 1930, c'était la vieille FALSAB . Elle avait l'originalité de rassembler dans son organisme de direction autant de représentants de comités organisateurs de Tournois de Luittes que de responsables du sport lui-même. On peut d'ailleurs en cela faire la comparaison avec la "Cumberland and Westmoreland Wrestling Association" et la "Cornish Wrestling Association", fédérations de lutte traditionnelle dans le Nord de l'Angleterre et au Cornwall Britannique qui fonctionnent encore aujourd'hui sur ce principe. Notons que la C.W.A. fut créée en 1923 , et la C.W.W.A. en 1907.

La vieille FALSAB aura de son mieux géré ce sport jusqu'à l'année 1979. Par ailleurs, en 1965, une deuxième association avait également vu le jour dans le but de faire évoluer le Gouren dans une optique plus proche de la réalité du sport moderne. C'est la réunification de ces deux composantes du Gouren qui amènera en 1980 la création de la Fédération de Gouren avec pour but une profonde rénovation de la gestion administrative et sportive sans toutefois toucher aux règles historiques en vigueur.

Notons que ce congrès de 1980 décida également que la FALSAB devenait dorénavant **Confédération** avec ses deux composantes de l' époque : la FNSAB (Fédération nationale des Sports Athlétiques Bretons) et la Fédération de Gouren.

La première des démarches de la Fédération de Gouren fut de demander à avoir un statut de Fédération dirigeante, donc de demander au ministère de tutelle (Jeunesse et Sports en 1981) de lui accorder sa délégation de pouvoirs, ce que l'on appelle l'habilitation. Malheureusement, un décret ministériel de 1954 avait accordé autoritairement à la FFL (Fédération Française de Lutte) la délégation de pouvoir sur tous les styles de lutte qui pouvaient être pratiqués en France. L'influence de la Fédération de Gouren étant faible et surtout uniquement régionale, la bataille

administrative fut assez vite perdue face aux intransigeances du ministère et du Comité National Olympique et Sportif (1984). Ce blocage administratif, avec tous les inconvénients structurels et financiers qu'il impliquait ne devait cependant pas empêcher les responsables du gouren d'imaginer une autre stratégie de développement.

Après de multiples voyages que j'eus l'occasion d'organiser en Irlande, Pays de Galles, Cornwall, Angleterre du Nord et Ecosse, l'on vit en 1985 l'organisation historique du 1er stage international des luttes celtiques, en Bretagne. Cette rencontre, à la fois sportive et culturelle existe toujours, soit en Bretagne, soit dans un autre pays, et est le creuset de nombreuses idées nouvelles. Ce fut là par exemple que fut conçu le premier rassemblement Européen des jeux traditionnels organisé en Bretagne (Carhaix 1990).

Dans la foulée, 1985 voyait également ce qui était impensable quelques années plus tôt, la création à Cardiff de la FILC (Fédération internationale des Luttes Celtiques). Ses buts étaient d'aider à promouvoir les différents styles de Luttes Celtiques. La Lutte Cornique (similaire à l'ancienne Lutte d'Irlande et au Gouren), le Back-Hold (Lutte Ecossaise et de l'Angleterre du Nord) et le Gouren. La FILC organisa dans la foulée un championnat international des luttes celtiques. Ce championnat a pris depuis 1991 l'appellation Championnat d'Europe.

Le contournement du problème administrato-politique, même non prémédité, s'était donc réalisé sans heurts car le Gouren s'était implanté au niveau international, ambassadeur de la Bretagne dans de nombreuses capitales, et se trouvait donc en retour placé dans une meilleure situation pour négocier avec les médias et les collectivités publiques territoriales.

L'AVENTURE DU GOUREN ET DES LUTTES TRADITIONNELLES

La Fédération de Gouren, appuyée en cela par la FILC, mettait en place dès 1985 une dynamique de création de fédérations "soeurs" à l'étranger. Une commission des relations internationales fut créée. Elle organisa dès ses débuts de 10 à 15 échanges à l'étranger par an, tournées de promotion, réunions et compétitions. Cela eut pour effet la création d'un club au Pays de Galles dès 1985 par le biais de contacts avec une organisation de jeunesse pour l'enseignement de la langue Galloise. Notre présence en Frise en 1985 lors de l'organisation des Jeux Olympiques des nations sans états d'Europe nous donna également les contacts pour former un club à Leeuwarden. Un de nos moniteurs alla même vivre là-bas en 1987 pour ne revenir qu'en 1991 et devenir le premier permanent technique de la fédération de Gouren. A noter que la Fryslan Gouren Lyons (petite Fédération de Frise) organisa début Novembre 1995 le trophée international de l'Hermine avec la participation de 5 équipes.

A l'autre bout de l'Europe de l'Ouest, l'idée de créer en Irlande une Fédération naissait aussi très vite (1988). Cela commença d'abord sous le parapluie d'une organisation de jeunesse pour l'enseignement de la langue Irlandaise, puis en 1991 de façon autonome. Là aussi, un entraîneur de Bretagne alla vivre pendant deux ans et demi sur place.

La FILC travaille aujourd'hui avec onze fédérations de régions ou pays européens, de l'Islande aux îles Canaries, en passant par la Sardaigne et la Suède. *Pour demander à devenir membre, une organisation doit être reconnue comme étant le mouvement responsable pour un style de lutte, dans son pays ou dans sa région culturelle ou linguistique respective.* La notion d'état n'intervient donc pas.

Cette histoire du Gouren pourrait être remplacée par celle du Back Hold qui est en train de vivre une histoire similaire.

LES NOUVELLES OPPORTUNITES DES LUTTES TRADITIONNELLES, ASSOCIEES A LA DYNAMIQUE DES JEUX TRADITIONNELS.

Les luttes traditionnelles et les jeux traditionnels sont pour une grande part dans la même situation à l'aube du 21^{ème} siècle, c'est à dire qu'ils font partie des activités ludiques que le mouvement sportif oublia en chemin au 19^{ème} siècle et au début du 20^{ème}. Pourquoi? C'est difficile de répondre de façon précise car il y a bien des cas différents. La seule chose que l'on pourrait donner comme dénominateur commun, c'est que ces activités faisaient souvent partie, à l'époque de la transformation des jeux en sports modernes, d'activités traditionnelles soit très rurales, soit de minorités culturelles ou linguistiques, soit de pays ou régions excentrés ou difficiles d'accès comme les montagnes, les péninsules ou les îles. Souvent d'ailleurs, plusieurs de ces critères s'accumulaient.

Les populations concernées acceptaient le fait que, comme la langue, la musique, la danse, etc., les jeux faisaient partie d'un monde passé qu'il faudrait un jour oublier, même à regret. Ceci résultait d'une propagande "moderniste" des grandes capitales qui orientent les destinées de ce monde et pour qui le passé est synonyme de déclin, mais aussi d'un esprit fataliste. Ce gommage des particularismes, cette érosion identitaire sert sournoisement les intérêts des compagnies multinationales en terme de marchés potentiels. En effet, l'uniformisation de la langue, des moeurs, de la culture aboutit à créer une grande masse de consommateurs interchangeable.

Aujourd'hui, il y a deux types de jeux traditionnels:

1- ceux qui se sont organisés un peu comme les fédérations sportives ordinaires, avec codification, règles précises, mais qui ne sont toujours pas reconnus officiellement au niveau international (ni au niveau sportif, ni au niveau culturel). C'est ce que l'on pourrait appeler les sports "culturels" : Hurling irlandais, Foot Ball Gaélique, Pelote Basque, Tsan, Fiolet, plusieurs Jeux Flamands, Boules Bretonnes, Galoche Bigourdène, Gouren, etc.

2- ceux qui sont restés jeux non organisés, c'est à dire sans organisme fédératif. Certains sont malheureusement menacés de disparition dans le monde actuel.

Malgré tout, actuellement, avec les crises que traversent certains sports modernes à haut niveau, il apparaît que les sports et jeux traditionnels auront un rôle à jouer, notamment au niveau de l'école, du fait de l'**authenticité** qu'ils ont su conserver. Ce nouveau rôle, ils pourront le jouer à côté (en parallèle) des sports modernes, et même parfois seuls au niveau culturel et social. Pour jouer ce rôle, il faudra que les Fédérations et Comités sachent ne pas forcément copier le tracé des Fédérations sportives modernes, sous peine sinon de perdre leur âme, car leur atout actuel est leur **différence**, et si les jeux perdent cette différence, ils risquent de perdre l'intérêt que le public leur porte.

Le changement de siècle sera donc en même temps une **période charnière** pour la pérennité de nombreux jeux traditionnels. La réponse sera celle que voudront bien donner les hommes et les femmes de notre société Européenne : devons nous ou non transmettre au 21^{ème} siècle le patrimoine sociétal, le témoignage culturel de plusieurs siècles que représentent les jeux traditionnels? La même question du **droit à la différence** est posée pour les langues et cultures dites minoritaires.

Une seule chose est sûre, c'est que le regroupement des jeux traditionnels en confédérations régionales et nationales, puis pourquoi pas au niveau international, sera un outil fort et efficace pour mieux se faire entendre et se faire reconnaître officiellement. La création de la FILC en 1985, la rénovation de la Confédération FALSAB en 1994, devenue confédération pour tous les comités de sports et jeux traditionnels de Bretagne, la création de la Confédération Flamande des jeux traditionnels et celle de la Confédération Italienne sont de bons exemples à suivre.

Quelques notes de bibliographie :

- Actas del i congreso internacional de luchas y juegos tradicionales, Iles canaries; 1996
- J.F. Brousmiche , Voyage dans le Finistère , 1829-30-31
- Carew's, Survey of Cornwall; 1592
- J. Cambry , Voyage dans le Finistère ; 1794
- Dr C. Cottonneq , Sonjennoù eur C'hernewad ; 1935
- Pierino Daudry, Jeux et jouets de la tradition populaire valdotaine; 1990
- C. Davies , Wolf hunting and wild sport in lower Brittany ; 1855
- J. Defrance, L'excellence corporelle (1170-1914); 1987
- Noël Du Fail , Les Baliverneries d'Eustrapel ; 16ème siècle
- Encyclopédie des sports (jeux de balle); début 20è siècle
- G. Jaouen, Ar Gouren - Histoire et prises de base; 1985
- G. Jaouen, Le Gouren et ses origines celtiques, in Dalc'homp soñj; 1986
- J.J. Jusserand, Les sports et jeux d'exercice dans l'ancienne France; 1901
- Per Martin, Skaer ha Guiskri ; 1889
- J.M. Mehl, Les jeux au Royaume de France (XIII au XVI siècle), 1990
- J. Møller, So I Hul ; 1990
- Rabelais, Gargantua ; 16ème siècle
- H. Rolland , Le lutteur ; 1848
- A.C. Sosa, Juegos y deportes tradicionales Canarios; 1995
- A. Steven, Race you to the cross-roads ! ; 1997
- Dr J. Walker's, Report on the Hebrides (1764-1771); 1980

LA TRADITION POPULAIRE DE JEUX DE PLEIN AIR EN BRETAGNE

Prof. Fañch PERU, Bretagne

I - Une tradition ancienne et originale de jeu rural.

Le jeu a été l'une des toutes premières activités humaines. Les Bretons comme leurs prédécesseurs sur le territoire de la Bretagne actuelle, Celtes continentaux et peuples mystérieux des mégalithes, s'adonnaient aux activités ludiques.

Parmi les plus anciens de ces jeux, crosse, soule, courses, jeux de bâtons, lutte, certains sont parvenus jusqu'à nous à peine modifiés par le temps, d'autres ont évolué pour donner naissance à des sports modernes.

- **Le jeu de crosse** : en breton *bazhig kamm* ou *bazh dotu*.

Le chapitre consacré aux jeux et aux arts dans "Préhistoire de la Bretagne" aux éditions Ouest-France évoque brièvement, sous la plume de P.R. Giot, l'hypothèse selon laquelle les crosses figurées en trait ou en relief sur les parois dolméniques, notamment sur la dalle de fond de la chambre du dolmen des marchands à Locmariaquer, pourraient être des instruments d'une sorte de cricket ou de golf. Il ne s'agit ici que d'une hypothèse, bien entendu, mais il n'est pas impossible que nos lointains ancêtres aient connu le "bazhig kamm".

Plus près de nous, ce jeu est mentionné dans un mystère breton du XVI^e siècle, la "Vie de sainte Barbe" (1557). Deux bergers s'y adonnent avec entrain afin, disent-ils, de se dégourdir les membres et de se réchauffer. Le porche de l'église de la Martyre (29) garde également le souvenir du "bazhig kamm". On y voit une petite sculpture représentant un personnage frappant une boule à l'aide d'un bâton recourbé.

Le jeu qui était connu partout en Europe au Moyen Age se pratiquait sur un terrain plat. En Bretagne, l'on creusait un trou à chacune de ses extrémités, destiné à loger une petite boule de bois dur, d'os, voire de pierre. On plaçait cette boule au centre du terrain et deux équipes s'efforçaient de l'amener chacune dans son camp et de la loger dans son trou ou "poullig" à l'aide d'un bâton recourbé en forme de crosse, le "bazhig kamm" (petit bâton courbé appelé "cammel" par les bergers de "la Vie de sainte Barbe" évoqués plus haut).

La partie pouvait durer de longues heures et exigeait de la part des joueurs beaucoup d'endurance et d'adresse. Les mauvais coups n'étaient pas rares, entorses et fractures constituaient la rançon habituelle de la fougue des participants.

Plus tardivement se produisit une modification importante : le but à atteindre fut placé, non plus dans son propre camp, mais dans celui de l'adversaire ce qui transforma le jeu et donna progressivement naissance au sport moderne appelé hockey.

- **Ar vell** : la soule.

Les origines de ce jeu sont obscures et la documentation écrite n'en livre de traces sûres qu'à la fin du XIII^e siècle, en dépit de quelques allusions antérieures. La chronique de Lambert d'Ardres parle d'un vaste terrain sur lequel les "rustres" (rustici homines) se rassemblent, afin de boire et de jouer à la soule. Des étymologies, des plus sérieuses aux

plus fantaisistes, ont été proposées pour ce terme de soule ou choule. On a évoqué le terme islandais "sul" (la mêlée), "solea" (la sandale) en songeant à l'expression "souler ou pié", fréquente dans les sources.

En tenant compte du caractère périodique du jeu, on a pensé au verbe "solere" (avoir l'habitude). D'autres, par référence au lieu où se déroule le jeu, ont mis en avant la division des terres en soles. La plupart des folkloristes ont mis la soule en relation avec le soleil, parfois par le biais du celtique "heol" ou "sul", mais il est difficile de les suivre dans cette voie pour la raison que le mot est plus répandu en France qu'en Bretagne où la persistance de la langue celtique aurait dû mieux qu'ailleurs en assurer la conservation.

Le jeu se pratique à l'aide d'un ballon (ar vell) et, partout en Basse Bretagne, la partie de soule se disait "ar c'hoari mellad". Ce ballon était de cuir, bourré de filasse, de son, de sciure de bois, de foin ou parfois encore de crottin séché.

La soule est mentionnée dans le "Jeu de Robin et de Marion", dans le "Roman de Renart" ; Gargantua s'y distinguait. Ce jeu devait être pratiqué un peu partout puisque par ordonnance du 3 Avril 1365, Charles V le proscrivit comme ne pouvant figurer parmi les jeux qui servent à l'exercice du corps. La raison de cet interdit : l'excès de combativité qui animait les "souleurs". Cependant, s'il ne paraît pas que nos souverains bretons (la Bretagne était indépendante à l'époque) aient pris des mesures à l'encontre de ce jeu, il n'en fut pas de même des autorités ecclésiastiques, comme en témoigne cette condamnation contenue dans un article des statuts synodaux de Raoul, évêque de Tréguier, publié en 1440 dont voici la traduction : *"ce droit atteste que les jeux dangereux et pernicieux doivent être prohibés, à cause des haines, des rancunes et des inimitiés qui, sous le voile d'un plaisir récréatif, s'accumulent dans beaucoup de coeurs et dont une funeste occasion découvre le venin. C'est ainsi que nous avons appris par des rapports d'hommes dignes de foi que dans quelques paroisses et autres lieux soumis à notre juridiction, on se livre, les jours de fêtes et jours non fériés, depuis fort longtemps déjà, à un certain jeu très pernicieux et dangereux, avec un ballon rond, gros et puissant, jeu qu'on appelle en langue vulgaire "mellat".*

Il en est déjà résulté beaucoup de scandales et il est manifeste qu'il s'en produirait de plus graves encore dans l'avenir, si l'on ne recourait à un remède opportun. C'est pourquoi nous interdisons ce jeu dangereux et scandaleux et déclarons passibles de la peine de l'excommunication et d'une amende de cent sols ceux de nos diocésains, à quelque rang ou condition qu'ils appartiennent, qui auraient l'audace ou la prétention de pratiquer le jeu susdit".

Il ne semble pas que cet interdit, non plus que les autres qui suivirent, émanant des autorités civiles ou religieuses, ait eu beaucoup d'effet. Pendant tout le cours du XIX^e siècle, les préfets du Finistère et du Morbihan tentèrent d'abolir ce jeu mais ils n'y parvinrent pratiquement pas.

Les règles de la soule étaient relativement souples. Généralement deux camps s'opposaient, le plus souvent deux paroisses. Il arrivait parfois que trois paroisses prennent part au jeu comme en cette partie mémorable de 1889 entre Locuon, Mellionec et Plouray qui se joua à la limite des Côtes-du-Nord et du Morbihan sur les landes dites "lanneier Gallhouarn". La vainqueur en fut un gars de Locuon. Car, si la soule est un jeu éminemment collectif comme le football ou le rugby qui en sont issus, elle a aussi ses champions. Tel "meller" se distingue pour avoir soustrait la balle à une mêlée, l'avoir adroitement lancée à un partenaire, être parvenu à la conserver longtemps en direction du but et surtout, honneur suprême, la "loger" sur le territoire de sa paroisse. Les aveux nous apprennent que la balle, fournie au seigneur par ses vassaux, était lancée près de l'église, souvent du haut de la

pierre de bannière, soit par le seigneur lui-même, soit par son représentant, sénéchal ou procureur fiscal, soit encore par le dernier marié de l'année ou le vainqueur de la précédente rencontre. Mais ceci ne concernait que les rencontres opposant deux équipes de la même paroisse, constituées souvent l'une, des célibataires et l'autre, des hommes mariés.

Pour ce qui était des rencontres interparoissiales, le coup d'envoi était généralement donné auprès d'une chapelle sise à la limite des deux paroisses. Le jeu se déployait, non sur un terrain plat, mais sur un terrain accidenté et très étendu allant généralement de l'église de la paroisse ou d'une chapelle, à la limite de la paroisse voisine. Tout était permis, y compris de se cacher dans bois et fourrés ou de traverser à la nage étangs et rivières. Des noyades s'en suivaient parfois. C'est ainsi qu'à Pont-L'Abbé, la soule étant tombée au moment de la pleine mer dans l'étang qui baignait l'ancien château, cinquante personnes y trouvèrent la mort.

Faute de pouvoir interdire ce jeu, la classe dominante l'avait officialisé dès le Moyen-Âge et c'est ainsi que la soule devint un droit féodal parmi d'autres. Ce droit s'est perpétué à tel point qu'on le trouve mentionné parmi les privilèges dont on réclame la disparition dans les cahiers de doléances de certaines villes en 1789. Le discrédit dans lequel tombèrent, après la Révolution, les jeux seigneuriaux fut un des principaux facteurs de la disparition de la soule, considérée comme un signe de soumission envers les nobles. Seul le Morbihan rural, plus traditionaliste, moins ouvert aux réformes, conserva ce jeu jusqu'à la seconde guerre mondiale. Ainsi, disparut un sport ancien qui avait passionné les Bretons, un sport proche du "hurling" et du "knappan" pratiqué par nos cousins Cornouaillais et Gallois, un sport rustique et rude qui devait laisser la place au football et au rugby, moins brutaux parce que plus réglementés.

- **Les courses.**

Courses à pied et courses de chevaux furent, de longue date, fort prisées des Bretons qui les mêlèrent à leurs fêtes.

- **Les jeux de bâtons.**

A la fois outil, jouet et parfois arme, le bâton a donné naissance à de nombreux jeux que Tristan pratiquait déjà dans la forêt où il avait fui les foudres de son oncle, le roi Marc :
"Je ai sailli et lanciez jons et sostenu dolez bastons".
(J'ai lancé des joncs, j'ai tenu en main des bâtons bien lisses).

Quelques uns de ces exercices ont survécu :

"bazh yod" ; "bazh a benn" ; etc... Nous les étudierons dans le cadre des jeux de Pardons.

- **La lutte.** (Voir jeux de Pardons).

II - Une tradition médiévale de jeu urbain.

Les distractions urbaines en Bretagne ne diffèrent guère de celles que l'on trouve un peu partout ailleurs. Nous évoquerons rapidement les plus répandues.

- **Le papegaut.**

Le mot, ancien nom du perroquet, désigne un exercice de tir à l'arc puis à l'arbalète, en attendant d'utiliser au XVI^e siècle l'arquebuse. La cible est un oiseau de bois ou de fer, placé au haut d'une longue perche. Le papegaut se tirait dans les villes qui en avaient reçu privilège du roi.

Les ducs de Bretagne avaient autorisé l'établissement de ce jeu dans leurs principales villes. Le meilleur tireur était proclamé roi de papegaut, royauté qui durait un an et valait à l'heureux gagnant quelques privilèges et beaucoup de dépenses.

- **La quintaine.**

D'abord jeu de nobles s'entraînant au métier de la guerre, la quintaine se popularisa en devenant une redevance féodale. Ce jeu consistait, certains jours de l'année, pour les jeunes gens, surtout les nouveaux mariés, à venir à cheval s'escrimer avec une lance de bois contre une figure d'homme d'arme, armé lui-même d'un gourdin ou d'un balai.

Ce mannequin pivotait sur un axe ; malheur à celui qui ne frappait pas juste au milieu, il recevait aussitôt le coup de gourdin que lui assénait le bonhomme en pivotant.

- **Le jeu de paume.**

Ce jeu introduit en France au Moyen-Âge se joua d'abord à la main, puis à la raquette, qui ressemblait fort à celle qui était employée au début du XX^e siècle par les joueurs de tennis. La courte paume se jouait sur un terrain couvert avec filet alors que la longue paume se jouait en plein air et sans filet, par équipe de six joueurs.

III - Un creuset où se développèrent les jeux de paysans et de marins : le « Pardon » (fête patronale ou fête votive).

On appelait jadis et on appelle encore pardons les pèlerinages à des églises ou chapelles auxquelles les souverains pontifes avaient accordé des indulgences, des pardons, comme on disait. A certaines époques de l'année, les fidèles se rendaient en foule à ces sanctuaires vénérés pour gagner les indulgences attachées à cette visite et faire leurs dévotions. La notion de pardon s'est par la suite élargie pour désigner une simple fête patronale. "On compte, dit J.M. Guilcher, autant de pardons que de lieux de culte. La plus pauvre chapelle de campagne a le sien, qui n'est pas le moins fréquenté. Les pardons sont, de date immémoriale, l'un des fondements de la vie religieuse : messe, procession, vêpres, bénédictions diverses. Presque toujours s'y ajoutent des pratiques et croyances traditionnelles d'inspiration peu orthodoxe : dévotion et médecine populaires, prophylaxie du bétail, recherche de présages, etc..., les unes plus ou moins christianisées, d'autres seulement tolérées ou ignorées par le clergé. Enfin dans la plupart des cas, le pardon comporte une fête profane, avec des attractions (les boutiques de plein vent, le débit forain, le chanteur de complaintes, les luttes) et ses plaisirs collectifs, parmi lesquels, en bonne place, la danse".

Depuis bien longtemps, en effet, fête profane et fête religieuse s'imbriquent étroitement dans les pardons bretons. Souvent luttes et jeux intervenaient, à peine les vêpres finies. Lorsque le pardon se prolongeait durant plusieurs jours, on avait pris l'habitude, en Trégor notamment, d'organiser les jeux le lundi et ce jour était appelé *ad pardon* (lendemain du pardon ou retour du pardon ; l'élément "ad" ou "had" indique en breton la répétition, le retour). Cependant, tous les jeux n'avaient pas forcément lieu le lundi. Dans certaines paroisses, ils commençaient le samedi pour se terminer le mardi, voire le mercredi. Toutefois, l'expression jeux de *ad pardon* recouvre un ensemble assez précis.

Peu à peu, au cours du XIX^e siècle et surtout du XX^e siècle la plupart des jeux populaires de plein air se sont regroupés dans le cadre du pardon. Aux luttes et jeux de force sont venus s'ajouter des jeux de carnaval comme la décapitation du coq ou de l'oie, des jeux de Quasimodo comme le casse-pots. Ainsi s'est développée une sorte de "pardon profane", espèce d'assemblée sportive annuelle dont l'importance éclipse parfois la fête religieuse au grand désespoir du clergé, tel ce curé de Maël-Carhaix qui, au siècle dernier, se plaint

après de son évêque, Monseigneur Caffarelli, du caractère sportif un peu trop prononcé du pardon de Paule.

"Le lundi de la Pentecôte est le pardon de la chapelle de Saint-Eloi, en la commune de Paule. C'est une assemblée de chevaux plutôt qu'une assemblée d'hommes. La course rapide qu'on leur fait faire autour de la chapelle et du cimetière occasionne quelquefois des malheurs. On y dit cependant la messe ce jour-là, parce que le prêtre n'est pas libre de s'y refuser, mais ce serait une chose à interdire, à cause de l'abus".

Nous adopterons pour cette étude un plan peu original mais commode : les jeux athlétiques ou jeux de force, les jeux d'adresse et les jeux divers.

A - Les jeux athlétiques.

1. Ar gouren : la lutte.

Le gouren ou lutte celtique a une origine très ancienne comme en témoignent textes, gravures, sculptures et statues dans différents pays celtiques. Introduite en petite Bretagne par nos ancêtres au moment de leur migration, elle connut une très grande vogue au Moyen-Âge et au XVI^e siècle. Ainsi en 1455, lorsque le duc de Bretagne, Pierre II, alla saluer le roi de France à Bourges, il était accompagné d'un groupe de lutteurs réputés : Olivier de Rostrenen, Guion de Kerguivis, Olivier de Kenec'hriou, etc.

Au cours de l'entrevue du "Drap d'or" en 1520, François I^{er}, voyant les Anglais vainqueurs à la lutte, regretta de n'avoir pas songé à leur opposer des Bretons (Henri VIII avait amené des lutteurs cornouaillais). Henri VIII, roi d'Angleterre, le défia alors à la lutte et la chronique nous rapporte que le roy de France, qui était fort bon lutteur, "*lui donna un tour de Bretagne et le jeta par terre et lui donna un merveilleux saut*". Jusqu'à la Révolution, la lutte continua à passionner nos ancêtres. A partir du XIX^e siècle, son aire de pratique se restreint à la Basse-Bretagne où elle reste à l'honneur dans les campagnes, particulièrement, à l'occasion des pardons. Cette lutte fut rénovée et codifiée dans les années 30 par le docteur Cotonnec et ses amis regroupés dans la F.A.L.S.A.B. (Fédération des Amis de la Lutte et des Sports Athlétiques Bretons).

Aujourd'hui, les lutteurs sont répartis en six catégories de poids pour les séniors (- 62, -68, - 74, -81, -90 et + 90 kg) auxquelles s'ajoutent les catégories d'âges pour les jeunes. On estime à près de mille le nombre des lutteurs bretons répartis dans une quarantaine de clubs dans les cinq départements et les Associations de Bretons à Paris. Le Gouren se pratique sur une lice de sciure de bois en été, sur un tapis en hiver. Le lutteur est vêtu d'un short et d'une forte chemise de lin. L'objectif à atteindre est de faire toucher terre simultanément aux deux épaules de l'adversaire. Ce toucher des deux épaules est appelé "lamm". Le "lamm" ou "saut" met fin au combat. Chaque attaque poussée à fond et donnant un résultat proche du "lamm" vaut un point. Mais contrairement à la lutte gréco-romaine, le combat ne se poursuit pas à terre, le Gouren est une "lutte debout".

Enfin, il n'est pas sans importance de signaler que le tournoi est précédé d'un serment de loyauté prononcé en breton et en français et que les adversaires se donnent l'accolade et se serrent la main avant le combat. Autrefois jeu de pardon, la lutte tend à devenir aujourd'hui, pour des raisons qui touchent à l'évolution générale des sports, une affaire d'athlètes formés dans les clubs. Si la qualité sportive et la technique y gagnent beaucoup, la passion qui animait naguère les spectateurs de deux paroisses voisines mais rivales encourageant leurs champions respectifs tend, par contre, à disparaître.

2. Sevel ar berchenn, gwerniañ ar berchenn : le lever de la perche.

Ce jeu consiste à lever à la verticale en la tenant par son bout le plus mince une perche en bois (jeune hêtre, sapin, orme, etc...) de cinq à six mètres de long. A chaque lever le concurrent a droit à trois essais. La technique traditionnelle "krog perchenn" (prise de perche) c'est le lever sur le côté, comme les costauds du village levaient la grande bannière de la paroisse au départ de la procession. On peut aussi la placer entre les jambes, c'est alors le "krog sac'h" (prise de sac). Lorsque la perche est trop lourde, on la scie. Lorsqu'elle est trop légère on l'alourdit avec des coins. Depuis quelques années des perches en acier avec curseur font leur apparition dans les compétitions. Elles permettent de mesurer l'effort avec plus de précision mais le spectacle y perd un peu de son pittoresque.

3. Ar c'hravazh : la civière.

La civière est une sorte de brouette sans roue chargée de sacs de sable ou de grosses pierres. Il faut la saisir par les brancards à ras de terre et la soulever en se redressant. Les plus costauds soulèvent ainsi plusieurs centaines de kilos (500-600 kilos) au prix d'un effort extrêmement violent. Ce jeu considéré, à juste titre, comme dangereux pour la colonne vertébrale et les reins, a vu son aire de pratique se réduire à une quinzaine de communes de la région de Lannion, Tréguier.

4. Ar sac'h, gwintañ ar sac'h : le sac, l'arraché du sac.

Il s'agit de charger sur les épaules un sac de sable de plus de cent kilos posé par terre. Comme pour les jeux précédents, la compétition se déroule par élimination. Le concurrent qui au bout de trois essais n'a pas chargé le sac sur ses épaules est éliminé. Dérivé des travaux des meuniers et des paysans d'autrefois, ce jeu qui requiert de la force certes, mais aussi une certaine technique, conserve encore quelques adeptes dans la région de Tréguier, notamment.

5. An ahel-karr : le lever de l'essieu.

Dans la tradition trégorroise, le jeu consiste à lever dans des mouvements proches du développé ou de l'épaulé-jeté des haltérophiles mais d'un seul bras, un essieu de charrette progressivement lesté de rondelles et d'écrous.

Ailleurs on utilise un essieu de char-à-banc plus léger (aux environs de quarante sept kilos). Le concurrent s'en saisit des deux mains et sans bouger les pieds, dans un mouvement qui rappelle l'arraché des haltérophiles, il le lève à bout de bras autant de fois qu'il est possible en trois minutes. Entre chaque lever, l'essieu est posé sur des rondins sans le lâcher des mains.

6. Ar maen-pouez : le lancer du poids ou de la pierre lourde.

Progressivement, le lancer de la pierre qui a inspiré jusqu'à l'hagiographie populaire (combien de saints lanceurs de pierre n'avons-nous pas à l'origine de nos chapelles rurales ?) a été remplacé par le lancer du poids de vingt kilos, simple poids de bascule de ménage. En principe, dans la tradition bretonne il n'y a pas de pal arrière pour le lancer ; c'est-à-dire que l'on peut prendre autant d'élan que l'on veut à condition de ne pas empiéter sur le pal avant. A ces pratiques traditionnelles de pardon, la F.N.S.A.B. (Fédération Nationale des Sports Athlétiques Bretons) a substitué des règles plus strictes inspirées des sports olympiques et plus adaptées aux compétitions de haut niveau.

7. Ar voutell-blouz : le lancer de la botte de paille.

Ce jeu spectaculaire consiste à lancer le plus haut possible une gerbe de paille.

8. Jeux de bâtons, jeux de Bretons.

Les Celtes en général, et les Bretons en particulier, semblent avoir eu une sorte de prédilection pour les jeux de bâtons, jeux dangereux parfois comme ces bastonnades, évoquées par Anatole Le Braz, auxquelles se livraient autrefois Cornouaillais et Vannetais au pardon de Saint-Servais pour l'honneur de porter la grande bannière et la statue du saint.

Plus pacifiques sont les jeux d'aujourd'hui, essentiellement le bâton à bouillie (ar vazh-yod) et le bâton par le bout (ar vaz-a-benn).

- **Ar vazh-yod** : le bâton à bouillie ; le court bâton.

Ce jeu met en présence deux concurrents assis par terre, face à face, les pieds calés contre une planche fixée à chant et tenant à deux mains par le travers un gros bâton. Pour gagner, il faut amener l'adversaire de son côté ou l'obliger à lâcher le bâton.

- **Ar vazh-a-benn** : le bâton par le bout.

Portés à plat ventre par quatre solides gaillards pendant que d'autres leur tirent sur les pieds, les concurrents serrent à deux mains dans le sens de la longueur un bâton de taille moyenne. Le vainqueur est celui qui garde le bâton en main.

Il existait naguère une variante du jeu précédent appelée *le crapaud* (an touseg). Les règles étaient les mêmes que celles du "vazh-a-benn" mais le bâton était remplacé par une planche avec poignées ressemblant vaguement à un crapaud de bois. C'est un jeu semblable que décrit Louis Esquieu dans son ouvrage : *Les jeux populaires de l'enfance à Rennes*. "*Les trois plus robustes gars de chaque village se rencontrent dans une prairie ; deux de chaque camp se faisant vis-à-vis joignent solidement leurs mains et le troisième se couche sur les bras étendus de ses camarades ; un groupe disposé de même manière se forme en face du premier, de façon que les deux joueurs couchés puissent saisir avec les mains, et sans que les pieds touchent à terre, le morceau de bois dont ils se disputent la possession.*

Il est probable que dans le principe, au lieu d'un morceau de bois, c'était une grenouille que les adversaires cherchaient à s'arracher et qu'ils finissaient par déchirer dans leurs efforts. D'où le nom de ces jeux, "décaisser ou écaisser la guernouille" qui signifie écarteler la grenouille (dans le patois des environs de Rennes, caisse veut dire cuisse)".

Nous ne savons s'il faut suivre Louis Esquieu jusqu'au bout de son explication. Il ne fait guère de doute, cependant, que ce jeu est le même que celui que nous évoquions plus haut.

- **9. An tortis, chech fun** : le tire à la corde.

La corde a environ vingt cinq mètres de long. Au centre, se trouve un témoin que l'on amène au-dessus d'une marque tracée au sol, l'axe. Deux équipes de cinq ou six s'affrontent. Le jeu consiste à amener l'équipe adverse de l'autre côté de l'axe. Chaque partie se fait en deux "manches" et éventuellement une "belle" avec inversion des équipes. L'ordre des affrontements est obtenu par tirage au sort. Dans certains terroirs et dans les jeux fédérés de la F.N.S.A.B., il n'est pas nécessaire pour gagner d'amener l'équipe adverse de l'autre côté de l'axe. Deux témoins placés à la même distance (trois mètres le plus souvent du témoin central), servent alors de repères pour désigner les vainqueurs.

B - Les jeux d'adresse.

Ces jeux se pratiquent beaucoup en dehors des pardons, parfois même l'hiver dans des espaces couverts. Mais le pardon, assemblée traditionnelle à date fixe et à clientèle relativement stable, fournit le prétexte idéal à l'organisation de nombreux concours.

1. C'hoari boullouù : le jeu de boules.

C'est le plus populaire des jeux d'adresse. Attesté en Bretagne dès le Moyen Âge, il ne diffère pas profondément par ses règles des autres jeux européens. Il s'agit en faisant rouler sa boule, d'approcher le plus possible d'un cochonnet appelé "petit maître" (mestr bihan). On peut chasser la boule de l'adversaire "à roule", "à poque", ou "à roule avec rebond".

D'abord pratiqué dans les chemins creux et sur les places des villages avec des boules de pierre (peut-être des boulets de canon de récupération) ou de bois dur du pays, le jeu a évolué au cours des XIX^e et XX^e siècles, non pas tant dans ses règles, restées relativement stables, que dans ses aspects matériels. L'allée sablée de seize à dix-huit mètres de longueur, parfois un peu plus, délimitée par des planches, a remplacé le chemin creux : la boule en gaiac récupéré sur les quais du port de Nantes a supplanté la boule de bois du pays jusqu'aux années soixante où l'on voit apparaître la boule synthétique presque toujours de façon italienne.

Dans certaines régions de Bretagne, l'introduction d'un ou de plusieurs plombs a permis d'accentuer le tour de main naturel imprimé à la boule par le joueur. On peut différencier ainsi les boules à un plomb du Trégor, à trois plombs du Léon, à cinq plombs de la région de Morlaix appelée aussi petit Trégor.

Si dans le Trégor notamment, le jeu de boules fait partie intégrante de la vie associative (pas de fêtes locales, pas de kermesses sans concours de boules), il reste aussi, comme nous l'avons dit plus haut, une des principales distractions de la famille rurale dans un cadre plus restreint, à la maison ou au hameau.

Quelques autres jeux de boules existent ici et là. Les plus intéressants sont la "boule morlaisienne" et le "boull-tenn".

A l'honneur dans la région de Morlaix, le premier de ces jeux requiert une allée longue, large et bien damée, de grosses boules en bois avec cinq plombs de façon à décrire des courbes. Le règlement présente des particularités notables et rappelle quelque peu la boule pratiquée en Grande-Bretagne.

Jeu annexe des concours de boules dans les kermesses et les fêtes, le "boull-tenn" est un jeu à part entière à Quimper et dans sa région. Son principe est simple : le joueur, placé à 8,50 m, armé de trois boules doit chasser trois autres boules disposées sur un billot de bois. La boule centrale vaut deux points, les deux autres un point chacune. Pour gagner il faut atteindre le plus rapidement le nombre de points fixé pour la partie. En individuel, la partie se déroule habituellement en vingt et un points, en doublettes trente et un points, en triplète quarante et un points, etc...

La boule est encore utilisée dans d'autres jeux annexes comme le passe-boules, le plaçage ou cocarde, la boule pendante, la chatière (toull ar c'hazh) ou patigo, etc... qu'il serait trop long de décrire ici.

2. C'hoari stouv, c'hoari galoj, c'hoari paledoù : le jeu de galoche et de palet.

La galoche est une variante du jeu de palet, jeu attesté un peu partout en Europe dès le Moyen-Âge, et qui survit en Bretagne sous différentes formes : petit palet d'Ille-et-Vilaine, galoche bigoudène, galoche sur billot du petit Trégor, boullou-pok de Guerlesquin, palet sur terre du Centre Bretagne, palet sur route du Morbihan, pechoù de Plougastel. Les occasions de jeux sont fort nombreuses mais pour les deux derniers cités au moins le pardon reste une des plus favorables.

Evoquons brièvement ces trois types de palets.

- ***Le palet d'Ille-et-Vilaine.***

On lance le palet sur une planche distante de cinq mètres. Le but est appelé "maître". Le palet est en fonte aciérée pesant au maximum cent trente grammes. On joue individuellement ou dans des équipes de deux ou quatre joueurs.

- ***La galoche bigoudène.***

Ce type de galoche était naguère à l'honneur dans une grande partie de la Bretagne (de nombreux trégorrois se souviennent d'y avoir joué encore dans les années cinquante) et même dans certains départements du Centre Ouest. Aujourd'hui, l'aire de pratique s'est réduite au Pays bigouden, au Sud de Quimper. La règle a depuis peu été changée pour une pratique plus intéressante.

Le jeu consistait à abattre une galoche (cylindre de bois de 11,5 cms de haut) à l'aide de palets en fer de 850 grammes pour s'approprier le point représenté par une pièce de monnaie placée sur une galoche. Le jeu comporte trois palets, chaque joueur en utilisant deux à chaque intervention, le troisième servant de défense au bénéfice de l'équipe adverse. On joue de préférence en deux équipes de deux joueurs.

- ***La galoche sur billot du Petit Trégor et de la région des monts d'arrée.***

Dans le petit Trégor, entre Plestin et Morlaix, on peut encore assister à des concours de galoche sur billot. La galoche, sorte de parallépipède de bois de six ou sept centimètres de hauteur, est posée sur un fort billot de bois. Le joueur, placé à neuf mètres environ, doit avec six gros palets chasser la galoche du billot. Il s'agit pour gagner de comptabiliser le plus de points en deux coups, c'est-à-dire avec douze palets.

- ***Le jeu de boullou-pok de Guerlesquin.***

Çà et là se maintiennent des formes originales de palet comme le jeu de "boullou-pok" à Guerlesquin qui n'a de boule que le nom puisque l'on y joue avec des palets de bois plombés. Jeu de carnaval limité à cette commune, il connaît chaque année un grand succès le Mardi Gras à l'occasion des "championnats du monde" de la spécialité.

- ***Le palet sur terre du Centre Bretagne.***

Chaque joueur possède deux palets en fonte ou alliage métallique pesant 220 gr. On joue entre deux tas de terre mouillée distants de 17 mètres. Les parties se font en douze points et se disputent en individuel (penn-eus-penn), doublettes, triplètes ou quadrettes.

- ***Le palet sur route du Morbihan .***

Les joueurs se placent à 13 ou 14 mètres d'un trait préalablement tracé sur le sol. On place un sou au milieu du trait. Le jeu consiste à lancer ses palets de 350 gr le plus près possible du sou, aujourd'hui c'est une petit palet.

- ***"Pechoù" de Plougastel (Finistère).***

Ce jeu se pratique avec des pierres taillées dont certaines atteignent le poids de 2,5 kgs. Le petit (ar mestr) est placé à dix mètres du point de lancer.

3. C'hoari kilhoù : le jeu de quilles.

Les nombreuses variantes de ce jeu ont perdu beaucoup de terrain en Bretagne depuis la dernière guerre. Dans le Sud-Finistère, le jeu se compose de neuf quilles, simples tronçons de bois obusés et de cinq "boules" qui ne sont autres que des galets arrondis. Les quilles sont disposées en carré. La quille centrale, qui vaut neuf points si elle est abattue seule, s'appelle la "Vieille". Les quilles moyennes valent chacune cinq points, toujours si elles tombent seules, les petites valent un point. Quand plusieurs quilles sont abattues en même temps, chacune d'elles compte pour un point.

Un jeu a été remis à l'honneur ces dernières années. Il s'agit du "kilhoù-kozh", variant du jeu décrit plus haut. Les jeux de quilles du Léon avec talus, des quilles du Léon (jeu droit), des quilles de Carhaix, de Pomeleuc et de Muel continuent quant à eux d'avoir des adeptes à l'occasion des fêtes et pardons.

Dans ces différents jeux, les quilles sont au nombre de neuf, de taille variable. On les abat avec des galets, des boules ordinaires, des boules à mortaises pour les doigts ou des projectiles ressemblant à des têtes de maillet pour les quilles de Muel. Le décompte des points présente des différences notables.

C - Les jeux divers.

Parmi la foule de jeux que nous pouvons classer dans cette rubrique : course à pied, à l'oeuf, en sac, à la brouette ; concours de mâcheurs de ficelle, de mangeurs de saucisses, de buveurs de cidre ; lèche-poêle, décapitation du coq ou de l'oie, baquet russe, casse-pots, mât de cocagne, etc..., nous n'évoquerons que les cinq derniers, les autres étant fort simples et généralement connus.

- **Lipât ar gleurc'h, lipât ar billig** : lèche-poêle.

Une poêle à crêpes enduite de saindoux est suspendue au-dessus des participants. Des pièces de monnaie sont enfoncées dans le saindoux. Les joueurs, les mains derrière le dos, s'efforcent de décoller ces pièces à l'aide de la langue et du nez.

- **Dic'hougañ ar c'hilhog pe ar waz** : la décapitation du coq ou de l'oie.

C'est un jeu d'origine rituelle connu dès le Moyen-Âge dans une bonne partie de l'Europe et à l'honneur encore aujourd'hui dans une dizaine de communes de Bretagne centrale.

On suspend l'animal par les pattes à une corde tendue au-dessus d'une place et à l'aide d'un bâton, sorte de sabre rudimentaire, on cherche, à bicyclette ou debout dans un charreton tiré par un acolyte, à le décapiter. Le vainqueur garde l'animal en récompense de son exploit à moins qu'on ne lui fasse cadeau d'un volatile moins meurtri. Si l'on prend aujourd'hui la précaution de tuer l'animal avant de le décapiter pour éviter l'intervention de la Société Protectrice des Animaux, il n'en était pas de même autrefois où des animaux vivants étaient livrés aux sabres authentiques de véritables cavaliers.

- **Le baquet russe.**

Parodie populaire de la quintaine pour les uns, le baquet russe garde pour les autres une origine obscure. Un baquet plein d'eau est suspendu par des moyens variables au-dessus d'une placette ou d'une rue. A la base de ce baquet se trouve une planche percée d'un trou. Le concurrent, debout dans un charreton de cantonnier tiré par un compère, doit faire passer une lance de bois dans le trou situé sous le baquet. S'il échoue, le contenu du baquet se déverse sur le maladroit pour la plus grande joie des spectateurs.

• **Terriñ ar c'hozh podoù** : le casse-pot.

Ce jeu pratiqué autrefois à la Quasimodo a rejoint les autres jeux du pardon probablement dès le siècle dernier. Suspendus à un haut portique, une dizaine de pots de fleurs ont été précédemment emplis pour la circonstance d'objets ou d'animaux les plus divers. L'un contient un pigeon vivant, l'autre un mouchoir ou un porte-monnaie, l'autre encore de la farine ou un liquide quelconque. Le joueur a les yeux bandés. On lui remet un bâton et, après l'avoir fait tourner plusieurs fois sur lui-même, on le pousse vers le portique. Il frappe à l'aveuglette et s'il casse l'un des pots, il peut emporter son lot à moins que celui-ci ne se soit évanoui dans l'hilarité générale.

• **Ar wern** : le mât de cocagne.

C'est un mât très haut, le plus lisse possible et parfois enduit de savon. Il est coiffé en haut d'un cercle de barrique ou d'une roue de bicyclette d'où pendent andouilles, saucissons, friandises, jouets et objets divers qu'il s'agit de dépendre après avoir grimpé au mât.

D - Jeux nautiques.

Dans les communes côtières et dans un certain nombre de communes traversées par une rivière ou baignées par un étang, les fêtes annuelles étaient, et sont encore parfois, le prétexte à des jeux nautiques tels que joutes, courses aux canards, épreuves de la poutre (sorte de mât de cocagne horizontal), épreuves de natation, courses à la godille, etc...

Voilà donc évoquée à grands traits la tradition de jeux de pardon en Bretagne. Nous n'avons pas la prétention d'avoir épuisé le sujet, loin de là ; et d'ailleurs peut-on épuiser un sujet tel que celui-là ? Cependant, nous pensons n'avoir rien omis d'essentiel. Ce qu'il est permis d'ajouter pour conclure, c'est que, si la plupart de ces jeux ne sont pas spécifiquement bretons par leur origine, il reste que les Bretons les ont marqués de leur empreinte, les ont en quelque sorte acclimatés, les intégrant à leurs travaux et à leurs fêtes, créant de nombreuses variantes pour chacun d'eux, et inventant à leur usage tout un vocabulaire technique en langue bretonne.

Si, aujourd'hui, le déclin de la civilisation rurale allié à la diffusion d'une culture de masse d'origine urbaine met en péril nos anciennes traditions, il est cependant permis d'espérer que les plus populaires de nos jeux (lutte, lever de la perche, boule, palet, etc...) pourront se maintenir et même se développer grâce au renouveau des petites fêtes de hameau et de village, des pardons, renouveau dont l'origine semble être la redécouverte du plaisir collectif de la fête.

E - Les jeux d'enfants et d'adolescents.

Certains jeux d'adultes étaient - et sont encore parfois - pratiqués par les enfants comme le "gouren", le "bazh-yod", le "bazh dotu" ou jeu de crosse. Des jeux de pardon ou de fêtes calendaires leur sont réservés : mât de Cocagne, casse-pot, courses diverses. Mais il y avait quantité d'autres jeux à l'honneur chez les enfants et adolescents et qui se pratiquaient dans les prairies (en gardant les vaches par exemple) sur les places de villages ou dans les cours d'écoles.

Parmi eux on peut distinguer :

• **des jeux de bâton** :

. jeu de "bate" appelé aussi "quinet", "tinette" en français et "pilaouet" en breton.

. "diskar tour a vabilon" : abattre la tour de Babylone ou "diskar ti ar c'hure" : abattre la maison du vicaire.

. "ruilhal ar broch" : rouler le blaireau.

• **des jeux acrobatiques :**

- . "plantañ peul er prad" ou "tourig ar prad", jeu appelé "poirier" en français.
- . "kas an touseg d'ar mor (jeter le crapaud à la mer).
- . "c'hoari patati" (cheval fondu).
- . "c'hoari chouk-lamm-penn (galipette).

• **Des jeux avec jouets buissonniers ou artisanaux :**

- . c'hoari krigi-raden (jeu des crochets de fougère).
- . sifflets, cornes, pétoires, lance-pierre, moulins, appeaux, poupées, échasses.
- . cerceaux, toupies, boules, quilles, cordes, balles, boules, palets, billes, osselets, etc...

Ces jouets étaient fabriqués par les enfants eux-mêmes avec des matériaux qu'ils trouvaient dans la nature (châtaignier, coudrier, sureau, roseau, jonc, etc...) ou qu'ils récupéraient autour d'eux (bobines, bouchons, boutons, élastiques, ficelle, étoupe,...). Parfois ils se faisaient aider par un parent ou par un artisan du village.

Les enfants d'aujourd'hui ont, certes, d'autres distractions où ce type de créativité n'a guère cours. Cependant, certains de ces jeux sont toujours pratiqués dans certaines écoles Diwan et écoles bilingues qui sont des conservatoires vivants de la culture bretonne, dans certaines écoles publiques ou privées dans le cadre de l'étude du patrimoine, dans les centres de découverte de la nature et aussi dans certaines associations comme "la Jaupitre" fédération gallèse des jeux et sports de tradition culturelle.

SURVIE ET RENOUVEAU DES JEUX ET SPORTS TRADITIONNELS EN CORNOUAILLE ANGLAISE

Roger HOLMES, Journaliste – Cornwall, UK.
Traduction : Guy Jaouen.

Contrairement à la plupart des différents aspects de la vie Cornouaillaise, avec l'importante exception de la lutte, et à un moindre niveau du Hurling, très peu de choses ont été écrites sur nos jeux et sports traditionnels. Ceci n'est pas simplement un exemple de l'importance de ce qui a été mis dans l'oubli commun; l'omission a de plus solides racines qu'une simple négligence, des racines qui nous disent plus à propos du climat social à l'intérieur duquel, durant le siècle et demi passé, cet aspect de notre culture a eu à se débattre pour survivre. Il ne fut pas toujours ainsi. Pendant des siècles, être un bon lutteur était une chose dont on était fier, et les gentilshommes prenaient part aux matches de soûle (Hurling).

La croissance du travail de fond dans les mines au 18ème siècle, avec ses industries lourdes associées, forgea de rapides et dramatiques évolutions sociales dans des villages très rapidement développés en villes et de nouveaux quartiers, souvent mal disciplinés, surgirent sur des marécages, loin de l'influence équilibrée des communautés établies. Le travail était désespérément dur et dangereux avec le risque d'accident et de maladie. Dans de nombreux champs miniers, la mort à un âge avancé était un luxe rare car la plupart des vies étaient réduites à un peu plus de 30 ans. Dans d'autres, le privilège d'une plus grande longévité était trop souvent tempéré par des corps estropiés ou des poumons malades. Cependant, cette activité portait l'image de la chance d'une soudaine et grande fortune et, dans tous les cas c'était du travail, un travail habile pour lequel les mineurs étaient extrêmement fiers et pour lequel ils étaient fortement respectés. Et le travail de l'étain au Cornwall avait déjà une histoire d'un millénaire et demi.

Ces effets brutalisants et pervers de la vie attirèrent l'attention des réformateurs sociaux qui déconseillaient ce qu'ils voyaient de nocif, comme par exemple les sports violents ou les combats de taureaux qui disparurent rapidement. Par contre, ils ne furent pas aussi couronnés de succès en ce qui concerne les divertissements de combats de chiens, de blaireaux et de coqs, qui continuent même de nos jours dans quelques endroits cachés, en dehors de l'oeil de la loi. Malheureusement, les réformateurs dirigèrent aussi leur attentions vers des activités plus légitimes comme la lutte.

Les sports et les jeux, en général, étaient plutôt regardés comme des activités futiles, distrayant les gens loin du monde du travail et de l'église. Des souvenirs de cette attitude continuent au siècle présent, affectant les priorités et le travail des folkloristes. Cela, je pense, aide à expliquer pourquoi certains jeux bottèrent en dehors des usages habituels, quoique certains survécurent parfois par ailleurs comme jeux d'enfants, et cela indique pourquoi le sujet a été trop mésestimé pour mériter une étude sérieuse. Cependant, l'histoire n'est pas complètement négative comme nous allons le voir.

Le plus vieux jeu pour lequel nous avons une certitude tangible est *Nine Men's Morris*. Un tableau dessiné sur un morceau d'ardoise fut retrouvé dans la vieille cité de Tintagel et date du 10ème siècle. Cependant, deux activités toujours jouées aujourd'hui pourraient bien être plus vieilles, leurs origines étant perdues dans les pénombres de l'histoire. Ce sont la lutte et le Hurling (soûle. NDLR : ne pas confondre avec le Hurling actuel de l'Irlande qui est un jeu avec une crosse et une petite balle en cuir, même si les origines sont proches).

La Soûle est aujourd'hui largement restreinte à la commune de St Columb, une région principalement agricole au milieu du pays, bien qu'une forme dépréciée est jouée par les enfants à St Yves, un port de pêche et un village touristique de la côte de l'extrême sud ouest. Cependant, jusqu'à un passé récent, ce jeu était aussi joué à St Agnes, une ancienne paroisse minière de la côte nord, et était en général beaucoup plus répandu qu'aujourd'hui. La soûle est particulièrement associée avec le carême et le Mardi gras et peut, comme de nombreux jeux similaires joués dans toute l'Europe (c.f, La Soûle en Bretagne), avoir ses racines dans une fête païenne du Printemps.

Richard Carew, dans son *Survey of Cornwall* (coup d'oeil sur le Cornwall), imprimé en 1602 mais écrit vers 1590, décrit deux formes de ce jeu. **Hurling to Country** est certainement la plus vieille forme et aussi la version jouée de nos jours. Deux équipes formées s'y disputent la possession de la balle qui est ordinairement faite d'une boule de bois de pommier d'environ 10 cm de diamètre couverte de papier d'argent. Les équipes ne sont pas nécessairement égales en nombre et ne portent pas de marque distinctives; l'appartenance à l'une ou à l'autre est connue par la familiarité. Chaque équipe a son propre but, parfois à plusieurs kilomètres de distance. Dans la paroisse de St Columb, les citadins jouent contre les gens de la campagne, et une connaissance intime de la topographie locale est combinée avec l'adresse et la ruse pour gagner la partie du jour. Un match retour est joué quelques jours plus tard et c'est tout pour l'année. La balle est jetée en l'air au centre de la paroisse et est vigoureusement disputée. Les boutiques laissent alors leurs fenêtres remontées pour toute la journée !

La seconde version mentionnée par Carew est nettement un développement sophistiqué du premier jeu et n'est plus du tout joué. Certes, contrairement au précédent, il semble qu'il ait été complètement ignoré dans la littérature, donc il est difficile de savoir quand il a exactement cessé d'être joué.

Dans le **Hurling** 2ème version, pour marquer, les deux équipes sont d'un nombre plus restreint et doivent être égales en nombre (quoique le nombre actuel puisse varier d'un match à l'autre en fonction de la disponibilité des gens). Le champ de jeu est aussi plus petit, quoique, de nouveau, variable selon les circonstances. La balle ne doit être passée de l'un à l'autre, entre joueurs du même camp, qu'en la lançant vers l'arrière, mais chaque joueur marque un joueur opposé de l'autre équipe et essaye de gagner la balle. Si cela n'est pas fait régulièrement et qu'une bataille s'ensuive, le problème est résolu par un combat de lutte, après quoi le match reprend. En se référant à Carew, le Hurling était surtout joué par des gentilshommes (souvent après les mariages) plutôt que par les gens ordinaires du peuple (contrairement à l'autre version du jeu), ce qui explique comment il tomba en défaveur lorsque la haute bourgeoisie changea ses manières au moment de l'industrialisation du pays. L'auteur introduisit le jeu dans un collège il y a quelques années et les élèves l'apprécièrent, mais il fut plus considéré comme une version pauvre du Rugby et l'expérience fut donc abandonnée. La comparaison avec le Rugby est intéressante. La règle de passe en retrait est d'une similarité évidente; la lutte pour décider qui aurait la possession de la balle pourrait être regardée comme un prototype de mêlée et, en effet, le jeu entier peut être considéré comme un précurseur du Rugby qui peut être considéré de nos jours comme notre sport national.

La lutte peut très bien être aussi ancienne que le Hurling et l'amour des Cornouaillais pour le sport et leur prouesses dans cette activité furent proverbiales pendant plusieurs siècles. C'est une lutte debout, sans travail au sol. Les lutteurs portent une chemise spéciale sur laquelle les prises de mains doivent être faites, et le but est de projeter votre adversaire de telle façon à ce que les deux omoplates et une hanche (le dos de la hanche), ou deux hanches et un omoplate touchent le sol en même temps. Pour accomplir ceci, une variété de positions, de soulevés et de projections sont employés, le respect de la règle du jeu étant assuré par trois *sticklers* (hommes au bâton) ou arbitres, ainsi dénommés parce qu'ils

étaient accoutumés à se déplacer avec un bâton avec lequel ils pointaient (un résultat) et signalaient, qui sont eux mêmes habituellement d'anciens lutteurs.

Le sport a connu des fortunes très variables. Pendant des siècles jusqu'à la deuxième moitié du 18ème siècle, les bons lutteurs étaient largement adulés. La crise sociale qui nous enveloppa à cette époque poussa les réformateurs à inclure ce sport dans les activités qui méritaient d'être découragées. Il était considéré comme un jeu pour lequel il était "impropre à un chrétien à s'y engager!". Cependant, il survécut, et à travers le 19ème siècle un important groupe de pratiquants et d'adeptes de maintint jusqu'au déclin des mines à partir de 1870. Les mineurs Cornouaillais aidèrent alors à ouvrir la plupart des plus grands domaines miniers dans le monde anglophone (Il était d'usage de dire que partout où il y avait un trou, il devait y avoir des Cornouaillais au sommet, creusant avec des pioches et des pelles). Il ne perdirent cependant pas leur amour de la lutte, et des tournois devinrent rapidement des caractéristiques sociétales dans les champs de mines d'or de Californie, d'Australie ou du Transvaal, et les champs miniers d'argent du Montana et de Norvège.

Le jeu n'était pas non plus oublié au Cornwall, et très tôt en ce début de 20ème siècle, de nombreux comités locaux se formèrent ou se reformèrent pour le promouvoir. En 1923, nombre de ces comités se fédérèrent au sein d'une "Cornish Wrestling Association" qui s'employa à moderniser le sport et de faire plus appel à une audience de jeunes joueurs à l'esprit moderne. Les combats limités en temps et l'introduction de résultats intermédiaires avec points étaient des tentatives pour accélérer des combats qui parfois pouvaient durer des heures auparavant, mais cela déplut à quelques uns des aînés qui s'en allèrent pour trouver des rivaux à la mode ancienne. Cependant, juste après la deuxième guerre mondiale, les deux groupes se réunifièrent.

La lutte Cornique a indubitablement souffert de la compétition avec les jeux professionnels mieux promus et du judo, avec sa fascination internationale. Elle est sérieusement en manque d'argent, et l'organisation fut pendant longtemps plutôt malade. Néanmoins, avec une promotion plus active, la lutte pourrait aisément regagner beaucoup de son ancienne popularité. L'intérêt existe chez les gens, mais ceux-ci demandent à être séduits.

Deux autres vieux jeux doivent être mentionnés brièvement, ils sont familiers aux bretons et peut-être à de nombreux peuples du monde. En Bretagne, vous les appelez Kilhoù ou Quilles, nous les appelons Keels ou Kayles, c'est le même nom. C'est une forme de *nine pins*, dans laquelle neuf sortes de *grosses chevilles* en bois (les quilles) sont dressées pour être frappées en roulant par des boules. Ce jeu est toujours joué dans quelques endroits et pourrait être une des activités lors des échanges de villes jumelées. Les quilles sont généralement faites de bois, mais dans quelques lieux, dans le passé, elles étaient faites de brins de paille assemblés et liés très étroitement. Le jeu peu se dérouler sur un sol compacté ou sur un plancher spécial en bois.

Le second jeu, nous l'appelons *Coits* ou *Quoits* (sorte de palets), son orthographe semble variable. Le jeu de base est de lancer un fer à cheval sur un pieu vertical, quoiqu'il y ait plusieurs variations selon les circonstances (NDLR : En Ecosse il faut lancer le fer à 16 mètres, en essayant de le placer autour du piquet vertical qui est planté dans de la terre glaise spécialement rapportée pour l'occasion).

La lutte était et est toujours populaire, autant dans le milieu agricole que dans celui des mineurs, dans les régions de carrières ou de pêcheurs. Tous ces corps de métiers ont, ou ont eu, leurs propres compétitions spécifiques pour améliorer ou démontrer leur habileté de travail. Dans les années précédant l'arrivée des machines de forage mécanique des roches, les mineurs avaient coutume d'avoir des compétitions de perforation de rochers à la main, avec barre à mine et masse, d'une main, de deux ou à deux personnes suivant la région (NDLR : A St Yves, l'on peut toujours voir des rochers qui servaient à ces compétitions dans une enceinte au centre du bourg). Cela cessa il y a cent ans tandis que l'industrie se

modernisait. D'autre part, les fermiers, malgré la modernisation, concourent toujours avec les vieilles techniques - le labour avec cheval par exemple - aussi bien qu'avec les plus récentes. Les plus vieilles apportent plus d'amusement peut être, une touche plus personnelle, la technique humaine étant plus importante que la force mécanique brute.

L'achèvement de la ligne de chemin de fer transversale au milieu du 19^{ème} siècle conduisit à l'ouverture de vastes marchés nouveaux pour l'industrie de la pêche, spécialement pour les espèces périssables comme le maquereau. La flotte augmenta en nombre, mais les bateaux poussèrent aussi en taille et en vitesse. Naviguer vers les zones de pêche et, particulièrement, retourner pour vendre dans les criées devint une affaire beaucoup plus compétitive, amenant à des courses officieuses entre les capitaines. Les grands bateaux à maquereaux étaient très rapides, et les capitaines (skippers) employaient souvent des moyens très sophistiqués, comme des déplacements de ballast, pour prendre l'avantage sur un rival. Les pêcheurs formés de cette façon devenaient ensuite très recherchés pour l'équipage des grandes courses de yachts de l'époque. Les courses allèrent vers leur fin avec l'installation à grande échelle des moteurs au début de ce siècle. Il y a des courses pour de puissantes corporations depuis environ 1912, mais elles ne sont pas aussi remarquables qu'avant.

Une association Cornouaillaise de *Lugger* (Lougre) s'est créée récemment pour encourager la restauration du nombre étonnant de ces vieux bateaux qui restent en vie, mais c'est un travail énorme. Il est intéressant de noter que l'esprit de dynamisme qui est derrière ce mouvement est lui-même formé de pêcheurs en activité.

Les seuls vrais survivants des vieilles régates sont les dragueurs d'huîtres de la rivière Truro. La flotte, un mélange de bateaux sans fonction précise et de Lougres *Pilchard* aménagés, comprend les derniers survivants des marins travaillant à la voile traditionnelle dans le nord de l'Europe. Les bateaux sont d'environ 7 à 10 mètres de longueur et sont manoeuvrés par un à deux hommes d'équipage. Certains d'entre eux sont très vieux, 50 à 100 ans, parfois plus, mais sont gardés totalement en état, avec les voiles et l'équipement de navigation les plus modernes. Ce sont des embarcations de travail, pas des pièces de musée. Les voiliers modernes ont d'ailleurs des coques en fibres de verre copiées sur les meilleures des embarcations en bois.

Il y a quelques années, une association des bateaux de travail de Falmouth fut formée pour réglementer les courses, en particulier par rapport aux bateaux ne travaillant plus à plein temps. Ceci est un problème aujourd'hui parce que les champs d'huîtres ont été frappés par le Bonhamia, une calamité qui ne touche pas les hommes mais qui rend les huîtres inconsommables. Il ne fait aucun doute que les courses préservent l'esprit de la flottille pour le moment où la pêche reprendra, comme probablement cela arrivera un jour. Les régates sont devenues plus formelles qu'elles n'étaient habituées à l'être, certains des équipages portent des uniformes comme sur les yachts pimpants, et à la fin de chaque course les équipages s'applaudissent lorsqu'ils passent.

Autrefois chaque port avait ses baleinières de pilotes, longues, effilées, légères, propulsées par six avirons (jusqu'à un acte de la fin du 18^{ème} siècle fut conçu pour assurer que les contrebandiers ne pourraient pas utiliser les bateaux du gouvernement!). Ces embarcations étaient également utilisées pour le sauvetage, le travail de récupération et d'autres obligations. Avec la fin du commerce à la voile entre les guerres mondiales, les baleinières furent mises de côté dans des hangars ou sur le côté des quais. Juste après la guerre, un passionné décida que quelque chose devait être fait pour sauver les dernières. Une association fut formée pour les restaurer et les affiner techniquement, et ceci fut tellement couronné de succès que de nouvelles ont maintenant été construites malgré leur grand coût et la longue attente due au manque de main d'oeuvre qualifiée.

Les courses sont actuellement très vivantes et c'est aussi un sport spectacle populaire pour les visiteurs. Quelques équipages étrangers y montrent également de l'intérêt.

Moins expansif, et moins prestigieux, mais toujours populaire sont les *randans* (sortes de canots), petits, embarcations légères dérivées des bateaux de pêche à saumons en rivière et des bateliers. L'équipage de 3 personnes rame avec 4 avirons par bateau (un, deux et un). Il faut noter que les femmes concourent avec beaucoup d'enthousiasme dans les deux types d'embarcations.

Ce texte est un bref coup d'oeil sur les sports et jeux traditionnels au Cornwall. Il n'est pas complet mais donne quelques idées de la diversité. Bien sûr, de nombreux sports mondialisés sont joués comme partout, mais *je crois que, avec la publicité et autres genres d'encouragements, plusieurs activités traditionnelles pourraient être restaurées et retrouver un statut populaire, et que cela serait valorisant pour le Cornwall.*

LES LUTTES TRADITIONNELLES A TRAVERS LE MONDE

William Baxter, président de la fédération internationale des luttes celtiques.

Traduction : Anne Marie EVENOU et Guy JAOUEN.

UNE CULTURE CORPORELLE SPECIFIQUE, LA LUTTE.

L'affrontement de deux hommes, debout face à face, sans arme, et qui s'efforcent de se renverser ,soit par la force, soit par des techniques de hanche, de jambe ou de bras, constitue une antique activité corporelle que l'on appelle la lutte .

Toute allusion au sport antique en général évoque automatiquement chez beaucoup de gens la Grèce et les jeux d'Olympie (776 avant J.C. et 389 après J.C.). Cependant la lutte remonte à une bien plus haute antiquité. Bien des historiens du sport la considèrent d'ailleurs comme le plus ancien des sports organisés. Mais où finissent les faits historiques et où commencent les légendes? Ou, pour reproduire la formule pleine de perspicacité d'un pédagogue Bulgare : "les origines sont dissimulées dans les légendes nébuleuses et les mythes antiques".

A côté du fait que la lutte soit une activité sportive très ancienne, elle a de plus été pendant des siècles le sport le plus universellement pratiqué. Qu'on nous permette une autre citation du Bulgare Rajko Petrov: "L'apparition de la lutte , accompagnée d'autres types d'exercices physiques, constitue un développement socio-historique dont l'élaboration et la persistance répondent à des nécessités sociales concrètes ". (NDLR: La lutte avait un fonctionnement social. Le seigneur validait son pouvoir politique en organisant des luttes et en entretenant des lutteurs. L'économie suivait dans le sens où les luttes s'accompagnaient de fêtes avec des marchands. Le côté culturel était également présent car la lutte régulait les échanges sociaux entre les différents groupes. La lutte simulait enfin parfois les affrontements réels.)

D'un bout à l'autre de l'histoire ancienne, on trouve des références à la lutte. Un des exemples est le mythe Sumérien de Gilgamesh, rédigé en écriture cunéiforme. En 1938, on découvrit également près de Bagdad, à Kyafaje, une statuette de bronze montrant une position qui n'est pas sans rappeler la Glima , la lutte d'Islande. D'après la technique de fabrication, on pense pouvoir la dater de 2800 avant J.C. En Egypte, 6 fresques sur le mur d'une tombe datée de 2470 avant J.C. montrent 6 enfants s'entraînant à la lutte. Les plus illustres de toutes sont les 400 fresques d'une tombe de Ben-Y-Hassan, peintes aux environs de 2000 avant J.C. Il existe 2 autres tombes, l'une portant 219 scènes, l'autre 122

On pense que la lutte dite "scientifique", c'est à dire celle qui apporte la notion d'entraînement technique en dehors des combats, fut introduite en Grèce à partir de l'Egypte, ceci au cours de la période Minoenne. Le héros Thésée était vénéré comme le premier lutteur "savant". Au cours des 18ème jeux d'Olympie qui se déroulèrent en 704 avant J.C., le style retenu pour le concours fut l'Orthopalè . Les concurrents se tenaient debout et tentaient de faire chuter leurs adversaires par la force ou des accrochages de jambes . Le sportif le plus illustre dans ce style fut Milo de Croton qui gagna 6 concours des jeux d'Olympie. Il refusait de combattre dans d'autres styles parce qu'ils comportaient du combat au sol .

Les 3 autres styles étaient les suivants :

- L'Alindésis, pratiqué en tant qu'entraînement physique, et consistant essentiellement en combat au sol .

- L'Akrocheirismos, où les adversaires ne se prenaient que par les mains et les doigts.
 - Le Pancrace, où tous les coups étaient permis, y compris avec les pieds et les poings.
- La Grèce a d'ailleurs conservé un de ces styles depuis l'antiquité, mais il ne se pratique plus aujourd'hui qu'en milieu rural.

D'autres personnes, de nos jours, parlent parfois des anciens styles nobles qui se pratiquaient en Angleterre, en Ecosse, en Irlande et en Bretagne. Nous évoquerons donc avec fierté les jeux de "Taoltinn" qui étaient célébrés tous les ans dans le comté de Meath en Irlande. Ces jeux dont on attribue la création à "Nuguid-au-bras-puissant" ont existé de 1829 avant J.C. jusqu'en 554 de notre ère. Il est donc intéressant de noter que l'Irlande organisa une compétition sportive annuelle pendant plus longtemps que les jeux d'Olympie originels, une réalité qui semble ignorée par de nombreux historiens.

Mais dans l'Islande toute proche, une forme de lutte "sportive" fit son apparition au 12ème siècle. Les Sagas, écrites en Islandais similaire à celui d'aujourd'hui, parlent de "Leikfang" qui était la lutte pour l'amusement et le loisir de tout les jours. Dans cette forme de culture corporelle, il était interdit de chercher à blesser son adversaire. Il existait en fait 4 types de "Leikfang" dont la Glima d'aujourd'hui et l'Axlatak, équivalent du Back-Hold Ecossais.

DECOUVERTE DE LA LUTTE DANS LE MONDE

En Asie, bien des communautés et des peuples d'origine ancienne ont conservé leurs styles traditionnels. Dans beaucoup de ces pays, la lutte est toujours un sport très populaire et apprécié en tant que spectacle. La Chine possède un style de lutte libre appelé Kiohmi. Le Japon, dont l'aristocratie féodale élaborait plusieurs systèmes de défense ou d'attaque à usage militaire, a maintenu son style traditionnel : Le Sumo. Celui-ci occupe une place à part parmi les styles de lutte. C'est également historiquement le seul type de lutte qui ait été utilisé pour décider du destin d'un trône. En effet, le livre Nihonshoki écrit en 720 de notre ère, raconte qu'un roi se trouvait dans l'impossibilité de choisir entre ses deux fils qui lui succéderait. Il ordonna donc qu'ils se départagent en un combat de Sumo. La Mongolie conserve sa Berilda ou "Lutte de l'aigle". Les lutteurs y sont revêtus de tenues spéciales, très colorées, et une fois vainqueurs, ils dansent pour simuler le tournoiement de l'aigle au-dessus des steppes. Ces ardents cavaliers connaissent une autre lutte appelée Bokh où ils combattent à même le dos des chevaux.

Nous pourrions continuer avec des recherches faites dans la mythologie, car nos ancêtres recouraient à l'imagerie de la lutte pour illustrer leurs croyances religieuses les plus profondes. Nous avons également trouvé des témoignages de styles anciens à travers des manuscrits, peintures, sculptures, bas-reliefs et statuettes du sub-continent indien, ainsi qu'en Perse et dans les tribus de la chaîne Himalayenne.

Voyons plus à l'Ouest maintenant, en Anatolie (Partie Est de l'actuelle Turquie) où il exista des écoles de "Tekes" qui enseignaient avant le 15ème siècle le Pehlivanlar Gures traditionnel. Plus au Nord, en Géorgie et en Arménie, le Tchidaoba et le Kokh sont toujours pratiqués, également avec un accompagnement musical. Dans l'ensemble de l'ancienne union soviétique, on dénombre une trentaine de luttes traditionnelles. Citons en particulier celui de l'Oural où chaque lutteur doit saisir dans le dos de son adversaire une pièce d'étoffe, comme un brassard, qu'il déplace vers le haut ou vers le bas selon la technique qu'il veut mettre en oeuvre. Nous terminons l'examen de l'Asie par la péninsule Coréenne: Les Coréens, pour pratiquer leur fameux Tsirrun, utilisent eux aussi pour la prise de mains, non pas un ruban, mais une écharpe drapée autour de la cuisse droite et de la taille.

Les îles d'Océanie, éparpillées dans le Pacifique ont toutes leur lutte traditionnelle, de même que les Aborigènes d'Australie et les Maoris de Nouvelle Zélande. C'est d'ailleurs là un point commun avec les îles, ou les endroits reculés de ce monde: ils ont en général conservé leur culture originelle.

Les styles sont très différents en ces contrées. certains comportent des prises aux mains, dans d'autres on se prend aussi aux cheveux, à la taille, ou dans une étoffe drapée autour des reins, ou encore, comme en Sumo, toute partie du corps peut être attaquée. Dans l'un des archipels, le combat oppose un homme à une et parfois deux femmes. En Nouvelle Zélande, les compétitions démarrent par un combat féminin.

Nous avons déjà observé l'abondance des illustrations graphiques du sport antique chez les Egyptiens, mais bien d'autres exemples se rencontrent à travers le continent africain. Du désert de Libye à l'Afrique occidentale et méridionale, on a trouvé des peintures montrant des scènes de lutte dans des grottes. Ces styles d'origine antique sont toujours pratiqués. Il est aussi très intéressant de découvrir les luttes du Zaïre, du Mozambique, du Nigeria ou du Soudan, où l'on voit des combats entre hommes souvent nus, et même parfois entre femmes. Les prises portent sur toutes les parties du corps.

Quand les Espagnols débarquèrent dans les îles Canaries, celles-ci étaient peuplées par une population de race blanche et de grande taille : les Guanches. Leur style de lutte est toujours largement pratiqué de nos jours tel que l'avaient décrit les premiers explorateurs. Les prises de mains se font sur une culotte spéciale, mais au cours du combat, l'une des mains peut prendre dans la chemise de l'adversaire. La Lutte Schwingen, la Glima et la lutte Canarienne ont des techniques de jambes très similaires.

Des déserts arctiques de l'Alaska à la Terre de Feu et au Cap Horn, s'étend un immense territoire qui comprend bien des zones climatiques différentes. Selon les conditions de leur environnement, les peuples indigènes des Amériques ont donc élaboré bien des modes de vie différents. Ces facteurs: climat, environnement, habitudes vestimentaires, déterminent le type de lutte qui s'est élaboré dans chaque secteur. Tantôt, l'activité montre un degré de technicité très élaboré, tantôt la lutte ne s'est pas constituée en art et la compétition se limite à un assaut rudimentaire où il ne s'agit que de soulever, de déséquilibrer par secousses, de tirer ou de pousser.

Depuis l'apparition de la caméra, les reportages T.V. nous ont beaucoup appris sur le monde et les populations qui l'habitent. L'insatiable appétit de sujets nouveaux qui caractérise la T.V. introduit jusque dans nos foyers la vie et la culture de tribus qui habitent les endroits les plus reculés de la planète. Ces progrès techniques apportent plus d'un avantage à celui qui étudie l'art de la lutte. Ainsi, confortablement installés dans notre salon, nous avons pu découvrir la lutte traditionnelle de la forêt équatoriale amazonienne, grâce à un excellent film sur la vie des Indiens Xavante qui montrait des assauts similaires au Back-Hold. On pouvait y voir par exemple des barrages arrières et un "Inside Hype" portés de manière si remarquable que n'importe quel champion de Grasmere en Angleterre aurait été fier d'en être l'exécutant.

Les multiples styles répandus à travers le monde nous permettent d'observer la pratique de techniques que chacun d'entre nous a parfois tendance à revendiquer comme étant une spécificité de son propre style national, cependant aucune technique n'est particulière à une lutte. Chaque style a ses règles particulières et c'est tout. En évoluant à la surface de notre planète, l'humanité a constamment été accompagnée par sa première activité physique organisée: La Lutte . On rencontre celle-ci sur l'ensemble des cinq continents.

Ainsi les auteurs ont recensé 44 styles toujours actifs. Par ailleurs 67 styles sont considérés comme éteints et concernaient 33 peuples, mais cette étude est certainement incomplète, surtout en ce qui concerne les luttes traditionnelles qui sont éteintes.

L'ORGANISATION MODERNE DE LA LUTTE

Nous avons tenté de présenter de manière très condensé un héritage qui appartient à l'humanité toute entière. Aujourd'hui la plupart des styles traditionnels toujours en vie sont éclipsés par la popularité de styles modernes: la lutte gréco-romaine, la lutte libre, le judo et le sambo. Un seul d'entre-eux a des origines traditionnelles, les autres sont composites.

La lutte libre moderne présente peu de différences dans ses éléments fondamentaux, et absolument aucune dans ses caractéristiques morales, par rapport à sa souche originelle: le "catch-as-catch-can" issu du nord-ouest de l'Angleterre et de l'Ecosse. Dans ces régions, c'est un fait qu'on le désigne toujours par son nom d'origine, sans d'ailleurs la moindre des connotations clownesques dont on affuble habituellement " le catch" en Europe occidentale. L'évolution technique et l'extension internationale de la lutte libre ont été vigoureusement secondées par sa ressemblance avec les styles traditionnels du sous-continent Indien, de l'Europe du sud-est et de la Turquie.

La lutte gréco-romaine est quant à elle sans rapport avec Rome ou la Grèce antique. Elle a été codifiée dans les clubs de lutte de la région Lyonnaise, en France, et a longtemps porté l'appellation de "Lutte Française". Le règlement adopté par les fondateurs interdisait le croc en jambe, car ceux-ci affirmaient qu'il avait été interdit aux jeux d'Olympie, à tort d'ailleurs.

Les jeux Olympiques modernes, qui se tinrent pour la première fois en 1890, intégrèrent la lutte gréco-romaine à leur programme. Puis la lutte libre fut admise en 1904 sous la pression des américains. Le premier championnat du monde de lutte gréco-romaine fut organisé à Vienne en 1910, et en 1912 fut créée la F.I.L.A. (fédération internationale de lutte amateurs). Cette étape s'avéra par la suite être un tournant décisif pour l'un et l'autre de ces styles.

Quelle place peut-il rester aux luttes traditionnelles dans un monde médiatisé à l'extrême? Dans quels directions devront se tourner les styles traditionnels pour attirer de nouveau un public de jeunes? Comment la F.I.L.A. intégrera la demande actuelle de retour aux sources de certains pays? Telles sont les grandes questions que les défenseurs des luttes traditionnelles que nous sommes peuvent se poser.

Le Sambo a bénéficié lui d'un régime spécial grâce aux pressions de l'ex Union Soviétique, mais il n'est lui-même qu'un compromis (une synthèse) entre plusieurs styles. En effet, lorsque les dirigeants de l'URSS voulurent choisir un style de lutte noble et efficace pour être utilisé lors des "Spartakiades", les représentants des 30 styles toujours actifs des nombreux peuples de cette confédération défendirent le leur. La décision finale fut donc de créer un style qui serait un compromis entre les styles, mais aussi un art d'autodéfense . Le Sambo ainsi créé permet facilement l'emploi de techniques issues de tous les styles traditionnels.

Le judo fut lui élaboré scientifiquement en 1882 par Jigouro Kano. Pour donner à son nouveau style une assise populaire, il lui revendiqua un lien historique, purement mythique, avec le Ju-Jitsu. Il appela celui-ci Judo. "Ju" évoquait une relation avec la passé et signifie "souplesse", tandis que "Do" suggérait une perspective d'avenir et signifie la "voie". Son propos qui était d'instaurer une nouvelle méthode et une nouvelle moralité, était étroitement lié à l'utilitarisme britannique. En 1889, Kano fut envoyé en Europe pour une imposante tournée, précisément à une époque où la lutte atteignait son plus haut niveau de popularité. L'objectif de cette tournée était d'étudier particulièrement les système occidentaux d'éducation physique. Il rencontre entre-autres, des lutteurs du Nord de l'Angleterre, et aussi des lutteurs Cornouaillais. Son voyage le porta à conclure, à tort, que le Catch-as-catch-can (ou lutte libre) était un style trop athlétique pour le physique des Japonais. De plus, la tenue de Judo doit probablement autant à celle que portent les lutteurs du Cornwall ou du Devon, qu'à n'importe quel costume national du Japon. Le Judo tel que nous l'avons brièvement décrit, était alors complètement différent du Jujitsu qui était un art de guerre conçu pour tuer ou blesser l'adversaire.

De nombreux anciens styles de lutte sont toujours pratiqués par de nombreuses nations européennes, et les auteurs ont répertoriés 53 d'entre eux. Quelques fois la différence est plus culturelle que technique, certains sont cependant très vigoureux et populaires, mais d'autres sont en voie d'extinction. D'autres encore ont disparu et nous avons répertorié 43 styles de ce type. Chacun de ces sports est une part importante de notre patrimoine culturel commun, souvent délaissé dans un passé récent. Ainsi, dans les pays industrialisés de l'Ouest, les anciennes coutumes ont été souvent oubliées, mais ce n'est pas dans les sociétés paysannes de l'Est de l'Europe et encore plus de l'Asie. A l'occasion de compétitions internationales de lutte libre par exemple, il est commun de voir les lutteurs qui se préparent à lutter embrasser leurs mains, puis ensuite toucher le sol pour transférer le baiser. L'origine de ce geste vient de l'âge de la pierre. Ils demandent en fait une bénédiction de la Terre nourricière. De même, quand les paysans de Turquie se retrouvent pour lutter à leur fêtes traditionnelles, la lutte est précédée par un rituel dansé, et un chant est entonné par tous les combattants présents.

COUP D'OEIL SUR LES LUTTES DE L'EUROPE

Ce coup d'oeil sur les styles de lutte de l'Europe comprend deux groupes. Le groupe A est celui des styles toujours pratiqués, le groupe B celui des styles éteints, ou dont l'auteur a peu de connaissance. Il a ajouté quelques autres styles qui sont de nations (nations = peuples) contiguës à l'Europe car ces styles sont souvent les mêmes, mais avec quelques variations mineures des règles. Cela se remarque surtout dans les styles de lutte des peuples de l'ancien Empire Ottoman (de l'Albanie à l'Iran actuels) ou du sud de l'ancienne URSS.

Group A

ALBANIA

Mundje Vendce

Identical to the Pehlivanlar or "heroic" wrestling of Turkey and the other Balkan states. Includes ground wrestling (par terre). Victory is when the opponent's shoulders touch the ground. First codified in writing in 1947

Village Wrestling 2

A form of Backhold similar to that of Scotland and England with standing work only, victory when any part of the opponent's body touches the ground.

AUSTRIA

Rangeln

Special shorts are worn and techniques are as in free style. Holds can be taken anywhere on the opponent's body or costume and it includes ground work, victory is won when the opponent's shoulders touch the ground.

Juppenringen, Hoselumpf, Karntenringen

(different names according to district)

Standing work only and a fixed hold. Victory is won when any part of the opponent's body touches the ground. Limited rounds and area

BOSNIA

Identical to the Pehlivanlar (heroic) wrestling of the other Balkan States. Always accompanied by music. Rules were standardised about 1950

BRITTANY (FRANCE)

Gouren

Standing work only and arm holds are limited to the opponent's jacket. Victory is won when both the opponent's shoulders hit the ground at the same time. Gouren and a number of

other traditional sports and games in Brittany were in danger of dying out after the 1st World War but in 1930 Dr Charles Cotonnec formed the F.A.L.S.A.B. and gave an impetus to the revival of traditional sports and especially Gouren, he codified it and gave it an organisational structure. Three years previously he had made contact with the Cornish Style wrestlers of South West England with a view to mutual assistance and together they had organised annual Inter Celtic wrestling championships. He and Tregonning Hooper secretary of the then Cornwall County Wrestling Association first sowed a seed in 1927 which in 1985 became The International Federation of Celtic Wrestling. (F.I.L.C.) The Cornish style and Gouren are virtually the same sport but Gouren has been more successful in adapting its rules to modern needs including an effective points system, time limits and sensible weight categories, it is currently in a phase of vigorous development and expansion. Despite its structural modernisation Gouren maintains all its old customs including the system of challenge matches in which the prize is a sheep and competitions which take place on sawdust. Gouren is the only western style in which the wrestler's oath survives, prior to every contest the wrestlers repeat an oath swearing to respect the rules of fair play and the customs of the sport, in the mid-19th century, at a contest in Begard the oath was recorded and it affirmed that the wrestler was a Christian and had not used witchcraft to assist him. The wrestler's oath seems to have fallen into disuse in Cornwall in between 1870 and 1900. Wrestling was very prestigious in Brittany amongst the aristocracy in the Mediaeval period, a challenge match between the King of England's "Favourite", a champion Breton wrestler, and a Scottish nobleman took place during the court celebrations for the birth of Edward 1st in London in 1239AD.

BULGARIA

Pehlivanlar Gures

Identical to Turkish wrestling particularly among the Turkish minority, there were a number of local variations of the rules but these were standardised about 1950, the bouts are usually accompanied by music.

CORSICA (FRANCE)

E Vince (A Bracciuta)

This sport ceased to be practiced around about 1940 as the war had reduced the number of young people in the agricultural communities. Although the sport gradually ceased to be practised the older men had not forgotten its customs and techniques and it has now been revived. It is a type of primitive Loosehold wrestling with no ground work.

Junta (A Ghjustra)

Similar to Pancration this sport has also been recently revived but is not practised competitively and is used as a training for self defense. A number of esoteric features common to some Oriental styles but alien to normal European custom have been added.

ENGLAND

Lancashire style / Catch-as-Catch-Can

This style is the origin of modern Olympic Free Style and U.S. Intercollegiate style, modern Free Style has a sophisticated points system which is intended to give an objective decision rather than a judges opinion if no fall takes place. The name "Free Style" is a direct translation from the French "Lutte Libre" which is what the Lancashire dialect name means. The famous hold a Full Nelson was so named by the Lancashire wrestlers as a compliment to Admiral Lord Nelson and is supposed to resemble the tactics used by him in his victories over Napoleon's fleet at the battles of the Nile and Trafalger in 1805. Olympic Free Style developed from Catch-as-catch-can after 1921 when the "touch" fall was enforced by F.I.L.A. at French insistence, though Longhurst in 1917 stated that prior to the professional wrestling boom of the late 19th century the touch fall had been the Lancashire tradition. Amateur Free Style's technical development was rapid, ground work in particular which had already been modified by Turkish participation in the professional sport was even more influenced under the new F.I.L.A. rules by these techniques from Turkish "Yagli Gures" or oil wrestling. The techniques which at first had the greatest impact had been developed in the 15th century wrestling schools of the Ottoman Empire to control an oiled opponent and are

known in Turkish as "Sarma" or leg winding. Recent rule changes which have emphasised Greco-Roman techniques involving bridging to score points were first introduced into the 1908 Olympic Greco-Roman tournament by the Italian lightweight Enrico Porro with devastating effect and take the sport further technically from its British/American roots. The oldest known illustration of wrestling in Lancashire is a late 14th century carving on a misericord in Halsall Church which shows two men dressed in shorts with a belt or sash around their waist, each man has a hold on the left thigh and the right hand side of the belt of his opponent.

Cumberland & Westmorland Style (Backhold)

This style takes place in all the Northern counties of England and the Border counties of Scotland and consists of standing work only with a fixed hold taken by placing the right hand under the opponent's left and joining the hands. Victory is gained if any part of an opponent's body touches the ground or if he breaks his hold, the area is unlimited when practiced outdoors. "Cumberland Style" is the oldest continually organised combat sport in England and records have been kept of competition winners since 1824, despite its popularity, researchers have so far not been able to find conclusive proof that the sport existed in its present form before the 18th century. The conservatism of its Governing Board has enabled the sport to resist sportification to a greater extent than most successful traditional styles. A society was first formed in London in the mid 18th century, perhaps as early as 1727, by inhabitants of the Northern Counties and was the earliest sports body in London, a competition was organised annually by it on Good Friday. Until about 1865 the old society was almost alone in London, but the newly founded amateur athletic clubs excluded wrestling from their programmes and gradually the increasing distinction between amateur and professional became a source of dissent within the society and it was wound up in 1895. The modern custom of giving championship belts to prizefighters originated in the North West of England where the custom was to give a belt to the winner of a wrestling contest which he would then wear to church on the following Sunday, one famous wrestler of the early 19th century William Richardson was nicknamed "Belted Wull" because he had won 240 belts in open competition. The first Championship Belt ever awarded in the U.S.A. was in Detroit in 1870 for the Championship of America in Collar and Elbow style and was won by Col J.H. McLaughlin when he regained the title he had lost September 1867. Amateur sports competitions in Australia originated in a series of competitions organised by migrant Scots in Melbourne in 1861 which included wrestling matches, "After the Cumberland and Westmorland fashion", from this small beginning has sprung the mighty Australian sports industry. When the professional wrestling boom began in the U.K. great publicity was given to two matches held in, The Agricultural Hall, Islington, London in January and February 1870, between, Jamieson and Wright of Cumberland and Le Boeuf and Dubois of France. The bouts took place in two styles, French and Cumberland and on each occasion there were 10,000 spectators.

Cornish Style

Standing work only and a special jacket is worn, arm holds are limited to the opponent's jacket. Victory is gained when an opponent's two shoulders and one hip or, two hips and one shoulder touch the ground. The men of Cornwall who fought with the English army at the battle of Agincourt in 1415 carried a flag showing two wrestlers in a hold which the Cornish wrestlers call a 'Hitch', their skills were recognised and praised by a number of English monarchs particularly Henry V 11th who took Cornish wrestlers with him when he went to meet the King of France in Calais in 1521 (The Field of the Cloth of Gold). There is a carving of wrestling in Exeter Cathedral dating from about 1375 which shows two wrestlers in jackets and with bare feet, however some 19th century writers have claimed that the jacket is a relic of the mediaeval belt wrestling and that Cornish and Devon wrestling is the true survivor of the old English Loosehold Style, Longhurst states that at first the wrestlers wrestled as in Loosehold, that the jacket was a later addition and that all holds were taken above the waist, but gives no authority for this. Carew writing in 1588 states, " This (wrestling) hath also his laws, of taking hold only above the girdle and wearing a girdle to

take hold by". In the early 16th century there seems to have been two variations, the "Common game" in which the hold was taken on the collar and the waistband and the "Prize game" in which a wrestler stripped to the waist and put on a girdle or shawl over one shoulder and under the other for his opponent to take his hold on. Wrestling was the major sport in Cornwall and the rival English county of Devon but declined with the failure of the tin mining industry as the young men were forced to seek employment abroad. During the professional wrestling boom of the 19th century Cornish style matches took place all over the former British Empire and the U.S.A.; when the tin miners took their skills abroad they also took their sport, but it eventually lost ground to the rising public interest in Catch-as-catch-can.

Pushti/Shahi Dangal (Royal Wrestling)

Introduced by Asian immigrants and though not indigenous to England it is widely practiced and therefore worthy of note. Technically the same as Catch-as-catch-can or Free Style and Turkish Karakojak, a fall occurs when an opponent is turned upside down.

FINLAND

Vyopaini (Boltekast/Byxkast)

Wrestling with grips on the trousers is still practiced particularly in rural areas. Standing work only and victory when any part of an opponent's body touches the ground.

FRANCE

La Lutte Francaise (Greco-Roman)

Developed by a veteran of Napoleon's army called Exbrayat in the Midi where some form of wrestling had always been practised, it became popular in Lyons then soon after in Toulouse and Bordeaux. It was formally codified by Innocent Truquettil whose rules were approved on 20th May 1848 by delegates from the Academies of Bordeaux, Arles, Lyons, Marseille, Toulouse, Nimes and Mauhors; the founders had insisted wrongly that in the ancient Olympics no tripping had been permitted so no attacks were permitted below the waist. Exbrayat at first called it, "A Mains Plates", (Open hands) perhaps to differentiate it from La Savate (French boxing) and to emphasise that striking was forbidden. It became more widely known as La Lutte Francaise and then Lutte Romaine, soon after this the name, "Greco-Roman" became the common usage in Bordeaux and Lyons. Greco-Roman became popular in Romany encampments and was practised by circus performers; major development came when it was publicised by challenge matches among professional strongmen, at first in France then, later, all over Europe and North America. It was the perfect vehicle for the burgeoning physical culture movement of the mid 19th century. Truquettil's simple wrestling style has eventually led to the steroid abuses of late 20th century professional Body building competitions, in fact the first ever body building competition of the modern era, a team competition was held at the Paris Exhibition of 1889 and was won by a group of touring Highland Games wrestlers and strongmen from Scotland led by Jimmy Esson of Aberdeen who in 1908 after winning a great tournament in the Alhambra Theatre in London was declared to be the Heavyweight Champion of the World in Catch-as-catch-can style. Greco-Roman quickly coalesced with the similar but more primitive styles practised in north Germany and Scandinavia, and a World and European Championship tournament was held in Vienna in August 1898. This first World Championship was won by George Hackenschmidt of Estonia, he weighed at that time 14st (89kgs) which belies the frequently repeated assertion by uninformed authors that competitions could only be won by enormous heavyweights who weighed a minimum of 100kgs. Burghardt of Austria was second and Michael Hitzler of Bavaria was third.

The following year a second World Championship tournament was held in Paris in November 1899 which was won by the veteran Frenchman Paul Pons, Hackenschmidt the favourite, had to withdraw due to a recurring shoulder injury.

A great tournament was held in Moscow in 1900 for the Championships of St. Petersburg and Moscow which lasted forty days and which was won by George Hackenschmidt who was paid a salary of £100 per month plus enormous prize money for his victory. Hackenschmidt won the third World Championship tournament which was held in Vienna at

Easter 1901, Halil Adali of Turkey was second and Paul Pons of France third. Another World Championship tournament commenced in the Casino de Paris in November 1901 with 130 competitors, it finished on December 27th when Hackenschmidt pinned Constant Le Boucher after a long and gruelling bout, Omer de Bouillon of France placed third.

Gustav Fristensky of Moravia won the European Championship tournament which was held in Rotterdam on February 9th 1903 and which had attracted 112 competitors, an idea of the prestige of Greco-Roman in Europe at this period can be gained from the fact that in 1919 Jan Masaryk the President of the newly formed Republic of Czechoslovakia awarded him a 320 acre estate as a reward for his prowess as a wrestler and strongman.

Jess Pedersen of Denmark won the World Championship tournament which was held in the late summer of 1903 in Paris and Raoul Le Boucher placed second, Hackenschmidt was out of action due to a bout of rheumatism caused he said by the damp climate of Glasgow.

Greco Roman was included in the Olympic Games at Athens in 1896 but at first the amateur sport was of a very low standart, the first modern Olympic Champion was Carl Schuhmann of Germany who had already won three gold medals for gymnastics, on his way to the final he beat the Scot, Launceston Elliot who had won the gold medal for weightlifting. Schuhmann who was only 1.63m in height proved not for the last time that in wrestling skill and agility are more important than mere ponderous strength.

F.I.L.A. held its first World Championship in 1929. The rules of modern Greco-Roman wrestling which has the same points system as Olympic Free Style have been modified greatly since the first three simple paragraphs which were approved by the 350 enthusiasts present at the inaugural meeting in 1848.

(See Brittany & Corsica)

GERMANY

Rangeln and occasionally Hosenlumpf are still practised in Germany in the vicinity of the Austrian border in southern Bavaria.

GREECE

Palaima (Pali)

Standing work only with a fixed hold similar to the Backhold of Scotland and England, victory is won when any part of the opponent's body touches the ground.

Pehlivanlar Gures

This is practiced by the Turkish minority in the North and East and in Macedonia, it is exactly the same sport as the Karakojak of Turkey and is always accompanied by music.

GREENLAND

Wna Tag Tug

The Inuit (Eskimos) practice two types of wrestling at their Artic Games, Wna Tag Tug consists of standing work only and victory is won by lifting an opponent off his feet. Tripping is forbidden.

"Musk Ox Wrestling"

Starts off by kneeling with the head under the opponent's shoulder and the object is to push him/her against the wall of the igloo or onto his feet.

ICELAND

Glima

Glima is officially recognised as the national sport of Iceland and consists of standing work only with a fixed hold on a special harness around the thighs. Prior to 1900 the hold was taken on the trousers but when modern trousers proved too fragile the harness was adopted. Victory is won when certain parts of an opponent's body touch the ground and competition takes place in a limited area, uniquely, Glima takes place on bare floorboards and it is a foul to, "Follow through" with a throw. The Icelandic Glimasambund and Thorstein Einnarsson have now completed 30years research into the history and development of Glima which has changed little since the first settlement of Iceland 1,100 years ago. At Thingvellir the site of the ancient parliament there is an area called Fangbrekka where Glima competitions were held annually for eight centuries.

Hryggspenna

Standing work only with a fixed hold around the body with one arm under the opponents arm. No throws or trips are permitted, a primitive trial of strength.

Axlartok

Standing work only and a fixed hold, throwing techniques mainly use the legs, it is identical to the Backhold wrestling of Scotland and the North of England.

IRAN

Five styles of wrestling exist in Iran, several are almost identical with neighbouring countries and therefore come within the scope of this survey.

- a) *Kushti* or *National wrestling*, similar to Turkish Karakojak.
- b) *Kurdish wrestling* which is fought with rings is claimed by some to be the oldest form of wrestling in Iran and is found in the province of Khorassan.
- c) *Gilaki and Mazanderani* wrestling from the northern provinces.
- d) *Turkoman* wrestling from Turkmanistan, Takistan and Baluchistan.
- e) *Mountain wrestling*: popular amongst the tribal people and in some provinces.

The epic, *shahnama* by Firdawi which was printed in the Persian Shiraz in 1486 has an illustration of the bout between Rustim and Puladvand wrestling fully clothed and the *Gulistan* by Sa'adi printed in Bukhara in 1567 shows a number of pairs of wrestlers wearing breeches as seen in a modern Zurkhana or house of strength and in Turkey.

IRELAND

Coraiocht

Backhold wrestling almost identical to the wrestling of the western isles of Scotland was practised in Connemara, Galway and Donegal. The old rules were that the referee shouted as in the Hebrides, "Lamh an iochdair, lamh an uachdar" (one hand down, one hand up) and the wrestlers had to agree which arm was to be placed under the opponent's when taking the hold. Nowadays the wrestling has been standardised so that the right arm is always under the left. Traditional wrestling had almost died out and had become principally a children's game played after school but the, "Cuman Coraiocht Cheilteach na h'Eireann" is now working vigorously to revitalize it .

ITALY

The first club for Greco-Roman was founded in Genova in 1864 the "Societa Ginnastica Cristoforo Columba" but there is no evidence that any other style of wrestling was practised as indigenous wrestling seems to have died out in Italy except in Sardinia (see Sardinia).

MACEDONIA

Pehlivanlar Wrestling

Identical with the wrestling of Turkey and the other Balkan States and is always accompanied by music. Rules were standardised about 1950.

PORTUGAL

Galhofa

Standing work only with a fixed hold, it is a similar primitive and undeveloped style to several others formerly to be found throughout the Iberian Peninsula and is still practised in three villages of the Province of Braganca on certain festival days.

ROMANIA

Trinta

The sport of the northern and mountainous regions. Standing work only and a fixed hold. Similar to the Backhold of Scotland and England.

Kures

The sport of the Danube plains, it is described as "handicap" wrestling in the F.I.L.A. history of 1952 but the authors believe it to be from the same family as Turkish wrestling.

SARDINIA

S'Istrumpa

Technically the same sport as the Backhold of England and Scotland with some minor differences in the rules and it is practised in the northern mountainous area. The sport had almost died out but in 1985 an association was formed in Ollalai which has worked with great vigour to revitalise S'Istrumpa, their first competition was held on the 25th/26th August

1985 in the village of San Bartolomeo, this organisation, la Polisportiva Barbagio di Ollalai, codified the sport and introduced weight classes for the first time. In 1994 due to the successful development of the sport it was decided to found a specialist body for the wrestling alone, to continue the enterprise of the Polisportiva Barbagio. The Federazione de S'Istrumpa was accepted as a member of the International Federation of Celtic Wrestling in 1995, competed in the European Championships in Carhaix that year and in April 1997 in Leon, Spain, Marino Columbu won the European 68kg Backhold championship.

SCOTLAND

Catch-as-catch-can

This the original form of Free Style with its distinctive 3 second pin fall was still practised at traditional Highland Games until about 1960/70 when it died out. The biggest audience ever attracted to a wrestling match in Scotland was a match under Catch-as-catch-can rules between George Hackenschmidt and Alex. Monro the Scottish and British Champion on 28th October 1905. There were 20,000 spectators and if it had not been cold and wet the newspapers state that the audience would have doubled, Hackenschmidt won by two falls to nothing in 33mins. 50secs.

Loose Hold

Loose hold wrestling was practiced in central Scotland in the 19th century and gradually coalesced with the "Lancashire" rules except among the Travellers (nomads) among whom Loosehold continued until about 1980/85 and may occasionally still do so. In this variation there is no ground work. Victory is gained when any part of an opponent's body touches the ground

Backhold

Scottish Backhold though the same sport as is practiced in the North of England has slightly different rules. Backhold wrestling was widely practiced in the U.S.A. in the early 19th century and is thought by some historians to be the style practiced by Abraham Lincoln.

Carachd Uibhist (Uist wrestling in the Gaelic language)

Nowadays only practised in the Hebridean islands of North and South Uist and Benbecula. Hip throws are permitted but no tripping and the best of three falls wins a bout, a fixed hold is taken and a coin is tossed to decide which arm goes under if the wrestlers do not agree. This is almost the same primitive sport as Hryggspenna from Iceland, Slengetak in Norway, Kragtag and Bondetag from Sweden. These sports at one time widely practiced in the Scandinavian countries must have contributed to the popularity of Greco-Roman style when it was first introduced there towards the end of the 19th century.

Carachd Bharraidh (Barra wrestling)

A Loose Hold style practised at festivals on the island of Barra, it includes ground work and victory is won when an opponent is forced, thrown or carried out of a restricted area.

(former) SOVIET UNION

Azerbaijanistan

Culeche

Almost identical to Turkish wrestling, special trousers are worn. Accompanied by music.

Kurdistan

Koureche

Similar to the Karakojak of Turkey

Georgia

Tchdaobe

Standing work only and a special jacket is worn, holds must be taken above the belt. Victory is won when an opponent is thrown on his back. Limited rounds and accompanied by music.

Armenia

Kokh

Standing work only, a special waistcoat and belt are worn. Victory is won when an opponent is thrown on his back. Accompanied by music.

Ukraine

Kourasse

Described as the wrestling style of the Cossacks in the F.I.L.A. publication of 1952, with standing work only and all holds taken on the belt, victory is won when the opponents body touches the ground. Hackenschmidt writes in his, "The Way to Live" that, "My acquaintance of the Russian style of wrestling with waist belts" helped him defeat Delhi Nielsen in a Cornish style challenge match in Australia in 1904, but states that tripping in Russian belt wrestling was forbidden. His comments confirm that the sport was practised at that time in Moscow and St. Petersburg and perhaps even Estonia. Other references in the 19th century describe a thigh and waist harness similar to Glima but state that the techniques were applied in a manner similar to Schwingen

Tadjikistan

Goughy

Special costume is worn, standing work only and victory is won when an opponent's body touches the ground

Turkestan

Goreche -as above.

"Ural" wrestling

Some communities practice a style of wrestling in which the competitors take hold on a scarf placed around their opponent's body, there is no ground work and victory is won when any part of the opponents body touches the ground.

Uzbekistan

Kourache

Special costume is worn and throws with the legs are not permitted. Victory is won when certain parts of an opponent's body touch the ground always, accompanied by music.

Sambo

Jacket wrestling was introduced into the Soviet secret police as a training exercise in 1923 by B.S. Oshchepkov, at first it was a purely practical military exercise and included training with improvised weapons but in 1938 it was codified by Anatoly Kharlampiev and turned into a modern sport. It proved to be immensely successful after it was made one of the sports of the Spartakiad as wrestlers from the traditional styles many of which used some type of jacket could adapt to it very quickly. Kharlampiev's reward from Stalin for his endeavours was to be shot in one of the purges. Victory is by submission, a throw onto the shoulders or lifting an opponent above one's head. The name is constructed from, Samozash-chita (self defense) and the initial letters of , bez orizhiya (without weapons).

SPAIN

Baltu (Lucha Asturiana)

This style of wrestling has not yet been standardised, competitions in the western part of the Asturias are usually jacket wrestling with holds taken on the collars of the jacket but in the eastern counties particularly in the villages of N'Onis, Cabrales and Cangues d'Onis the wrestling is backhold style. Prior to each match the competitors must agree to which rules they will use. There seems to be no standard name for the sport but "Baltu" in the Asturian language of Babli is generally acceptable.

Lucha Canaria

Standing work only and a special shirt and shorts are worn, victory is when any part of an opponents body touches the ground and bouts are normally best of three falls. Technically it is loose hold wrestling once the initial fixed position is abandoned when the bout starts. Once the sport became standardised in 1946 after the wrestling associations of Las Palmas and Tenerife affiliated to the Spanish Wrestling Association (F.E.L.) it quickly lost many of the features described by 19th century writers as the distinctive customs and rule variations of each individual island were abandoned to the need for conformity. The system of starting a bout by placing the left hand above the other's right shoulder and the right hand down was adopted from Tenerife and it is an ancient feature of wrestling there, the shorts were adapted from the sash or cord formerly worn by Gran Canarian wrestlers on the right thigh

to permit a hold to be taken and Lucha Corrida, that is wrestling for more than one fall was adopted.

Lucha Leonesa

Standing work only and a fixed hold is taken on a special belt. In the 19th century the hold was taken on the trousers but about 1920 the use of a belt was adopted, apparently two belts were sometimes used at first in a manner similar to Icelandic Glima. Some villages formerly considered a victory was won only when the two shoulders were held on the ground and there was some primitive ground work but the sport was standardised in the early 20th century and the ground work techniques were abandoned before they could be fully developed.

SWEDEN

Ryggtag

Still takes place on the island of Gotland as the final event of their summer sports and is the same primitive Backhold style of wrestling as Hryggspenna from Iceland.

Byxkast or Balgtag

Probably the original Glima and it was still practiced in rural Sweden in the 1970's. No recent information is available.

SWITZERLAND

Schwingen

The earliest reference to Schwingen was in 1215, it consists of standing and ground work, victory is won by pinning the opponents two shoulders to the ground and bouts normally take place on piles of sawdust. Commencing holds are taken on the special canvas shorts worn and with this exception the sport is technically similar to free style. The champion wrestler is given the title "King of the Mountains", since 1750 major competitions have taken place on Easter Monday and the first textbook on the sport was published in 1864.

Leibringen

A fixed hold is taken as in Hryggspenna and it is a similar primitive trial of strength.

Rutzen

Standing work only and special shorts are worn, holds are taken on any part of the body and victory is gained when the opponent's body touches the ground.

Hosenlumpf

Standing work only and the winner is the first to win three falls.

TURKEY

Karakojak/Yagle Gures

Standing and ground work with holds taken on any part of the opponent's body or the special leather trousers which are worn. Victory is when an opponent is turned upside down, there is no time limit or rounds and Karakojak is always accompanied by music. When wrestlers are smeared with olive oil it is called Yagle Gures, otherwise rules are as Karakojak. The ground work techniques of Turkish wrestling had a major influence on the technical development of Olympic Free Style particularly the techniques known in Turkish as Sarma, (grapevine) Ters Sarma (reverse grapevine) and Kunde, (hobble) matches are always accompanied by musicians. The Kirkpinar tournament in Edirne is the oldest wrestling competition in Europe and has been held annually since 1361, Edirne was captured by the Ottoman Turks prior to their conquest of Constantinople. (Istanbul). The winner of the Kirkpinar (forty wells) is called the Baspehlivan

Kurdistan:

Zoran Bazi

Rules are as in Karakojak

GROUP B : National or regional styles which are extinct or about which the authors have no reliable information.

DENMARK

Wrestling was practised in the Higher Schools in 1800 and competitions were held in Himmel-Bjerget and Tivoli in 1850. The wrestling in the earlier period must have been one of the Scandinavian styles perhaps Brydning or Livtag (the same as Icelandic Hryggspena) since Greco-Roman or French wrestling was only codified in 1848. Saxo Grammaticus (1220 AD) wrote *Historica Danica* in Latin and there are three ambiguous references to wrestling but no technical details.

ENGLAND

The oldest reference to wrestling dates from before the Saxon Conquest of Roman Britain (modern England) when the Emperor Gratian in 375 AD is described as being a good wrestler and runner. A number of carvings in churches, drawings and book illustrations have survived from the mediaeval period illustrating four types of wrestling, with holds taken on scarfs around the neck and shoulders, the collar and belt, the waistband of the trousers and a backhold but there is no known reference to any of the rules. Edward 1st, (1239-1307) the greatest of the Plantagenet kings was described as, "A lover of music, poetry and chess, crusader, hunter, wrestler and master in the lists, the envy and delight of European chivalry".

Catch-as-Catch-Can

Sinclair in, *The History of Wigan*, states that in 1570 special tight jerseys or jackets were worn for wrestling but that, "The Lower Orders not being able to afford these they normally wrestled in the nude state with the exception of drawers". See *Loosehold*

Catchhold Style

Bouts were started by taking a "Referee's Hold" (on the head and arm), no attacks were permitted below the waist and victory was gained when any part of an opponent's body touched the ground, it was last practised about 1900.

Loosehold

As late as 1880/90 there were four distinct "schools" of Loosehold wrestling each with slightly different rules, by 1900 all had merged with Lancashire Style or Catch-as-Catch-Can wrestling. Under the "professional rules" which existed till about 1930 finger breaking was considered a legitimate counter and a peculiar hand grip was used to prevent this, the amateur rules had always permitted finger interlacing but this was barred by F.I.L.A. in 1921. The style had become a predominantly amateur sport by about 1930 due to the growing corruption of the professional sport and the old and distinctive rules quickly disappeared under the influence of the international rules enforced by F.I.L.A., particularly when the 'Touch Fall' was imposed in 1921 at French insistence despite opposition from the English speaking countries.

A last effort was made in 1946 to regularise and control professional wrestling which had by this time degenerated into a farce and a committee was set up under the Chairmanship of Admiral Lord Mount-Evans. Proper professional Catch-as-Catch-Can rules which allowed submission holds were agreed but the experiment was not a success as the sport by that date was too corrupt and the 'professionals' quickly slipped back into fake, "All-in" shows.

Devon Style

Indistinguishable from Cornish Wrestling except for the brutal practice of wearing clogs or shoes sometimes reinforced with metal and hacking at the opponent's shins. Agreement was reached about 1880 to discontinue the practice and the style merged with Cornish wrestling, the last competitions in Devon were held about 1960

Hickling (Derbyshire Hickling; in Lancashire it is called, Purring)

A brutal sport which was still in existence about twenty years ago and probably still exists, it was often practised in mining communities. A fixed hold was taken on the jacket, heavy reinforced boots were worn and kicking was permitted below the knee. Victory was won by the opponent's submission, breaking hold or any part of his body touching the ground. There were a number of fatalities in the late 19th century and the activity went underground".

Norfolk Style (Cotswold Wrestling)

A jacket style which is now extinct, the only difference between it and Cornish style was that two joints had to hit the ground at once and not three as is the Cornish practice.

Shooting

A variant of Catch-as-Catch-Can wrestling, victory is by gaining a submission or the loser being unable to continue due to injury. Information is difficult to obtain as matches are held in gambling clubs and were often used in the past among professional "show" wrestlers to decide in private who would claim to be "champion". Sky T.V. now broadcasts contests billed as "Shooting", these matches which are similar to the Pancration of ancient Greece may not always be genuine.

Sidehold Wrestling

Contestants stood by side and a fixed hold was taken on a special leather harness. Victory was gained when an opponent was thrown to the ground with three joints landing at the same time as in Cornish Style. Contests were held in Europe and particularly the U.S.A. during the 19th and early 20th century.

FAROE ISLANDS

Three kinds of wrestling are known to have existed in the Faroes. Axlartok ("shoulder-grips"), thought to have been the same as Broeratok ("brother's grip"), waist-holds (same as Icelandic Hryggspenna) and Brokatok ("trouser-grips"). All these forms were practised for entertainment. The term used for all three, at glimast, refers to a friendly activity.

FINLAND (Swedish-Sw- and Finnish-F- speaking sectors)

Several types of wrestling were formerly practised in the Swedish and Finnish-speaking areas, these are:

- Livtag* (Sw) - *rintapaini* (F) (backhold)
- Famnkast* (Sw) - *ristipaini* (F) (trouser-grips)
- Ryggkast* (Sw) - *ryssankosti* (F) (loose-grips)
- Kragtag* (Sw) - *kauluspaini* (F) (collar-hold)
- Arntag* (Sw) - *soulipaini* (F) (arm-hold)

FRANCE

Many mediaeval carvings of wrestlers exist in France especially from the 12th and 13th centuries and most are to be found in the area from Bordeaux to Poitiers but no details of the rules or of the careers of any of the wrestlers survived into the 19th century when the development of La Lutte Francaise in its modern form began. Bordeaux is often referred to as the cradle of wrestling but Toulouse was originally almost equally prominent in the development of modern French wrestling, however, the majority of wrestlers active in Paris when competitions commenced in the arena of La Rue Montesquieu in 1848 came from the Midi where some form of wrestling had always been practised and at that time the newly codified Lutte Francaise was at the peak of its popularity.

GERMANY

In the works of Roman historians dating back to 334 BC there are numerous accounts of physical activities including wrestling of the Teutons, Cimmerians, Goths and Germans. Later descriptions of these skills can be found in such heroic epics as the Niebelungenlied (1190) and the Lays of Gudrun (1215).

During the 15th and 16th centuries four books one illustrated by Albert Duror were published. These books depicted methods of unarmed combat, skills vital to the mediaeval knight, yet, in the same period wrestling as a sport was also written about in, "Ringer Kunst : funff und achtig".

Despite the very sophisticated techniques illustrated 300 years earlier, German Wrestling or Ortodoxen Ringen of the northern states in the mid 19th century was very similar to La Lutte Francaise except that it was forbidden to turn your back to an opponent which meant that the majority of throwing techniques were not possible. Wrestlers were not permitted to join their hands around the opponent's body although they were permitted to grasp their own wrist. The sport seems to have been very similar to Scandinavian styles but, with the addition of ground work as in France.

GREECE

Wrestling may have become an Olympic event at the 18th Olympic Games (704BC) but only two styles seem to have been used, Orthopali from the beginning and later, Pancration. The oldest statue to honour a wrestler at Olympia is dated 628 BC and for Pancration the earliest is 536 BC.

Orthopali

Standing work only, (Loosehold wrestling) the contestant who touched the ground with any part of the body first was the loser; victory was gained when an opponent had been thrown three times. This was the most popular style and was competed in at all the ancient Olympic Games. The martial origin of Olympic events was emphasised in the wrestling by the extra esteem gained by the winner who threw his opponent cleanly and did not also finish up on the ground, such a wrestler was called, "*He who is not covered in dust*"

Alindissis

Standing and ground work, victory was by gaining a submission according to "rules" similar to modern "shooting" but without blows.

Acrochirismos

Standing and ground work, described as similar to Pancration (F.I.L.A.1952) but techniques were apparently applied on hands and fingers. Victory by submission.

Pancrace (Pancration)

Standing and ground work; a brutal event with a mixture of boxing, wrestling and kicking. Victory by submission.

ICELAND

Lausatok (Loosehold)

A bout was started by gripping the collar and a sleeve at the elbow, twenty-four techniques have been recorded. Victory was gained by throwing an opponent to the ground. It was considered an inferior sport to glima.

Hryggspena

In ancient times this type of wrestling was sometimes used for trials of combat to settle territorial disputes, in such instances a "slaying" stone was used and the combatants tried to bend their opponent backwards over a specially placed sharp stone to break his back. One such stone still stands at the farm of Hringsdalur in Western Iceland.

Sviptingar

Competitors gripped each other by the sleeves and tried to overbalance each other without body contact

IRELAND

Collar and Elbow Wrestling (Square Hold Wrestling) has been revived in Ireland but it's survival is fragile. This style of wrestling was very popular in the U.S.A. in the 18th and early 19th centuries, General George Washington was a noted exponent in his youth. The style declined rapidly after 1890 probably due to the rising popularity of Catch-as-catch-can; bouts were sometimes won on the first down to lose principle, at other times victory was gained by two joints touching the ground or as in Cornish wrestling when three joints hit the ground at the same time.

The earliest reference in Irish literature refers to the hero Cuchulainn putting on a belt to wrestle. The annual Tailltenn festival (632 BC to 1169 AD) included wrestling but no technical details are known. Several carved crosses of the 8th/10th century illustrate what seems to be jacket wrestling.

ITALY (see Sardinia)

NETHERLANDS

A sophisticated book called "Wurstle Kunst" (wrestling science) was published in Amsterdam in 1674, it has seventy one illustrations by Romeyne de Hooge. Despite this the sport seems to have died out until the 19th century when Greco Roman wrestling was popularised due to the activities of professional strongmen at fairs and theatres.

NORWAY

Scholars believe that until about 1300 the same physical activities were practised in Norway as are described in the Icelandic sagas but from 1400 to 1800 the Norwegians historians

paid little attention to sports. Sources from this period refer to *famntakarar* or wrestlers who travelled from district to district and wrestled at markets and festivals.

In *De Sandvigske Samlinger*, Maihaugen, in Lillehammer there is an interesting statuette from Lom in Gudbrandsdal dating from the 12th century, the statuette depicts two wrestlers. The figures are slightly bent and stand slightly to the right of each other looking over each other's shoulder, right cheek to right cheek. Both place the left foot slightly in front of the opponent's right foot with the right hand gripping high on the trousers above the thigh and the left hand gripping the trouser leg on the thigh. All of this resembles the grips and stance in modern *Glima*. These wooden figures are an interesting Norwegian bridge between an ancient wrestling form of Sweden and Finland in the East and Iceland in the West. There is no evidence, however, on whether this form of wrestling used throws like the Celtic forms or was a primitive trial of strength as in some of the Swedish and Finnish forms. Up to the beginning of this century three types of folk wrestling survived in Norwegian rural areas. These are :

Armesloengja (Slengjetak) Identical to Icelandic *Lausatok*

Ryggjekneppa (Ryggetak) Identical to Icelandic *Hryggspena*

Buksetak (Broktak)

A fixed hold was taken on the trousers, after that it became a primitive trial of strength as in *Hryggspena*.

SARDINIA

A Francas/A Brazzos

In this style a hold was taken on the opponents collar when wearing a jacket or on the upper arms when no garment was worn. Once an equal hold was taken the object was to throw an opponent to the ground using leg and arm techniques without body contact. The sport was last practised about 1970.

SCOTLAND

Scots Style (Dinnie Style)

Stated by many authorities to have been invented by the famous strong man Donald Dinnie about 1870 when he introduced ground work into Scottish wrestling after his failure to consistently beat the more skilled wrestlers from the North of England on the lucrative Highland Games circuit. The style was properly codified in 1930 by W. Carmichael but has not been practised since about 1939. A bout commenced as in *Backhold* and when a throw occurred, wrestling continued as in *Catch-as-Catch-Can* until a pin was gained. Three carved stones exist from the 7th/9th centuries which clearly depict wrestling, two show *Backhold* and one shows *Loosehold*. *Domhnuil Gruamach*, Lord of the Isles, the sea kingdom of the Hebrides, erected a gymnasium on the island of North Uist around 1400 AD at *Parc na Claidhaimh* or Park of the Swords to enable his "strongmen" and wrestlers to train, this building "Tigh Sunndas" or house of sport was the first building known to have been erected in Scotland specifically for sport.

SPAIN

La Loita was practiced in Galicia with similar rules to the *Galhofa* of Portugal but seems to have died out in this century.

La Lucha de Bandera o de la Cruz

A type of *Backhold* which died out due to the repressions after the Civil War which also destroyed many other traditional games, it was last practised about 1940 and originates from Zamora in the north of the Province of Salamanca. One theory as to the origin of this style is that the semi nomadic shepherds saw the Scots regiments wrestling during the Peninsular war and copied them, but, it is much more likely to have been a variant of *Lucha Leon* which in its various forms seems to be the indigenous style of the Peninsula. Tripping was not permitted and victory was only gained when an opponent was thrown onto his back. Like many other pastoral styles most competitions took place at fetes, meetings or markets as the result of challenges from one group to another or from one individual to all and sundry rather than at formally organised tournaments. The name *La Lucha de Bandero o de*

la Cruz is derived from the practice of groups of shepherds raising a flag at their campsite in order to announce their presence and as a challenge to wrestle.

Lucha del Roncal

Similar to Lucha de la Bandera O de la Cruz and formerly practised only in the valley of Roncal in the Pyrenees.

SWITZERLAND

Kragenringen

Standing work only, a fixed hold was taken with both hands on the collars. A primitive style and victory was gained by twisting or forcing an opponent to the ground.

WALES (Pays de Galle)

Collar and Elbow and a jacket wrestling similar to Cornish style were practised in South Wales in the 19th century. Jacket wrestling still existed as late as the 1940's but is now extinct. North Wales has a form of Backhold in which intermittent competitions are still held.

BIBLIOGRAPHIE

- | | |
|--|--|
| Abolmoolooki K | THE ART OF WRESTLING, Tehran 1959 |
| Auerswald Fabian von | RINGER KUNST : FUNFF UND ACHTIG Wittemberg 1539 |
| Arlott/Goodbody | THE OXFORD COMPANION TO SPORTS AND GAMES, Oxford 1976 |
| Armstrong W | HANDBOOK of ATHLETIC SPORTS, London 1890 |
| Armstrong W | BADMINTON LIBRARY (The) London 1899 |
| Armstrong W | WRESTLING, London 1904 |
| Armstrong/Longhurst/Pollok | ENCYCLOPAEDIA OF SPORTS AND GAMES London 1911 |
| Bacon SV | STANDING CATCH-AS-CATCH-CAN WRESTLING London 1937 |
| Baxter W | SCOTS MAGAZINE Dundee 1993 |
| Baxter W | COLLINS ENCYCLOPAEDIA OF SCOTLAND London 1995 |
| Bothner G | SCIENTIFIC WRESTLING NewYork 1905 |
| Brownel/Longhurst | THE SPORTS OF THE WORLD London 1905 |
| Berresford-Ellis P | DICTIONARY OF CELTIC MYTHOLOGY London 1992 |
| Briggs Hunt M | GRECO-ROMAN WRESTLING Pasadena 1973 |
| Carew R | SURVEY OF CORNWALL 1602 |
| Clère J | MANUEL DE LUTTE Paris 1906 |
| Colquhoun Sir I. | HIGHLAND GATHERINGS London 1927 |
| Congreso Internacional de Luchas Y Juegos Tradicionales, | Fuertaventura 1996 |
| Creston Y | LA LUTTE BRETON A SCAER Rennes 1957 |
| Cumberland & Westmorland Wrestling Association | CONSTITUTION, Carlisle 1996 |
| Curley/Fleischer | MODERN WRESTLING NewYork 1931 |
| Desbonnet E | LA CULTURE PHYSIQUE Paris 1909 |
| Desbonnet E | LES ROIS DE LA LUTTE Paris 1910 |
| Diggelen T Van | WORTHWHILE JOURNEY London 1955 |
| Donaldson C | MEN of MUSCLE AND THE HIGHLAND GAMES of SCOTLAND, Glasgow 1902 |
| Einarsson T | GLIMA, THE ICELANDIC WRESTLING Reykjavic 1988 |
| Einarsson T | PUBLISHED WORKS Reykjavic 1948/96 |
| Eklund C | FORTY YEARS OF WRESTLING Wyoming 1947 |
| Fernande/Barrio | DEPORTES NA TRADICION ASTURIANA: LES LLUCHES Asturia 1994 |
| F.I.L.A. | History of the FILA Lausanne 1963 |
| F.I.L.A. | SAMBO WRESTLING Lausanne 1972 |
| Fittis RS | THE SPORTS AND PASTIMES OF SCOTLAND Paisley 1891 |
| Fleischer N | MILO TO LONDOS New York 1936 |
| Floc'h M | C'HOARIOU BREIZH Rennes 1987 |
| Fox RK | ART OF WRESTLING (Police Gazette) New York 1889 |
| Frau P | GOUREN INFOS (magazine) Morlaix 1996 |
| Garcia S Sanchez | LUCHA CANARIA Gran Canaria 1989 |
| Garcia S Sanchez | MANAS DE LA LUCHA DE CANARIA Gran Canaria 1990 |
| Garcia S Sanchez | CANARIAS ISLANDIA Las Palmas 1991 |

Garcia S Sanches LUCHA CANARIA INTERNACIONAL, Las Palmas 1995
 Gates I WRESTLING REFERENCES 1858-1874 Carlisle 1874
 Gilbey JF WESTERN BOXING AND WORLD WRESTLING, Berkeley 1993
 Gleeson G ALL ABOUT JUDO, London 1975
 Gleeson G JUDO MAGAZINE, Edinburgh 1980
 Glima, KENNSLUBOK I GLIMA, Reykjavik 1968
 Gonzalez JH REGLAMENTO DE LUCHA CANARIA, Venezuela 1973
 Gowkoski K BORBA, Moscow 1951/Sofia 1955
 Grasmere Games Society GRASMERE BOOK (The) Grasmere 1953
 Gruhn E THE TEXTBOOK OF WRESTLING, London 1910
 Hackenschmidt G THE WAY TO LIVE, London 1908
 Hackenschmidt G THE COMPLETE SCIENCE OF WRESTLING, London 1909
 Haupt J DIE STARKSTEN Munchen 1928
 Hitchcock /Nelligan WRESTLING, CATCH-AS-CATCH-CAN, New York 1901
 Hooge R de WURSTLE KUNST, Amsterdam 1674
 Jaouen G AR GOUREN, des origines à nos jours, Rennes 1984
 Jaouen/Beon GOUREN, BRETON AND CELTIC WRESTLING, Rennes 1985
 Jaouen G AR GOUREN, LA LUTTE BRETONNE HISTOIRE, Rennes 1985
 Jaouen G. LA LUTTE BRETONNE, in Dalc Homp Sonj (no 16) Lorient 1986
 Jaouen/Le Clech LE GOUREN DANS LE TRADITION POPULAIRE, Dastum 1989
 Kendall BH THE ART OF CORNISH WRESTLING Launceston 1990
 Kent G PICTORIAL HISTORY OF WRESTLING London 1968
 Le Menn G GOUREN INFOS N° 40 (Article) Morlaix 1997
 Lee J WRESTLING IN THE NORTH COUNTRY Consett 1953
 Leon Ville AM LUTTE FRANCAISE Paris 1891
 Leyshon GA OF MATS AND MEN Ontario 1984
 Litt W WRESTLIANA, Maryport 1823
 Longhurst P WRESTLING, CATCH HOLD AND GRECO-ROMAN, New York/London 1901
 Longhurst P WRESTLING London 1917
 Longhurst P WRESTLING London 1929
 Lovesay/MacNab GUIDE TO BRITISH TRACK AND FIELD, 1275-1968, London 1969
 Machel HW SOME RECORDS OF GRASMERE GAMES 1852/1910, Carlisle 1911
 Mackintosh NOTES ON THE PARISH OF MOY Inverness 1892

UNE REVOLUTION DANS LA CULTURE CORPORELLE ?

LES JEUX TRADITIONNELS SUR LA VOIE DE LA MODERNISATION A LA POST-MODERNITE

Prof. Henning Eichberg, Institut de Gerlev, Danemark.
Traduction Guy Jaouen

A la fin des années 80, des événements dramatiques ont bouleversé l'Europe de l'Est. Mais, la révolution des peuples n'a pas été exclusivement politique. Sur les terrains de sport et auprès de la jeunesse, dans la culture du corps (ou culture corporelle) et la vie de tous les jours, le changement était déjà amorcé (à propos de l'URSS, voir Riordan 1990; à propos de l'Allemagne, Eichberg 1990). Trois événements datant de 1989 peuvent illustrer les différents mouvements.

«Qilaatersorneq - Drum Dance» était le titre de l'éditorial, au Groenland, dans le *Atuagagliutit - Gronlandsposten*. Le journal commentait la réunion de l'Inuit Circumpolar Conference (ICC) à Sisimiut (Groenland) durant l'été 1989. Pour la première fois de l'Histoire, une telle conférence a réuni des Inuits (Esquimaux) venant des quatre états polaires, pas seulement du Canada et d'Alaska (USA), mais aussi, de Sibérie Soviétique. Ceci peut être vu comme un pas en avant d'une «Révolution Arctique» vers la décolonisation. L'article soulignait le caractère dramatique, sensationnel, et historique, de l'événement politique. Mais, son titre faisait référence à un événement de la culture corporelle : la Danse du Tambour. Les Inuits Sibériens étaient venus, en effet, avec des tambours en main. Or, pendant des décennies, leur pratique du tambour avait été jugée réactionnaire, religieuse, et séparatiste. Là, les tambours ont résonné pendant toute la semaine de la conférence, provoquant chez les participants une émotion proche des larmes. Et, le point culminant de cette semaine s'est situé au coeur même de la musique et de la danse : à l'occasion de la cérémonie habituelle et traditionnelle, on a vu, pour la première fois, les peuples de toutes les régions de la nation Inuite rassemblés, du Chukotka Soviétique à l'extrémité Ouest au Groenland autonome de l'Est.

La Danse du Tambour est un élément très ancien de la culture festive Inuite. C'est une danse de rire, de plaisir, un divertissement, une parade, autant qu'un outil de solution aux conflits - par duel dansant - et une technique extatique cicatrisante de Chaman (Eichberg, 1989c). Dans ce cas - à Sisimiut en été 1989 - la danse du tambour apparut dans son nouveau contexte politique, devenant une manifestation moderne de l'identité nationale Inuite. Dans ce festival, elle apparut aussi dans sa nouvelle connexion musicale, bout par bout, avec des chants accompagnés au clavier, musique Country et Western, chant choral de tradition chrétienne et enfin Rock du dernier cri, entraînant tout les participants au congrès dans le mouvement. Mais c'était la danse du tambour qui les remuait jusqu'au déchirement et marquait - également sur les 1ère pages de journaux - le ton et la signification émotionnelle de la rencontre Inuite. L'identité collective s'exprimait corporellement par le son des tambours et la danse.

La danse des tambours, Sokol et la défaite des constructions sportives étatiques

Un autre événement de 1989 : Au mois de Mai, les activistes polonais du "club d'éducation physique" et des jeunes gens du mouvement "vie légère" se rencontrèrent délibérément pour discuter et décider du rétablissement de l'organisation de gymnastique "Sokol". Ainsi, un phénomène classique d'identité Polonaise et de culture corporelle rejaillit du passé historique. La "Sokol" (faucon) polonaise fut fondée en Galicie en 1867 comme une part des mouvements gymnastiques Pan-slaviques nationalistes des différents pays slaves de l'Europe de l'Est. Plus tard il devint une des bases pour le parti national démocratique, et entre les deux guerres une part de l'extrême droite comme association paramilitaire.

Par conséquent, après 1945, des dispositions furent prises pour que le Sokol ne réapparaisse pas. Ses biens et propriétés furent transférés aux fédérations d'état ou aux centres culturels locaux. Mais dans les années de lois martiales qui suivirent le coup d'état de 1981, les choses changèrent. En 1984 les autorités de Cracovie enregistrèrent un centre "Sokol". A quel degré cela résulta de l'opposition de la presse nationaliste d'opposition, ou plutôt de la stratégie patriotique militaire du pouvoir, du côté du régime de Jaruzelski ? Il est difficile de le dire de l'extérieur. Peut-être que les intérêts différents se mêlèrent et s'unirent pour contrecarrer la crise de la soi-disant "génération d'Août" qui fut marquée par la résignation politique, le déclin social, la détérioration des conditions de santé dans un contexte de contraintes écologiques, dépressions psychiques et en général une "pathologie sociale" (Bogusz, 1988).

Cinq années plus tard, il fut possible de rétablir officiellement la fédération de gymnastique. Dans le journal "Tygodnik Powszechny", le comité directeur du nouveau Sokol déclara franchement que "le programme idéologique et les statuts... avaient été édités en se référant aux papiers de la précédente organisation qui avaient été gardés précieusement par ses membres" - De nouveau, nationalisme et culture corporelle, réminiscence historique et changement politique furent reliés l'un à l'autre.

Un troisième cas : Quand en Octobre / Novembre 1989 la révolte de l'Europe de l'Est s'étendit à l'Allemagne de l'Est, les universités réagirent rapidement en déclarant d'importants changements. Le Recteur de l'université d'Humboldt à Berlin Est exprima le besoin " de massacrer les vaches sacrées dont la mort avait été demandée depuis de nombreuses années". Il résuma ce changement en arbitrant trois mesures. L'éducation obligatoire en langue Russe fut abolie. Les stages sur l'idéologie marxiste-léniniste eurent d'autres orientations philosophiques et ne donnèrent plus de points. Et le sport fut évincé comme sujet obligatoire pour devenir volontaire (Hass, 1989).

Le rôle du sport comme celui des soi-disantes "vaches sacrées" - côte à côte avec la langue Russe et le marxisme-léninisme - n'est pas surprenant, il peut être compris avec le procédé de base de la politique sportive du parti communiste. Par la mise en avant de résultats sportifs, la nation socialiste d'Allemagne de l'Est cherchait à prouver son existence, - état construit par le moyen du sport. Certes, ce qui manquait dans les autres domaines - la vie démocratique, la production économique, l'enchantement culturel - réussissait dans le domaine du sport, puisque le rang olympique était quantitativement lisible. Ainsi, le sport devint un sanctuaire de l'effort patriotique d'état, protégé par un stricte tabou contre toute critique majeure. La critique était seulement tolérée dans une forme littéraire fictive, comme Erich Loest (1978) et Christoph Hein (1982) firent dans certaines de leurs nouvelles. Mais en réalité, il y avait une plus large aversion populaire contre la politique sportive, cassant finalement celle-ci en 1989 par des attaques affûtées contre les privilèges de l'élite sportive. Au même moment, "le massacre des vaches sacrées" dans les universités mit en avant le fait que le sport de haut niveau n'était pas le seul visé.

Comme avec l'association de gymnastique polonaise Sokol et la danse de tambour Inuite, les liens entre la question nationale et la culture corporelle devenaient visibles également en

Allemagne, mais sous des formes distinctes. Pour tous les deux la notion de nation bâtissant d'en haut, comme sa défaite venant d'en bas se manifestaient dans le domaine des sports.

Nationalisation et culture corporelle - Un panorama historique

La relation entre identité nationale et culture corporelle n'est pas un phénomène nouveau. Elle n'est pas cependant ancienne, archaïque ou universelle, ou l'un ou l'autre. Mais, elle peut être étudiée dans une série de changements structurels ou d'innovations depuis l'émergence d'une nationalisation populaire moderne à la fin du 18^{ème} siècle. Un nombre de cas bien documentés qui ont été étudiés peuvent être présentés :

La Gymnastique Allemande de Turnen apparut dans les années 1810, en relation avec la lutte contre l'occupation Napoléonienne du pays. Au début du siècle et jusqu'à la révolution de 1848, Turnen constituait une large masse de base de la nationalisation allemande, surpassant de loin les sociétés de chorales et les organisations nationalistes étudiantes (Schröder 1967, Düding 1984).

Parmi les peuples Slaves d'Europe de l'Est, le mouvement allemand de Turnen fit progresser les efforts gymnastique nationaux correspondants. Le mouvement Sokol démarra parmi les Tchèques en 1862 et reprenait plusieurs de ses formes d'exercices, mais retournait le côté nationaliste contre son contenu politique Allemand (Recla 1931, Blecking 1987).

Le mouvement nationaliste Sioniste et les gymnastes juifs étaient aussi liés l'un à l'autre depuis le début à partir des années 1890. Sous la répression nazie c'était plus spécialement le réseau de sport Juif qui entretenait une protection pour la communauté juive en Allemagne (Wertheimer 1937, Bernet 1978).

La gymnastique Ling en Suède est souvent considérée comme idéologiquement neutre et strictement scientifique, modèle d'exercice physiologique et anatomique. En vérité, il apparut autour des années 1800/1810, dans le contexte du mouvement gothique nordique, la version suédoise de nationalisme romantique intellectuel (Sandblad 1985, Korsgård 1986).

Au Danemark, le mouvement gymnastique était relié au nationalisme romantique d'une autre classe sociale. Avec l'inspiration de la gymnastique suédoise de Ling, le "Folkelig Gymnastics" (gymnastique populaire) démarra en 1884 sur la base du réseau national démocratique des fermiers et de leurs académies populaires Grundtvigiennes (Korsgård 1982, 1986a, 1986b).

En Islande, ce fut un mouvement national de jeunesse qui, à partir de 1900 environ, contribua essentiellement aux transferts d'idées à travers le sport. Un rôle important dans ce processus fut joué par le vieux style de lutte Glima (Einarsson, 1988).

Les différents formes de luttes celtiques, le Gouren breton, le Back Hold écossais et les autres, n'étaient pas seulement reliés par l'histoire à la lutte islandaise, mais leur renaissance et transformation étaient, dans une voie comparable, reliées au régionalisme et aux mouvements culturels identitaires. Ceci est particulièrement remarquable dans l'oeuvre du Druide-Docteur Cotonnec, fondateur et organisateur de la première organisation régissant le Gouren en 1928 (La Borderie 1888, Trévédy 1890, Cotonnec 1935, Creston 1957, Le Bris 1976, Jaouen 1984, 1985a, 1985b, 1986). En Bretagne, les luttes intestines ont ensuite propulsé les jeux traditionnels à l'arrière-plan des préoccupations identitaires. Mais, la résurgence actuelle semble leur accorder de plus en plus d'importance (Royant

1971, Carret 1983, Guillou 1985, Péru 1985, Péru-Floc'h 1987). Il en est de même pour le jeu de boules bretonnes (Gougard 1911/12, Ogès 1947, Moëlo 1986).

Par ailleurs, en Irlande, alors que la lutte celtique traditionnelle disparaissait, les jeux gaéliques et le Hurling focalisaient les émotions émancipatrices des irlandais. De fait, depuis 1884, la Gaelic Athletic Association (GAA) est devenue la principale base militante de résistance républicaine à la colonisation britannique (Hörbe 1983).

En Ecosse, la Scottish Highland Games avait - depuis 1819 - un certain poids dans l'accroissement du néo-nationalisme modéré écossais (Webster 1973, Novacek 1989). Mais dans le même temps, en Amérique du Nord, la fédération Caledonian Games a montré que ce type de culture festive et sportive ne menait pas automatiquement à un nationalisme politico-ethnique (Redmond 1971, 1982).

Au Val d'Aoste, ce sont les jeux traditionnels de batte et de lancers - organisés en clubs sportifs modernes depuis 1920 - qui ont amené le processus d'identification ethnique de cette minorité franco-provençale. Tsan, rebatta, fiolet et palet ont constitué un mouvement culturel équivalent au mouvement politique qui conduisit à l'autonomie du Val d'Aoste en 1945 (Daudry 1981-90, Godio 1985, Dettori 1990).

Pendant que des mouvements sportifs, nationalistes et régionalistes tendaient - dans la plupart des cas - au découplage, à la régionalisation ou à l'émancipation forte pour créer leur propre identité sportive à plus petite échelle, le sport anglais vivait une situation inverse de colonialisme sportif. La corrélation entre le sport anglais - principalement les jeux de balles - et l'expansion coloniale britannique, l'impérialisme et l'éducation aristocratique a été démontrée dans ses grandes lignes (Mangan 1986).

En résumé, sur une période de 200 ans, nous avons l'image d'un particularisme résurgent qui s'est différencié des pratiques sportives étatiques. De ce fait, la révolution industrielle ne s'est pas seulement caractérisée par une standardisation universelle et une homogénéisation de la culture sportive et corporelle correspondant aux effets uniformes du système industriel (Eichberg 1973, 1978, 1986). Car, au même moment, une tendance - neutralisante et subversive - vers la multiplicité a été manifeste, en particulier à deux époques d'agitation et de changements sociaux et historiques telles que le début du 19ème siècle et les années 1900 à 1920.

La Différentiation des Sports Folkloriques : Panorama International

Est-ce que tout ceci n'est qu'une simple réminiscence historique ? La révolution en Europe de l'Est, avec la chute des pays satellites au système sportif étatisé, donne une autre réponse. A partir de maintenant, la situation politique exige une nouvelle attention concernant les dialectiques de l'uniformisation et de la multiplicité. Vues dans cette perspective, les tendances récentes de changement en Europe de l'Ouest peuvent aussi apparaître sous un nouveau jour. D'ailleurs, quelques faits et développements peuvent faire l'objet d'un panorama.

Au niveau international, une nouvelle vague de compétitions et de festivals sportifs a démarré dans les années 1980. En 1985, les premiers Jeux des Petits Etats d'Europe se sont tenus à San Marin. Sous le parrainage du Comité International Olympique (CIO), ces jeux ont regroupé des participants venus de San Marin (20.000 habitants), Monaco, (25.000), du Liechtenstein (26.000), d'Andorre (38.000), d'Islande (240.000), du

Luxembourg (365.000), de Malte (366.000) et de Chypre (632.000). Par conséquent, les «géants» de la compétition étaient des pays qui n'ont aucune chance aux Jeux Olympiques ordinaires. Mais à d'autres égards, les Jeux des Petits Etats ont été une réplique exacte des Jeux Olympiques, autant dans les disciplines sportives et compétitions habituelles, que dans les symboles, les cérémonies et l'idéologie.

Un mois plus tard, en juillet 1985, les premiers Jeux Inter-Iles se sont déroulés sur l'île de Man. Les participants venaient de Aland (23.000 habitants), Anglesey (68.000), Féroë (44.000), Froya (45.000), Gotland (53.000), Guernesey (54.000), Hitra (4500), Islande (240.000), Ile de Man (65.000), Ile de Wight (120.000), Jersey (76.000), Malte (366.000), Orkney (19.000), Shetland (8000) et Saint-Hélène (5500). Là encore, il y avait, au programme, les sports standards au plan international (tir, athlétisme, badminton, cyclisme, football, natation, volley-ball) et autant de médailles et de cérémonies qu'à une compétition olympique. Toutefois, les danses traditionnelles de Man lors de la cérémonie d'ouverture et le symbole des Jeux - l'ancien triskell celtique - ont attesté d'un développement possible dans une autre direction. Les seconds Jeux ont été attribués à Guernesey (Ile de Man 1985).

Egalement la même année, les premières Eurolympiades des Petits Peuples sans états et des Minorités (Eurolympiade der Kleinen Völker und Minderheiten) ont été les hôtes de la Frise, aux Pays-Bas. 400 participants étaient venus de Bretagne, Cornouailles Britannique, Alsace-Lorraine, Flandres Belges et Françaises, Frise, Laponie, îles Moluques et Raeto-Romanie, tous ces peuples sans un état propre à eux. Et, là aussi, des médailles d'or, d'argent et de bronze étaient distribuées, mais les disciplines pratiquées se regroupaient en trois types :

- sports classiques et standards, comme l'athlétisme, le football et le volley-ball.
- sports et jeux traditionnels des différentes cultures ethniques représentées, comme les luttes celtiques, le *strefvogelen* et les régates de Frise.
- compétitions culturelles, comme le chant.

Par conséquent, ces jeux impliquaient une vue nécessairement alternative de la multiplicité de la culture sportive.

Dans le prolongement de ce concept, en juin 1988, le Premier Printemps des Jeux de l'Europe du Sud a été organisé en Corse. Des participants de France, Grèce, Italie, Portugal et Espagne ont été conviés pour des démonstrations des sports et jeux traditionnels de leur pays : le jeu de balle du tambourin d'Italie et du Languedoc, tsan et d'autres jeux de batte du Val d'Aoste, les joutes nautiques de Lyon et Givors, la pyramide humaine des gymnastes de Catalogne, les combats au bâton portugais, la pelote d'Euzkadi (Pays Basque français et espagnol), et la danse de la guerre des Maures (muresca) de Corse et de Serra Grecque. Mais, en dépit du parrainage de l'UNESCO et du Fond International pour le Développement de l'Education Physique et Sportive (FIDEPS), ce type de festival mêlant sports et jeux s'est trouvé bloqué au dernier moment du fait des changements de stratégies politiques (Sports et Traditions 1988).

A ce stade où sont les festivals sportifs, des points communs peuvent être trouvés avec, d'une part, les festivals folkloriques, et, d'autre part, les festivals de danse et de musique. Parmi eux, le Festival Interceltique de Lorient qui a aussi une signification particulière pour les sports. En 1970, il a démarré à Lorient (Bretagne) comme une simple semaine consacrée à la danse et à la musique avec la participation de l'ensemble des nations celtiques : Alba (Ecosse), Breizh (Bretagne), Cymru (Pays de Galles), Kernow (Cornouailles), Eire (Irlande) et Mannin (Ile de Man), et plus récemment, Galicia (Espagne). Bientôt, les luttes celtiques et les jeux traditionnels bretons y ont pris une place de plus en plus significative (Festival Interceltique 1988).

C'était, peut-être, ce type d'arrangement pour un festival culturel que l'UNESCO avait défini en 1983 au sein du Programme Majeur pour l'Education. Selon le chapitre V.4. intitulé « Promotion de l'Education Physique et Sportive », l'UNESCO réclamait des initiatives à trois niveaux :

- Sportif : stratégies étatiques et plans pour élever le niveau d'entraînement standard.
- Sport pour tous : promotion de la santé, de la forme, du loisir et de l'entraînement pour la démocratie; en coopération avec l'organisation mondiale de la santé.
- Jeux et danses traditionnelles : protection et développement du patrimoine national et des activités culturelles; par l'initiative de mouvements de jeunesse.

Au vu de la perspective de ces trois aspects d'activités physiques (ci-dessus), les nouvelles fêtes des années 80 montraient une tendance du premier vers le dernier point. Ceci ne doit toutefois pas dissimuler que les sports de type Olympique, produisant des records dans des conditions standardisées, restent toujours le modèle dominant.

Parallèlement aux fêtes et aux compétitions internationales, une nouvelle forme de recherche internationale émergea dans les années 80. Une des premières initiatives vint d'un réseau de chercheurs Breton-Danois-Germanique, aujourd'hui sous le titre d'Institut International d'Anthropologie Corporelle (IIAC), qui organisa son premier séminaire en Bretagne en Novembre 1987 (Poul Fetan) et eut une suite au Danemark en 1988 (Gerlev) et en Allemagne en 1989 (Saggrian), (Eichberg 1990).

En Novembre 1988, un séminaire fut organisé sous le parrainage du Conseil de l'Europe à Villa Réal au Portugal pour faire un point sur les jeux traditionnels. Le résultat fut un plan pour un répertoire général ou inventaire pour leur enregistrement (Dufaitre 1989). A un niveau plus régional, une conférence à propos des sports Nordiques rassembla à Gerlev, au Danemark, des chercheurs de Finlande, des Feroës, d'Islande, de Norvège, du Saamiland, de Suède et du Danemark, en Octobre 1988. Ici, comme sous l'IIAC, des questions plus théoriques et politiques à propos des relations entre culture du corps et identité nationale ou régionale furent au centre de la discussion (Eichberg 1989). Le même intérêt peut influencer le développement de "sport geography" (rallyes d'orientation) qui est apparu en tant que nouvelle discipline dans les années 80.

Quelques cas et situations nationales en Europe de l'Ouest et de l'Est

Les compétitions internationales et les centres d'intérêts internationaux ne sont ni des mouvements accidentels, ni des variantes véritablement indépendantes. Ils forment une sorte de superstructure au dessus d'un ensemble de situations de société qui peuvent être observées au niveau national et régional.

En Europe de l'Est, le système Soviétique était basé sur un non-respect des jeux populaires et des sports folkloriques. Ceux-ci étaient perçus comme étant :

- en lien avec les cultes religieux et les célébrations.
- liés au nationalisme et au séparatisme.
- préindustriels, aux moeurs archaïques liées à leur origine et leur mode de vie.
- éloignés des qualités résultant du sport moderne, telles que la santé, la discipline et l'esprit d'équipe, et donc :
- en conflit avec la modernisation socio-économique généralisée.

Il semble qu'il n'y ait seulement eu que deux exemples d'autorisation ou de promotion d'un sport ou d'un jeu traditionnel en Union Soviétique. La première exception fut faite parce qu'il s'agissait d'une sorte de tremplin pour le sport de haut niveau. Dans cette optique, la lutte traditionnelle du Caucase, comme la chidaoba de Géorgie, la goulesh d'Azerbaïdjan et la

kokh d'Arménie servaient d'étapes de préparation en vue des compétitions internationales de Sambo et de Judo; plusieurs champions du monde, champions d'Europe et athlètes de niveau Olympique ont suivi cette voie (Chatschkowanjan 1972).

L'autre exception concerne deux jeux traditionnels issus de la culture populaire russe admis après leur transformation en disciplines sportives organisées, rationalisés par un règlement unifié, une fédération et leur propre championnat, et inclus, d'un bout à l'autre de l'empire, dans la liste officielle. Le *Gorodki*, un jeu de lancer de la famille des boules ou du curling, est devenu un sport depuis 1923, et le *lapta*, un jeu de balle s'apparentant au base-ball (dont l'origine est le Rounders irlandais), depuis 1958 (Riordan 1986/87).

La récente transformation de la société des Soviets survint en parallèle avec des mouvements alternatifs dans le monde du sport, plus spécialement dans le champ de la culture de la jeunesse. On peut s'attendre à ce que certains traits Russes émergeront - ainsi que quelques additions exotiques, particulièrement d'Asie du Sud Est (Riordan 1989, 1990). Dans les républiques non Russes de l'ex-Union Soviétique, la conscience à propos de leur propre culture corporelle n'a jamais disparu et revivra en relation avec le processus général d'émancipation. Des exemples peuvent être trouvés avec les sports et jeux traditionnels de Georgie, la lutte Chidaoba, jeux de courses, tir à l'arc et autres (Robakidese 1955, Alashvily 1959, Natschkebiya 1964).

Du Kazakhstan, en Asie Centrale, des tendances et théories de pratiques similaires sont rapportées. Les jeux traditionnels de courses, la lutte Audaryspak et la chasse à l'arc (Zhamby atu), tous liés à la vie nomade au carrefour des cultures Turque et Mongole, avaient disparu au 20ème siècle, à un certain degré, sous l'influence des changements sociaux. Les autres étaient réprimés à cause de leurs relations avec le chamanisme ou le séparatisme. Cependant, de récents développements ont favorisés de nouvelles pratiques des vieux jeux, par exemple en relation avec la célébration de la nouvelle année (Nauryz) au mois de Mars. Les jeux érotiques trouvent aussi un nouvel élan comme c'est le cas avec le jeu Ak Suiek (le jeu avec l'os blanc). Deux équipes de jeunes gens, garçons et filles, essayent dans une nuit chaude d'été de trouver un os qui a été auparavant lancé aussi loin que possible dans la steppe par un arbitre. Celui qui a trouvé l'os court vers l'arbitre en criant très fort, mais les membres de l'équipe rivale essayent de lui enlever l'os. Les deux équipes s'engagent dans le combat pour la possession de l'os. Quelques participants, cependant, recherchent d'autres expériences et se perdent - en couples - dans les vastes steppes...

Ainsi qu'un écrivain Mongol le décrivait : " A l'occasion de cette courte nuit d'été, la sortie trouve toute l'énergie et la joie accumulées durant tout les mois d'hiver. Les jeunes attendent ces jours pendant toute l'année et obtiennent une récompense due. Pendant ces nuits de pleine lune les enfants expérimentent leur jeunesse, et les jeunes garçons et filles apprennent à connaître la douceur magique du premier amour. Ces nuits d'été avec une lumière de lune pure et un pré magnifique, qui a accumulé tant de bonheur sincère d'un jeune, resteront pour toujours dans la mémoire de ceux qui au moins une fois auront connu son plaisir."

Evidemment, les jeux traditionnels sont reliés aux émotions et réalités, qui ont survécu au changement de leurs dites fonctions sociétales. Et ils sont en train d'en établir de nouvelles. (Chusainov, 1990).

En Europe de l'Ouest, quelques développements similaires sont survenus. Trois exemples montrent cependant quelques configurations très différentes de culture du corps comme modèles initiaux de distinction nationale. Les jeux Basques et leurs compétitions, se développant réciproquement avec la dissension politique après l'autonomie nationale,

forment un modèle spécial de compétition athlétique (Franco, 1978). Dans la Vallée d'Aoste, déjà remarquée, les jeux de batte sont indissociables de l'identité reliée au sport et de la culture (Daudry, 1981-1990). En Flandre, également distincte, les jeux provenant de la culture urbaine des auberges ainsi que les jeux d'enfants ont été développés vers un profil identitaire propre. La recherche académique dans ce domaine, qui en Flandre a déjà une expérience de plus de vingt ans, a cependant été peu disposée à montrer les liens entre les transformations récentes dans le domaine de la culture corporelle, et les dimensions politiques de l'identité nationale (Nieuwsbriefs 1981ff, Renson 1979 ff, De Vroede 1986).

Pour le cas de la Bretagne on a décrit dans le détail comment sports et jeux traditionnels ensemble, avec la tradition de danse, de musique et de festivité, constituent un vecteur essentiel de développement économique. Le langage et le corps sont fondamentaux pour les économies régionales et nationales (Denez, 1988).

Le Portugal, étant un des rares état-nation européen sans minorités nationales ou ethniques, a en même temps été le seul état d'Europe à développer des initiatives pour la recherche pratique et la promotion des jeux traditionnels (Soarès, 1980). Les encouragements du conservatisme national aussi bien que le communisme populaire travaillent dans ce domaine, parfois convergeant et parfois luttant l'un contre l'autre.

Le Nord, un certain quart monde des cultures...

Dans les pays Nordiques, les jeux traditionnels ont été répertoriés à la fois par une plus vieille recherche positiviste (Götlind 1933, Stejskal 1954) et par l'ethnologie récente (Hellspång 1989). Il y a eu, mais à un faible niveau, des efforts pour relier ces activités aux activités sportives modernes et à l'identité culturelle moderne, à l'exception de la lutte islandaise Glima. Cependant de récentes recherches au Danemark, combinées avec la pratique d'un "musée du sport vivant" , indiquent une nouvelle direction où la tradition historique de la culture du corps est transformée dans une pratique alternative d'aujourd'hui (Møller 1984, 1990, Eichberg 1985).

A l'inverse, parmi les Lapons Saami, c'est le sport occidental qui a formé la base pour une séparation nationale - dans leurs propres organisations plutôt que dans les types propres d'activités (Pedersen/Rafoss 1989). Les traditions Saami sont plutôt significatives pour d'autres domaines de la culture, dans le jazz et la musique rock, dans le théâtre et la guérison où le chamanisme Saami réapparaît comme pratique de culture du corps (Eriksson, 1988/89).

Des développements similaires survinrent dans la culture Inuite du Groenland. La fédération sportive du Groenland est une organisation indépendante, mais elle est une copie conforme, dans son contenu, de son grand frère colonial, la fédération danoise de sport. La connaissance des jeux traditionnels Inuits est seulement utilisée par la fédération du Groenland comme une évocation historique et une légitimation, sans aucune pertinence pratique (GIF 1978).

C'est plus dans le domaine de la danse, de la musique et du théâtre, que les traditions inuites ont trouvé un nouveau champ d'application, surtout la danse du tambour Qilaatersorneq et les jeux de masques Uaajeernej. Le fameux théâtre Tuukkaq, fondé en 1975 au Jutland et transformé, un peu plus tard, en théâtre du Quart-Monde; le théâtre Silamiut a fait ses débuts en 1984 comme le théâtre national du Groenland, et les festivals d'été Aasivik de musique, de danse, et de culture, ont joué, depuis 1976, un rôle important dans cette transformation (Jorgensen 1981, Lynge 1981).

Chez les Inuits d'Amérique du Nord, des tendances similaires sont apparues avec, cependant, des conséquences culturelles différentes. D'une part, les Jeux du Nord, les olympiades Mondiales des Esquimaux et des Indiens, et toutes les autres formes de compétitions ont fait, à la fois, revivre certains jeux indigènes, et permis un certain degré de leur codification sportive. Mais souvent, ces jeux ne comportaient pas seulement une dimension physique comme au tir-à-la-corde, au coup de pied en hauteur avec un pied, au crépitement du fouet, aux combats de chiens, à l'épreuve de la couverture, et aux courses de canoë, il y avait aussi des affrontements culturels plus complexes comme la danse du tambour, les chants polyphoniques, la construction d'igloo et l'ébullition du thé (Ipellie 1979, 1985).

D'autre part, les jeux anciens Inuits et des Indiens d'Amérique ont été introduits dans des écoles. Quelques écoles élémentaires d'Alaska les utilisent comme activités d'éducation physique. Avec des jeux tels que la lutte debout, le coup de pied en hauteur avec un pied, le coup de pied en hauteur avec les deux pieds, le bâton à attraper, le saut du phoque, le saut à genoux et le coup de l'orteil, les enseignants essaient d'atteindre plusieurs objectifs pédagogiques : plus de créativité en éducation physique, plus de plaisir, d'adresse, de composantes dans la stratégie du sport à l'école, un développement efficace et une meilleure compréhension de la conscience multiculturelle. **Il y a cependant un paradoxe mensonger dans la recherche de «nouveaux jeux» par «la découverte de quelque chose d'ancien», ou encore, «rompre avec les traditions» (i.e. du sport moderne) en se tournant vers les traditions (i.e. vers les jeux traditionnels indigènes). Le paradoxe inclut une contradiction pédagogique évidente : les jeux sont traités à part, de manière culturellement neutre, comme des éléments transférables des programmes scolaires, alors que «le temps accordé ne permet ni la description de leur héritage respectif, ni celle de leurs règles » (Frey 1989).**

Une troisième voie dans le renouveau de la culture corporelle Inuite d'Amérique du Nord englobe la musique et la danse, et, plus spécialement, la danse du tambour. Elles ont été revitalisées lors de l'accroissement de la prise de conscience ethnique (Johnston 1975, 1978). Mais, on peut observer dans la danse du tambour d'Amérique du Nord des traits de mise au placard et de folklorisation, dans le sens péjoratif, à l'inverse de celle des Inuits Sibériens au dynamisme étonnant - comparable à celui de la danse du tambour du Groenland autonome - malgré les années d'interdiction, voire de suppression.

Les traits structurels de la codification sportive et pédagogique, et de la folklorisation ne sont pas bien délimités dans les sociétés Inuites. Ils réclament une étude théorique plus approfondie. Nous y reviendrons ultérieurement.

Migration de cultures ethniques et éventail de subcultures : nouvelles tribus

Ce serait une erreur de considérer que la question des jeux traditionnels et de l'identité culturelle ou nationale ne concerne que des peuples dits " marginaux " ou "archaïques". (Les Inuits vivent dans leur monde où les villes de Paris et Francfort sont marginales, et leur 20ème siècle n'est pas moins archaïque que celui des Hindous à Londres). Pour illustrer encore mieux la dimension moderne - si ce n'est post-moderne -, toute notre attention doit être accordée à l'accroissement récent de revendication ethnique suscitée par les migrations. Que ce soit une résurgence de la domination colonialiste, ou la conséquence des fluctuations capitalistes du marché du travail, ou d'autres facteurs de mobilité, de nouvelles situations ethniques ont été créées dans des métropoles d'Europe de l'Ouest. Cette nouvelle « ethnicité » trouve son expression visible à un niveau qui n'est pas seulement celui de la culture du corps.

Cependant, une recherche positiviste est davantage concentrée sur les méthodes d'évaluation de « l'intégration » plutôt que sur l'analyse structurelle des processus d'identité et d'aliénation. En Allemagne, des sociologues du sport ont, par exemple, étudié les effets quantitatifs d'intégration par le « sport ethnique » parmi les émigrés Turcs d'Allemagne de l'ouest, en s'appuyant sur des statistiques hautement détaillées et des calculs qui ne mentionnaient pas quelles traditions culturelles corporelles, quels sports et jeux traditionnels les émigrés Turcs possédaient déjà au sein de leur propre héritage culturel (Frogner, 1985). La culture corporelle Islamique avec les prières, hygiéniques et tabous, la lutte turque *Yagli* à l'huile, la danse en transe Derviche et autres pratiques avec leurs différents aspects, dimensions spirituelles, transformations historiques et distinctions culturelles ethniques sont systématiquement négligées par la sociologie positiviste des sports.

Les études des subcultures dynamiques sur les danses des immigrants asiatiques et africains ont été plus significatives. La danse indou Punjab Bhangra à Londres par exemple, montre que la nouvelle situation sociale, technologique et commerciale des immigrants produit - ou est créativement contrecarrée par - de nouvelles formes d'expressions culturelles. La Bhangra est basée sur des traditions ethniques, mais résulte dans un nouveau type de culture corporelle (Hargreaves 1990). De même, les foules indous de l'Ouest ont changé le caractère du cricket anglais, le rendant moins tendre, plus flamboyant.

Un autre champ de distinction ethnique ou nationale dans le cadre du sport moderne ou hyper moderne met en avant le domaine des activités des supporters. Le football et le hockey sur glace ont été depuis plusieurs décades des scènes de conflits de supporters, dérapant parfois, surtout dans l'ancienne Europe de l'Est, vers des émeutes anti soviétiques. En Mars 1969, par exemple, le plaisir des supporters lors de la victoire de l'équipe Tchèque de hockey sur glace sur l'équipe de l'Union Soviétique à l'occasion du championnat du monde, dérivait presque vers une rébellion dans de nombreuses villes Tchèques et Slovaques. Les stands soviétiques, les bureaux de l'Aéroflot et d'autres immeubles symboliques de l'occupation Soviétique furent dévastés ou mis à feu (Osteurop, Rundschau 1969).

Cependant les Hooligans anglais devinrent au niveau mondial le plus fameux phénomène de violence des supporters. Son apparence chauvine a été étudiée en détail (Williams 1985, Dunning 1988). Mais les aspects nationaux sont visibles aussi bien dans sa contrepartie contrastée, le paisible mouvement danois Roligan (Peitersen 1988, Williams 1989).

Toutes les deux, les subcultures d'immigrants et les subcultures des fans montrent que les connexions entre distinction ethnique ou identité nationale d'un côté, et culture corporelle ou sport et jeux de l'autre côté, ne sont plus du tout réservées aux sociétés en "ruine" ou "traditionnelles" qui ont survécu dans des situations marginales. L'attention aux tendances post-modernes ou hypermodernes concerne aussi les métropoles de l'Ouest et montre la "relativité ethnique" du sport international standard et visible. Par ce biais, même le très moderne base-ball américain standardisé est analysé et est perçu comme un sport "national", regardé, soit pour les aspects de structure familiale et comme un genre d'équilibre pour la maîtrise de soi et de la civilisation (Zurcher / Headow 1967), soit comme une expression de la rationalité américaine moderne sur le plan quantitatif et de l'organisation de l'espace (Guttman 1978, 1988). Mais, peut-être que ce jeu, ou sa configuration sociale, deviendra bientôt - tôt ou tard - historique, aussi historique que le W.A.S.P (Blanc, Anglo, Saxon, Protestant) hégémonique aux Etats-Unis.

Passé et Futur, Style et Identité

Partie de l'Union Soviétique à l'Est, une vague consécutive à l'impact des révolutions nationales a touché le champ du sport et de la culture corporelle, une vague qui peut se terminer à l'Ouest par une autre vague. Sa "résurgence ethnique" ne s'arrêtait pas au seul aspect linguistique (Fishman 1984). Partout, le panorama montre que la résurrection et la modernisation des sports et jeux traditionnels est une partie d'un processus d'extension plus important de la société, reliant l'histoire établie et celle en cours de transformation par connexion entre la culture corporelle et l'identité ethnique (ou nationale).

Cela signifie-t-il une révolution culturelle et corporelle sur une plus large échelle ? Et, dans ce cas, qu'est ce que la tradition a à faire avec cette révolution ?

Des hypothèses sur l'évolution linéaire de l'Histoire doivent être revues. Un érudit polonais marxiste, ayant toute sa vie analysé l'histoire des sports à partir du paradigme (NDLR : ensemble des termes qui peuvent figurer en un point de la chaîne parlée) de l'évolution progressive, a récemment médité sur le phénomène des jeux nouveaux dans les années 1970 comme un paradoxe de "l'ancien" et du "nouveau" :

"Dans une certaine mesure il ressemble à des jeux et à des comédies des petites villes médiévales, quand les citadins n'étaient pas encore différenciés en ce qui concerne la fortune et le prestige. De tels jeux et divertissements des jours de fêtes étaient bruyants et gais et la population urbaine toute entière y prenait part. Mais cela apparaît comme seulement un retour au passé; c'est plutôt un regard au monde futur, une fois intégré, quoique sur une base nouvelle et différente de celle du passé" (Wohl 1989).

La dialectique du passé et du futur est évidemment la conclusion principale qui doit être tirée des transformations des années 1980. Cela doit être théorisé avec plus de réflexion.

Une autre conclusion est que la survie et le renouveau des jeux et sports traditionnels dépend de beaucoup plus que simplement leur style ou spécificité. Évidemment, la différence de style comme cela est souvent accentué par les publications concernant le Gouren ou les luttes celtiques, est intéressante comme marque visible de distinction. Mais ce n'est pas la différence de style qui fait que la lutte celtique est un sport ethnique ou traditionnel. Ce qui est important, c'est le contexte social et culturel, faisant d'une certaine pratique d'un jeu ou d'un sport une expression corporelle identitaire.

La concentration de l'attention sur le contexte et l'identité, par une pratique sociale plutôt que sur un style quelconque, par la complexité d'une configuration culturelle corporelle, rend l'étude des jeux traditionnels plus difficile. Mais c'est indispensable pour évaluer la chance historique des jeux traditionnels. Et c'est la condition première pour les développer dans une voie alternative à la standardisation sportive; i.e. vers la pratique de survie.

C'est à ce stade de réflexion que les études historiques - dans la perspective de sociologie culturelle - peuvent aider les demandes de pratiques venant de malentendus. Permettez nous de regarder un exemple en plus de détails.

Le porter de la croix en Bretagne

En 1777, le recteur de la paroisse de Commana (Léon, en Bretagne) écrivait un rapport sur quelques formes étranges - mais habituelles - de lutte et de compétition dans son village. Tous les ans se tenait une procession religieuse, un pardon, où de lourdes croix et des bannières d'église étaient portées tout au long de la procession.

" Dès que les croix et les bannières sont en dehors de l'église et qu'elles ont entamé leur chemin, les jeunes gens affluent autour d'elles, et tout le monde veut les porter. Ils se les disputent et se les tirent de l'un à l'autre, ils se battent même, malgré la présence du Saint-

Sacrement qui est porté pendant la procession. Et , dans le but de s 'octroyer plus de libertés pour leurs activités, les jeunes gens s'éloignent le plus loin qu'ils peuvent du Clergé qui oublie quelquefois de les regarder. Là, ils discutent, rient haut et fort, ils expérimentent les bannières et les croix en les baissant jusqu'au sol et en les soulevant à nouveau, ou en les laissant tomber, amenant ainsi des larmes et du mépris. Le Clergé est obligé de quitter sa place dans la procession pour prévenir du désordre. C'est à cela que ressemblent les processions de Commana et de Saint-Sauveur qui font penser - sans l' être - à des émeutes populaires.

C'est le poids des crosses et des bannières qui fait la gloire du porteur en les soulevant du sol le long du chemin décrit. C'est pourquoi les manches des croix et des bannières ne sont jamais assez larges et assez lourds pour le caprice de ceux qui veulent les porter. On a même découvert plusieurs fois qu'ils avaient mis des pierres dans le tissu des bannières pour les rendre plus lourdes".

Le rapport continue en se plaignant que les enfants prennent part à cela, alors qu'ils sont quelquefois trop chétifs. C'est là que les croix tombent et sont abîmées. Au retour de la procession, d'autres compétitions se tiennent à l'intérieur de l'église où les porteurs essaient de tenir les croix et les bannières le plus bas possible au-dessus du sol.

" Les honnêtes gens déplorent ce désordre. Les autorités politiques ont condamné et banni ces pratiques par leur décision du 26 mai et du 17 août l'an passé. Elles ont ordonné, par décret, que le bedeau pourrait en appeler, si nécessaire, à l'autorité du Parlement dans le but d'arrêter cela ".

Il survint, néanmoins, un conflit entre le Clergé et les Anciens de la paroisse. Le Clergé décida d'interdire la sortie des bannières alors que les Anciens les réclamaient pour leurs cérémonies traditionnelles. Il en est résulté une confrontation où porteurs de croix et de bannières ont quitté l'église en dépit de l'interdiction du Clergé, sans doute sur les conseils des anciens, ou au moins de l'un d'entre eux qui les avait conduit au dehors de l'église en les exhortant de sa grosse voix à abandonner les prêtres et à suivre le geste des paroissiens qui avaient déjà démarré la procession autour du cimetière, pendant que les prêtres, effrayés par cette émeute, fuyaient vers la sacristie. On peut imaginer le triomphe des porteurs de croix et de bannières quand ils les ont exhibées et laissé tomber au sol en sortant de l'église " (Péru 1986 p 41).

Configuration : le Rythme, l'Espace et l'Energie du Corps

L'histoire de Commana a décrit avec un certain éclat coloré la complexité d'une compétition populaire qui s'est développée jusqu'à être considérée, aujourd'hui, comme le jeu traditionnel du lever de la perche. La configuration de la culture corporelle, visible dans le cas de 1777, peut être décrite dans ses éléments comme suit :

(1.) L'époque du pardon-compétition de Commana est le temps de la fête, de la célébration, c'est à dire le rythme de répétition. En comparaison avec le sport moderne, ce n'est pas le temps futuriste et rationalisé pour la production d'un record, pas de "plus vite, plus haut, plus fort", pas d'attente pour une évolution future du record. Il n'y a pas d'entraînement pour un autre lendemain. Le jeu est décidé ici et maintenant, et l'an prochain à nouveau, comme il l'a été l'an dernier, et depuis des temps immémoriaux.

(2.) L'espace du jeu du pardon est l'environnement des citadins, de la vie et de la mort. Il n'y a pas besoin d'une séparation, d'un équipement spécialisé pour la compétition, pas plus que de barrières pour maintenir le public à distance. Mais l'église, le cimetière, et le chemin traversant la ville et le paysage, forment l'ensemble d'une identité spatio-sociale. Le jeu se

déroulent là où les gens sont "chez eux". En outre, le jeu est lui-même une partie du processus social établi "à la maison" - l'identité spatiale collective de la place.

(3.) Au coeur de la configuration espace-temps, c'est le corps et ses aptitudes, sa force et son habileté, qui est l'objet d'intérêt du public. La compétition de corps forts, les "hommes forts", est plus importante que les satisfactions théologiques telles qu'elles sont définies par les autorités cléricales. La célébration religieuse est en même temps un spectacle pour l'individu démontrant ses capacités.

Mais, la personne du lever de la croix ne peut pas être comprise que dans l'étroite signification physique. L'individu est plus que ce qu'il a sous la peau. Le corps compétiteur n'est pas seulement le blagueur qui provoque une sensation collective telle que le rapport le décrit avec indignation -"ils rient aux éclats"-, L'individu n'est pas seulement fort, il est aussi clownesque. La personne convulsive, qui rit et fait rire, est au coeur du carnavalisme populaire (Bakhtime 1968).

Le jeu du pardon se déroule avec une vibration d'une autre dimension, en outre par la musique. La compétition pourrait être fondamentalement mal interprétée si nous n'entendions pas le son des clochettes fixées aux lourdes bannières, et les chants de la procession. Compétition et chansons sont associées. Cette association - marche en rythme, allure contenue, chant grave - engendre physiquement la vibration collective. C'est la base matérielle du rite et du culte religieux, de la vie spirituelle. Cette spiritualité qui conditionne le progrès social n'est pas une croyance, mais une pratique de la collectivité, riant, chantant dans une vibration commune. Peut être que le mot le plus approprié pour cela est l'énergie corporelle (Eichberg, 1987).

(4.) Le processus culturel personnel constitue une certaine relation *interpersonnelle*. Dans le cas de Commana, c'est à un haut degré de relation compétitive - compétition entre les individus, et, comme nous le savons grâce à d'autres cas, compétition entre collectivités, entre quartiers, rues, villages.

La compétition a un aspect de genre : c'est un exercice d'hommes forts. Nous n'avons pas entendu parler de femmes participant au jeu et à l'affrontement. Peut-être que cela reflète le modèle patriarcal chrétien catholique, maintenu comme un contraste envers ce qui a été décrit comme étant le matriarcat breton (Audibert 1984, Carrer 1984). Par les sources historiques du Gouren, nous savons que les femmes bretonnes prenaient parfois part à la lutte. D'autre part, il a existé des jeux d'hommes sous conditions matrilineaires et non patriarcales. Enfin, nous ne devrions pas oublier que les femmes participaient à la fois aux danses et à la procession, à la suite ou proche de la célébration. La procession est juste une simple partition d'un plus large assemblage culturel. Et, cette festivité n'est pas seulement en elle même une compétition entre les porteurs de bannières, c'est aussi une sorte de danse sur un rythme commun, une musique de personnes en mouvement. Peut être même que l'autorité plaignante aurait pu se plaindre à propos de certains aspects érotiques dans le lever de la bannière, mais que sa décence catholique l'en avait empêché.

La relation interpersonnelle est de plus caractérisée par le fait que pas seulement les "hommes forts" participaient. Mais les rapports de la plainte déploreraient qu'il y avait aussi des enfants qui essayaient de soulever les lourds fardeaux. Les participants ne sont pas - comme dans les sports modernes - répartis en fonction de catégories de poids ou d'âge. Leur relation de jeu est une chaleureuse communion.

(5.) Dans les compétitions du lever de bannière, trouvons nous une objectivation de résultats ? Comparé avec la notion de mesure dans le sport moderne, les activités du pardon ne sont pas rationnelles. Il n'y a pas de records, pas de quantification des résultats.

Les bannières sont rendues plus lourdes par l'ajout de pierres, mais leur poids n'est jamais relevé de même que l'on ne compare jamais les essais d'une année sur l'autre. D'un autre côté, il y a une sorte d'objectivité dans le jeu, c'est la décision à propos de qui peut lever la croix ou qui portera la bannière tout au long du chemin. Mais ces décisions sont uniquement relatives à l'être humain, pas à des résultats abstraits. Cela se rapporte au concret, la présence d'hommes forts ou - éventuellement - à leur mémoire. Aucun chiffre secret ne sortira de ceci, mais l'événement pourra construire une histoire, une tradition orale à propos de l'effort victorieux (ou sans succès) de quelqu'un : "La gloire de les porter".

Vers l'histoire secrète de la révolution

(6.) La méthode corporelle - Temps, espace, corps, énergie, relation, objectivation - est apparentée à une superstructure de valeurs et mesures, décrivant et prescrivant l'exemple idéal du jeu : qu'est ce qui est bien et qu'est ce qui est mal ? Ceci peut s'étendre de la simple échelle de décision ou mesure - qui est le plus fort ici et maintenant ? - à la mythologie complexe du jeu et à sa relation avec la signification de la vie. C'est ici que les valeurs chrétiennes et païennes entraînent en conflit dans cet exemple de Commana 1777.

(7.) Une autre superstructure s'arque boutant contre le procédé de culture corporelle est le monde des institutions, prescrivant et contrôlant l'exécution "correcte" du jeu. Là où le sport moderne a produit des règles écrites, des arbitres, des bureaucraties de contrôle, etc, la levée des bannières à Commana est à l'inverse basée sur l'auto détermination locale et le contrôle ad hoc du public et peut être aussi sur le regroupement par âge des jeunes et de leur organisation informelle. Dans ce monde d'institutions naissent les conflits politiques confrontant les participants et leurs aînés d'une part, au clergé, recteur, ainsi qu'aux autorités politiques d'autre part. De part cette configuration émerge " l'émeute populaire ".

Au niveau des institutions, le rapport de plainte confronte les émeutes populaires et la liberté d'une part, aux honnêtes gens d'autre part. Un prélude à la révolution ?

Il est en outre tentant de dresser une comparaison entre " l'émeute " de Commana et la révolte politique et sociale qui eut lieu 11 ans plus tard en Bretagne, et quelques mois avant celle qui eut lieu au niveau de l'état français. On pourra rarement douter du fait que la petite histoire de 1777 mène à plusieurs conditions et origines de la grande révolution de 1789. Est ce que les événements culturels du corps constituent le secret historique de la révolution ?

Cependant, quand on analyse l'issue de 1789 et quand on prend en considération la complexité des configurations culturelles du système, la révolution a été bien loin de contribuer à la restauration des jeux traditionnels contre le clergé et les autorités de la société aristocratique. Ce fut plutôt le contraire : la révolution culturelle de la fin du 18ème siècle se sépara des jeux traditionnels et les remplaça par de nouvelles configurations, par le sport, la musique et le "folklore" .

La révolution culturelle changea fondamentalement la configuration des jeux. Le lever de bannières par exemple serait comme les autres marginalisé ou disparaîtrait - ou alors, il pourrait être "préservé" pour le folklore ou "sportifié". Une combinaison de folklorisation et de sportification peut être observée en Bretagne aujourd'hui avec le lever de la perche (Péru, 1986). Comment la modernisation des vieux jeux peut-elle être décrite à l'intérieur des catégories de configuration?

La modernisation des jeux

(1.) Les jeux modernes ont découplé les activités du rythme de la célébration. La notion de temps de la répétition festive fut remplacée par un nouveau type d'ordre du temps : les loisirs opposés au travail. La productivité a déterminé le temps, pour les conditions extérieures, le sport étant attribué aux loisirs comme moment non productif, ainsi que pour les conditions intérieures. Ainsi fut introduit, concernant le sport de compétition, un nouveau genre de rationalisation et de continuité tourné vers le futur : l'entraînement pour battre des records, la croissance dans l'exploit, accroissement et maximalisation. "Citius, Altius, Fortius". Dans cette optique, la perche des bretons a dû être mesurée et dotée d'un curseur s'ajustant sur des graduations. Cette activité ne concerne pas le présent mais sert à l'amélioration des résultats à l'avenir.

(2.) L'espace du jeu devient désormais de plus en plus spécialisé et standardisé, c'est à dire isolé de l'environnement de vie qui était le sien. L'Eglise que les autorités avaient tenté depuis toujours de préserver des jeux et des plaisirs païens - et la situation de 1777 n'est qu'un exemple parmi tant d'autres - est maintenant en effet restreinte dans le domaine "sacré" de la cérémonie comme le définit la théologie.

L'automobile prit, plus tard, possession de la route qui disparut en tant qu'espace ludique. Le Gouren de Bretagne est un exemple de la nouvelle dimension de la gestion de l'espace. A l'époque pré-moderne, une sorte de garde champêtre, jouant le rôle du "fou" tenait le public à distance par des attitudes grotesques à l'aide d'un fouet ou d'une poêle à frire noircie de suie. Maintenant, ceci est remplacé par des barrières. Le stade, la salle de sport et les instituts ou commissions hautement spécialisés sont le résultat final du processus de séparation technologique.

(3.) Concernant le corps lui-même, l'intérêt pour la force diminua et fut remplacé par la fascination pour la vitesse. Ainsi, la plupart des anciens jeux de force et d'endurance furent marginalisés ou durent être transformés en exercices rapides et dynamiques tels que le football ou la boxe. On recherchait alors le corps simplifié. Il n'y avait pas non plus, dans cette nouvelle configuration culturelle du corps, une place pour le rire et le carnavalisme populaire. La représentation du "fou" disparut, et pas seulement dans le Gouren. La musique qui rythmait les courses, les luttes, et autres jeux devint silence. L'énergie du corps fut transformée en ce que l'on nomme désormais la dynamique moderne.

(4.) Le point de départ des nouvelles dynamiques du sport fut la production de résultats. Il était constitué d'une nouvelle forme d'objectivation dans la culture du mouvement. Le mouvement et l'activité étaient subordonnés à l'exploit : quantifiés, mesurés, enregistrés. Même la perche bretonne a dû être modifiée dans cette optique : en acier et équipée d'un système pour mesurer la performance. Ce n'était pas seulement une question de précision. La production des résultats sportifs est le miroir d'un nouveau modèle de société, de l'orientation vers la production industrielle. Une nouvelle hégémonie de la production peut à ce point être identifiée comme la force motrice de la transformation des jeux et de la société.

(5.) Sous la pression de la nouvelle productivité, les relations interpersonnelles ont changé elles aussi. La croix de l'unité des genres, âges, qualités et forces, etc. fut dissoute dans la nouvelle classification. Les classes d'âge, de poids, de genre, commencèrent à différencier les participants. Cela constitua une nouvelle forme d'égalité, mais dans le même temps, brisa et éparpilla la connexion sociale entretenue par les jeux, par exemple. Un nouveau genre de domination patriarcale masculine fut établi dans le sport. La vibration rythmique de l'harmonie dans la danse disparut et fut séparée du sport au sens strict. Le fait que la Bretagne ait conservé le "Fest Noz" est un heureux anachronisme.

(6.) Par delà la nouvelle productivité du sport, vinrent s'ajouter de nouvelles valeurs plus mythologiques. La plus connue fut l'idée olympique de Pierre de Coubertin. Mais, la

pédagogie complexe et les idées para religieuses du fondateur ont été progressivement réduites à des principes unidimensionnels tels que "plus vite, plus haut, plus fort".

(7.) L'équivalent institutionnel des notions de record, l'accroissement de l'exploit et la compétition sont le système hiérarchique des tournois et championnats. Ils sont organisés et contrôlés par les fédérations sportives nationales et leurs bureaucraties. Mais, constatation récente, l'organisation complexe, la science et les médias télévisuels exercent de plus en plus d'influence sur l'ossature institutionnelle des jeux.

Codification sportive, pédagogique et folklorisation

La codification sportive n'a cependant été qu'une forme de modernisation des jeux. Les autres formes étaient la codification pédagogique et la folklorisation.

A côté du modèle du sport pour l'exploit, il a toujours existé dans la société moderne un autre modèle de sport et d'activité physique parfois appelée gymnastique, parfois sport pour tous, sport-santé ou sport social. Pour ce modèle, le mouvement et le jeu sont instrumentaux et fonctionnalisés : pour la santé et l'hygiène, pour l'adaptation pédagogique, pour l'intégration sociale. La codification pédagogique des jeux inuits en Alaska a été citée en exemple. Ici les jeux sont aussi dégagés de leur contexte culturel, mais d'une autre façon : ils sont considérés comme instrument pédagogique. Comme le montre l'art de combat indonésien *Pencak Silat*, il peut aussi se tourner vers une sorte de militarisation.

Une troisième manière de moderniser fut le modèle du folklore. Cela veut dire une troisième façon d'isoler le jeu ou la danse de son fond social, mais ici dans l'intérêt de conservation et de représentation. Le mouvement et l'activité sont utilisés comme une sorte de théâtre : ils représentent l'identité nationale ou régionale, souvent de manière bizarre, faisant appel à l'imagination des touristes. Son équivalent spatio-institutionnel est le musée. Ce modèle a également été cité ci dessus comme risque pour le développement des jeux Inuits Nord Américains.

Cependant la question est de savoir si ces formes de modernisation sont les seules alternatives actuelles. On se souvient de la réflexion d'Andrzej Wohl à propos des nouveaux jeux : ils sont des rappels des structures sociales médiévales, pas en tant que nostalgie, mais en tant que vision du futur. Est ce que le nouvel intérêt pour les jeux traditionnels à la fin des années 80 dénote une nouvelle situation sociale dans laquelle les "anciens jeux" ne sont pas qu'une restauration ou quelque chose d'anachronique, mais une nouvelle expérimentation s'adaptant aux nouvelles conditions de vie ? Est ce que l'éclatement du système sportif des pays de l'Europe de l'Est constitue une crise de la modernisation sportive ainsi que de la codification sportive moderne ?

Un air post-sportif ?

(1.) L'époque du sport moderne, la séparation du temps des salariés entre les loisirs et le travail n'est plus caractéristique de la majorité de la population. De nouvelles classes sociales sont apparues avec les nouveaux schémas de vie (pas seulement les chômeurs). Dans le même temps, la dynamique futuriste semble perdre de son côté fascinant. Ce qui autrefois était fascinant - augmenter son niveau - est désormais devenu une maladie : le stress (Nitsch 1981, Dossey 1982). Le dopage est l'expression matérielle de cette situation de stress.

(2.) Dans le secteur de l'architecture sportive et de la conception spatiale, l'on assiste à la critique grandissante de " l'architecture container " (Eichberg 1988). Les installations modernes de natation - formes irrégulières, toboggans de glisse, etc. - mettent en avant le

plaisir et les expériences du corps plutôt que la standardisation de l'entraînement et de la compétition. Les joggers, skate boarders, roller skaters et festivals carnavalesques sont en train de reconquérir la route en tant qu'espace de jeux et de culture du corps. Une nouvelle politique sociale tente des expériences où l'on essaie d'utiliser le sport comme un facteur central de reconstruction de la communauté, ceci dans la politique de réseau social et d'identité locale.

(3.) Avec les traits carnavalesques du sport moderne, la culture du rire réapparaît. On assiste aussi à une nouvelle musicalisation du sport.

(4.) La pédagogie scolaire a été la première à réduire la notion de production de résultats quantitatifs dans l'éducation sportive. La télévision favorise d'un côté l'exploit sportif, mais contribue parfois à l'inverse en mettant l'accent sur le côté spectaculaire, sur le sport comme théâtre ou cirque moderne. Ce n'est plus le résultat qui compte uniquement, mais le spectacle.

(5.) Le sport social, le sport familial, et le sport au delà des limites d'âge, établissent de nouveaux types de relations inter-personnelles. Les jeux populaires du pays Gallo à Monterfil, depuis 1977, sont l'illustration de la reconstruction des relations sociales au moyen des jeux traditionnels dans un contexte nouveau. Ce n'est pas par accident que les aspects communicatifs des jeux traditionnels ont été redécouverts dans cette situation (Møller 1984).

Les tendances post-modernes et post-sportives ne sont pas du tout sans équivoque; des tendances opposées se développent aussi. Mais la configuration de la modernité sportive est en question. Des études portant sur les transformations économiques depuis les années 60 montrent, de plus, que le sport n'est pas un secteur isolé. L'intérêt du développement économique et technologique se porte vers la production à petite échelle et la régionalisation, qui - sous la domination de la modernité industrielle - fut à un moment considérée comme archaïque (Toffer 1980, Piore / Sabel 1984).

Si cela est vrai, les tendances vers l'autonomie à un niveau régional en Europe de l'Ouest ne sont pas accidentelles et ne sont pas sans grandes perspectives sociales - au niveau politique en général, ainsi qu'au niveau des jeux et de la culture du corps. 42 millions d'Européens vivent en effet sans vrai pays ou hors des pays où l'on parle leur langue. Cela représente un chiffre important, mais ces millions de personnes ne sont qu'une partie du défi, et pas seulement au niveau de l'autodétermination linguistique. Il peut en être de même pour la révolte en Europe de l'Est : la chute des systèmes d'états centralisés et des systèmes de sport moderne n'est pas un problème limité à l'hémisphère de l'Est.

Dans ce processus, la nationalisation des sports et jeux que l'on peut dater vers la fin du 18ème siècle, est projetée à un nouveau niveau. Elle devient dramatiquement réactualisée et, c'est un paradoxe, dans le même temps, transformée et éliminée. L'identification nationale aux résultats sportifs, la discipline militaire de la gymnastique et le folklore standardisé font l'expérience d'une crise, parallèle à la crise de l'état-nation. L'identité culturelle se forme sur la base d'une nouvelle multiplicité des configurations.

La "danse du tambour Inuite" n'est pas un sport moderne. Si sa résonance est néanmoins si significative pour cette fin de siècle, - pourrait-il produire une note, un air post-moderne ?

Changements de configuration

	TRADITIONNEL	SPORT MODERNE	SPORTS-JEUX "Post Modernes"
1. Temps	La festivité Rythme Répétition	Loisir/Temps de travail Maximalisation futuriste Rationalisme, croissance	Sport des chômeurs Expérience de pression
2. Espace	Intégration Identité locale Lieu	Spécialisation Standardisation Isolement	Espace de liberté Sport communautaire Crise de " l'architecture container "
3. Energie	Le rire Musique Spiritualité rituelle	Gravité disciplinaire Disparition de la musique Dynamique de vitesse	Nouveau carnavalisme Remusicalisation Nouvelles thérapies religieuses du corps
4. Relations interperson- nelles	Patriarcat / Matriarcat Harmonie entre les générations Le local / L'international	Prédominance masculine Classes de genres Age et poids Identification par état, résultats et médailles	"Le sport au travers des limites habituelles" Sport familial, sport social Multiplicité des identités culturelles
5. Objectivisme	L'homme fort La Gloire Mise en avant de la victoire de l'instant	Production de résultats Quantification des records Poids des médias	Crise de l'éducation Quantification Spectacles sportifs
6. Valeurs et idées	Traditions païennes Traditions chrétiennes	Rationalité du plus vite, plus haut, plus fort Idéologie olympique Santé	Critiques du sport Nouvelle idéologie du sport
7. Institutions	Le local L'autodétermination Les groupes d'âge	Système hiérarchique Contrôle bureaucratique	Sport non organisés et non commerciaux Culture corporelle alternative

Littérature

Atuagagdliutit/Grønlandsposten, Nuuk, 129:73 (9.August 1989).

Audibert, Agnès 1984: *Le matriarcat breton*. Paris.

Bale, John 1986: "Sport and National Identity. A Geographical View". In: *British Journal of Sports History*, 3, 18-41.

Bernett, Hajo 1978: *Der jüdische Sport im nationalsozialistischen Deutschland 1933-1938*. Schorndorf.

Blecking, Diethelm 1987: *Die Geschichte der nationalpolnischen Turnorganisation "Sokol" im deutschen Reich 1884-1939*. Münster.

Bogusz, Jan (red.) 1988: *Polish Youth*. Warszawa.

Carrer, Philippe 1984: *Le matriarcat psychologique des Bretons*. Paris.

Carret, Claude et al. 1983: *Les jeux de palets*. Rennes.

- Chatschkowanjan, Genrich 1972: "Athleten auf der Matte". In: *Sowjetunion heute*, Bonn, June, 1st.
- Chusainov, Kobej 1990: "Kazakh Popular Plays and Games". In: Henning Eichberg (ed.): *Østeuropa - idrættens revolution?* Copenhagen, pp.48-50.
- Cotonnec, Charles 1935: *Sonjennou eur C'hernewad. Réflexions d'un Cornouaillais*. Quimperlé.
- Creston, René Yves 1957: *La lutte bretonne à Scaër*. Rennes.
- Daudry, Pierino (cura) 1981: *Documenti di sport popolare*. Val d'Aosta.
- Daudry, Pierino (red.) 1984-1990: *Lo joà e les omo*. Châtillon/Val d'Aosta, vol.1-7.
- Daudry, Pierino/Gina Mason 1986: "Ces jeux mystérieux de la Vallée d'Aoste". In: *Folklore suisse*, 76, 41-56.
- Daudry, Pierino 1990: *Jeux et jouets de la tradition valdôtaine. Giochi e giocattoli della tradizione popolare valdostana*. Aosta.
- Denez, Per (préface) 1988: *Mouvement culturel breton et développement économique et social*. Quimper.
- Dettori, Anna Bianco 1989: "Traditionelle Spiele im Aostatal". In: Eichberg/Hansen 1989b, pp.25-30.
- De Vroede, Erik/Bart Eelbode (red.) 1986: *Spele weerom. Kinderspel van alle tijden*. Kapellen.
- Düding, Dieter 1984: *Organisierter gesellschaftlicher Nationalismus in Deutschland, 1808-1847*. München.
- Dufaitre, Anne 1989: Traditional Games. Preliminary Observations on the Preparation of a National or Regional Catalogue or Inventory. Paper of the Council of Europe, Strasbourg.
- Dunning, Eric 1988: *The Roots of Football Hooliganism*. London.
- Eichberg, Henning 1973: *Der Weg des Sports in die industrielle Zivilisation*. Baden-Baden.
- Eichberg, Henning 1978: *Leistung, Spannung, Geschwindigkeit*. Stuttgart.
- Eichberg, Henning 1985: *Museet der danser*. Gerlev.
- Eichberg, Henning 1986: *Die Veränderung des Sports ist gesellschaftlich*. Münster.
- Eichberg, Henning 1987: "Dansens energi". In: *Centring*, Gerlev, 8, 172-222.
- Eichberg, Henning 1988: *Leistungsräume. Sport als Umweltproblem*. Münster.
- Eichberg, Henning 1989a: *Nordic Sports, History and Identity*. (= *Scandinavian Journal of Sport Sciences*. 11:1) Helsinki.
- Eichberg, Henning/Jørn Hansen (eds.) 1989b: *Körperkulturen und Identität*. Münster.
- Eichberg, Henning 1989c: "Trommeltanz der Inuit - Lachkultur und kollektive Vibration". In: Eichberg/Hansen 1989b, pp.51-64.
- Einarsson, Thorsteinn 1988: *Glima. The Icelandic Wrestling*. Reykjavik.
- Elaschvily, Y.I. 1959: *Mshvildosnoba*. (Archery. In Georgian) Tbilissi.
- Eriksson, Jørgen I. 1988/89: "Saami Shamanism: The Noajdie Today". In: *Foundation for Shamanic Studies - Newsletter*, 1:3, 3-9.
- Festival Interceltique*. Lorient 1988 (Collection of materials).
- Floc'h, Marcel/Fanch Peru 1987: *C'hoariou Breizh. Jeux traditionnels de Bretagne*. Rennes.
- Franco, Rafael Aguirre 1978: *Juegos y deportes vascos*. San Sebastian, 2nd ed.
- 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.
- Frogner, Eli 1985: "On Ethnic Sport Among Turkish Migrants in the Federal Republic of Germany". In: *International Review for the Sociology of Sport*, 20, 75-86.
- Frühling*. Organ der Jugend Europäischer Volksgruppen. Wien, Flensburg nr.4, 1986.
- Godio, Renato (cura) 1985: *Sport tipici regionali*. Saint-Vincent.
- Götlind, Johan (ed.) 1933: *Idrott och lek*. (= Nordisk kultur. 24) Stockholm, Oslo, Copenhagen.
- Gougard, L. 1911/12: "La soule en Bretagne et les jeux similaires au Cornwall et au Pays de Galles". In: *Annales de Bretagne*, 27, 571-604.

- Grønlands Idræts-Forbund: *Idrætten i Grønland. Kalâtdlit-nunane timerssornek*. Greenland 1978.
- Guillou, Anne 1985: "Les jeux bretons. Mise en scène du corps chez les ruraux". In: *Ethnologie française*, 15, 359-368.
- Guttman, Allen 1978: *From Ritual to Record. The Nature of Modern Sport*. New York.
- Guttman, Allen 1988: *A Whole New Ball Game. An Interpretation of American Sports*. Chapel Hill, London.
- Hargreaves, Jennifer 1989: "Urban Dance Styles and Self-Identities. The Specific Case of Bhangra". In: Eichberg/Hansen 1989b, pp.149-160.
- Hass, Dieter 1989: "Die besten Köpfe gehen weg". Interview in: *Der Spiegel*, 43:51, 62-65.
- Hein, Christoph 1982: *Der fremde Freund. Novelle*. Berlin, Weimar.- New ed.: *Drachenblut*. Darmstadt, Neuwied, 4th ed. 1983.
- Hellspong, Mats 1989: "Traditional Sports on the Island of Gotland". In: Eichberg 1989a, pp.29-34.
- Hörbe, Peter 1983: *Sport und irische Geschichte*. Diss. Köln, DSHS.
- Ipellie, Alootok 1979: "A Look Back at Northern Games '78, Eskimo Point". In: *Inuit Today*, Canada, 8:1, 32-47.
- Ipellie, Alootok 1985: "Toonik Tyme Spring Festival". In: *Inuktitut. Indian and Northern Affairs Magazine*, Canada, no.59, 37-49.
- Isle of Man. First Inaugural Inter Island Games. Official Results*. Isle of Man 1985.
- Jaouen, Guy et al. 1984: *Ar gouren. La lutte bretonne des origines à nos jours*. Rennes.
- Jaouen, Guy/Henri Beon 1985a: *Gouren. Breton and Celtic Wrestling*. Rennes.
- Jaouen, Guy 1985b: *Ar Gouren. La lutte bretonne. Histoire. Prises de base*. Rennes.
- Jaouen, Guy 1986: "La lutte bretonne et ses origines celtiques". In: *Dalc'homp sonj*, no.16, 1-6.
- Johnston, Thomas F. 1975: "Alaska Eskimo Dance in Cultural Context". In: *Dance Research Journal*, Englewood Cliffs/N.J., 7:2, 1-11.
- Johnston, Thomas F. 1978: "Alaska Eskimo Music Is Revitalized". In: *Journal of American Indian Education*, Tempe/Arizona, 17:3, 1-7.
- Jørgensen, Ole 1981: *Sjæl gør dig smuk. Om Inuit menneskene*. Århus.
- Korsgaard, Ove 1982: *Kampen om kroppen*. Copenhagen.
- Korsgaard, Ove 1986a: *Kredsgang. Grundtvig som bokser*. Copenhagen.
- Korsgaard, Ove 1986b: *Krop og kultur*. Odense.
- La Borderie, Arthur de 1988: "Les luttes bretonnes au 16e siècle". In: *Revue de Bretagne et de Vendée*, 468-472.
- La Bris du Rest, Erwan 1976: *La lutte bretonne. Un sport traditionnel*. Rennes.
- Loest, Erich 1978: *Es geht seinen Gang oder Mühen in unserer Ebene. Roman*. Stuttgart 2nd ed.
- Lynge, Birgit 1981: *Rytmask musik i Grønland*. Århus.
- Mangan, J.A. 1986: *The Games Ethic and Imperialism*. Harmondsworth.
- Møller, Jørn 1984: "Sports and Old Village Games in Denmark". In: *Canadian Journal of History of Sport*, 15:2, 19-29.
- Møller, Jørn 1990: *Gamle idrætslege i Danmark*. Vol.1, Kastrup, Gerlev.
- Moëlo, Serge/Jean-Pierre Le Bihan 1986: *Kergohann hag ar vellad. Kergohann et la soule*. Loudéac.
- Natschkebiya, Kapiton 1964: (*Georgian Equestrian Folk Games*). In Russian) Tbilissi.
- Nieuwsbrief van de Vlaamse Volkssport Centrale*. Leuven 1981 ff.
- Novacek, Helmut 1989: *Schottische "Highland Games": Traditioneller Volkssport einer ethnischen Minderheit im Wandel der Zeit*. Düsseldorf.
- Ogès, Louis 1947: "Un sport d'autrefois. La soule, ancêtre du football". In: *Nouvelle Revue de Bretagne*, 139-145.
- Osteuropäische Rundschau*, München, 15:4 (1969) 26 ff.

- Pedersen, Kirsti/Kolbjørn Rafoss 1989: "Sports in Finmark and Saami Districts". In: Eichberg 1989a, pp.35-42.
- Peitersen, Birger/Bente Holm Kristensen 1988: *An Empirical Survey of the Danish Rølgangs during the European Championship 88*. Copenhagen.
- Peru, Fanch 1985: "Les jeux des pardons en Bretagne". In: *Annales de Bretagne et des Pays de l'Ouest*, 92, 309-326.
- Peru, Fanch 1986: "Le lever de la perche en Tregor". In: *Ar Men*, no.6, 38-45.
- Piore, Michael J./Charles F. Sabel 1984: *The Second Industrial Divide*. New York. - In German: *Das Ende der Massenproduktion*. Frankfurt/Main 1989.
- Recla, Josej 1931: *Freiheit und Einheit. Eine Turngeschichte in gesamtdeutscher Beleuchtung*. Graz.
- Redmond, Gerald 1971: *The Caledonian Games in 19th-Century America*. Cranbury/N.J.
- Redmond, Gerald 1982: *The Sporting Scots of 19th-Century Canada*. London, Toronto.
- Renson, Roland/Herman Smulders (eds.) 1979-86: *Serie der Vlaamse Volkssport Dossiers*. Leuven, vol.1-7.
- Renson, Roland/Herman Smulders 1981: "Research Methods and Development of the Flemish Folk Games File". In: *International Review of Sport Sociology*, 16:1, 97-107.
- Riordan, Jim 1986/87: "Folk Games and Fake Games in Soviet Times: The Case of Gorodki and Lapta". In: *Stadion*, 12/13, 177-181.
- Riordan, Jim (ed.) 1989: *Soviet Youth Culture*. Hounmills, London.
- Riordan, Jim 1990: "Playing to New Rules: Soviet Sport and Perestroika". In: *Soviet Studies*, 42:1, 133-145.
- Robakidse, A. 1955: (*About Georgian Folk Sport*. In Georgian). Tbilissi.
- Royant, Patrice 1981: *Boules bretonnes*. Douarnenez.
- Sandblad, Henrik 1985: *Olympia och Valhalla. Idéhistoriska aspekter av den moderna idrottsrörelsens framväxt*. Stockholm.
- Schröder, Willi 1967: *Burschenturner im Kampf um Einheit und Freiheit*. Berlin (DDR).
- Soares, Antonio Manuel da Cunha Pita (capa) 1980: *Jogos tradicionais do Ribatejo*. Santarém.
- Sports et traditions. Premier Printemps des Jeux de l'Europe du Sud*. Korsika 1988.
- Stejskal, Maximilian 1954: *Folklig idrott*. Åbo, Borgå.
- Toffler, Alvin 1980: *The Third Wave*. - In German: *Die dritte Welle*. München 1980.
- Trévédy, J.: *Les lutteurs bretons aux 15e et 16e siècles*. Quimper, Rennes.
- Tygodnik Powszechny* (General Weekly), no.24, 11th June 1989, p.8: (Über die Reaktivierung des Sokol. German by Diethelm Blecking).
- Webster, David 1973: *Scottish Highland Games*. Edinburgh.
- Wertheimer, Martha et al. (eds.) 1937: *Das jüdische Sportbuch*. Berlin.
- Williams, John et al. 1985: *Hooligans Abroad*. London.
- Williams, John/Adrian Goldberg 1989: *Spectator Behaviour, Media Coverage and Crowd Control at the 1988 European Championship*. No place.
- Wohl, Andrzej 1989: *The Scientific Study of Physical Education and Sport*. Gerlev.
- Zurcher, Louis A./Arnold Meadow 1967: "On Bullfight and Baseball". In: *International Journal of Comparative Sociology*, 8, 99-117.

MOTION PRÉSENTÉE AUX DÉPUTÉS EUROPÉENS EN 1991, TRADUITE EN HUIT LANGUES

DOSSIER SUR LES CULTURES LUDIQUES, TRADITIONNELLES ET POPULAIRES EN EUROPE

Il y a une richesse à soutenir et promouvoir en Europe, et qui est menacée à l'heure actuelle : Les cultures ludiques, traditionnelles et populaires.

La balle en l'air et la boule sur la terre, la lutte face à face, le rythme du danseur et le rire accompagnant les pitreries sont bien plus anciens que les monuments de notre ville. Alors que ces jeux et traditions festives constituent un trésor de valeurs sociales et humaines, un laboratoire pour le développement de l'avenir, ils sont menacés de suppression directe ou indirecte par des tentatives de standardisation, de commercialisation et de « muséification » qui en réduisent la multiplicité et la diversité culturelle.

Cette situation demande une initiative politique. C'est pourquoi la résolution suivante est présentée.

RÉSOLUTION sur les CULTURES LUDIQUES, TRADITIONNELLES et POPULAIRES en EUROPE

Motifs et circonstances :

- Dans les années 1980, on a pu assister à l'émergence d'une prise de conscience de la diversité en Europe, en général. Ce fut aussi le cas dans le domaine des jeux et fêtes populaires. Cet intérêt pour les valeurs des activités locales, régionales et décentralisées fut intensifié par le développement des jumelages de villes et de régions à travers les frontières des états.

- L'intérêt dans ce domaine fut également encouragé par la révolution en Europe de l'Est qui se déroulait aussi sur le plan des cultures corporelles et ludiques. Avec l'échec du sport étatique et centralisateur, des jeux traditionnels et populaires réapparaissaient à la surface pour participer à la libération des cultures populaires.

- L'immigration dans les pays européens est venu lui aussi poser des questions sur le plan des pratiques ludiques et des cultures corporelles. Les immigrés arrivent avec leur patrimoine de jeux et de festivités. Or, une politique unidimensionnelle de leur « intégration » dans le ou les sports du pays d'immigration provoque des conflits entre aliénation et identité culturelle.

- Le sport international, standardisé et médiatisé a induit des problèmes graves qui sont vivement discutés au niveau international: doping hooliganisme et chauvinisme. La question est posée de savoir si les jeux traditionnels et populaires ne pourraient pas être unes des solutions non seulement comme modérateurs mais aussi comme initiateurs d'une nouvelle conception des relations sociales, de par leur ancrage local.

- Par tous ces aspects contextuels, les activités ludiques, compétitives, festives et corporelles s'imposent comme un miroir de tendances culturelles et sociales plus générales. Le « Bureau Européen pour les Langues Moins Répandues », installé en 1984, peut être regardé comme un premier pas pour traiter une réalité culturelle beaucoup plus vaste.

Expériences et explications :

1) Quelles sont les tendances qui menacent à l'heure actuelle le développement des jeux traditionnels et populaires, en dépit de leurs valeurs sociale et culturelle.

- Beaucoup de jeux populaires ont disparu face à une répression directe. Ils étaient classés ces dernières années encore, particulièrement en Europe de l'Est, mais pas uniquement, comme « dépassés, archaïques, réactionnaires, séparatistes », et comme étant en contradiction avec la modernité du système dominant.

- La répression indirecte ne fut pas moins efficace dans les autres pays:

* Marginalisation économique et sociale;

* Refoulement dans le système scolaire et les médias;

* Expropriation de leurs espaces et aires d'expression (par l'automobile, l'urbanisation, etc.);

* Classement définitif dans un processus non-prioritaire sur le plan politique et financier.

- Quelques jeux se sont vus intégrés dans le système du sport « d'accomplissement » et de performance où la standardisation en faveur de résultats chiffrés, en centimètres, grammes, secondes ou points, était imposé par des institutions extérieures ou internationales. Par cette réduction à une monoculture, ils perdaient leurs valeurs sociales et communautaires et entraient même dans quelques cas dans le monde de la commercialisation du spectacle sportif.

- D'autres jeux ont été fonctionnalisés et instrumentalisés de façon étroite pour des stratégies et des buts externes: la discipline scolaire, une hygiène étroite, ou pour servir d'exercices préliminaires et préparatoires à d'autres sports. Ces instrumentalisation manipulatrices conduisaient toujours vers une réduction de la diversité culturelle du jeu.

- Le conservatisme rigoureux menace lui aussi la continuité vivante des jeux. Ils peuvent être « folklorisés » ou « muséifiés », mais dans tous les cas, désaccouplés de leur contexte social et quotidien, transformés en simple attraction touristique. Cette fossilisation entre en contradiction avec la dialectique - continuité /adaptation - caractéristique d'une pratique vivante de ces jeux.

2) Face aux tendances dévalorisantes et menaçantes, l'avenir des jeux et sports traditionnels se trouve dans un cadre explicitement culturel et social. Expliquons-nous :

- les jeux et les pratiques corporelles représentent un patrimoine (et un patrimoine), à savoir les racines de chaque culture respectivement. Ils sont souvent beaucoup plus anciens que les grands monuments de nos villes.

- Les activités ludiques représentent aussi la multiplicité de la culture humaine et européenne. Ils sont une des expressions de la diversité culturelle.

- Etant donné que beaucoup de jeux ont une vocation similaire par delà les frontières des états, ils sont une réalité porteuse d'une dimension internationale, avant la notion de nation elle-même.

- Cette diversité attractive ainsi que la complicité que rencontre le jeu par delà les frontières ouvrent à des perspectives pour le développement d'un tourisme culturel. C'est le défi d'un « cultourisme ».

- L'équipement nécessaire à la pratique des jeux populaires est en général bon marché. Cette évidence facilite la dynamique sociale des jeux, repoussant les limites sociales.

- Les jeux représentent un entraînement extrêmement varié pour des qualités sociales et communautaires. Ils sont un lieu de rencontres, d'échanges et d'expériences entre les différentes générations. C'est une source d'enrichissement individuel et collectif, une activité familiale comme expérience locale et territoriale, une organisation de la fête et du temps. L'on peut voir ainsi en eux un contrepoids contre des « pathologies sociales », les jeux populaires représentant une chance de repenser l'identité versus l'aliénation.

- Les jeux forment par leur diversité non-standard un terrain propice à l'apprentissage. Comme « école de la vie », ils peuvent devenir un modèle pour une école de l'avenir et pour le renouvellement des pratiques éducatives.

- Les jeux populaires sont également importants sous un aspect économique. En effet, ils ne contribuent pas seulement directement à l'économie de leur région, mais ils sont aussi par le biais de l'identité d'une région, la base de l'expression d'une socialité qui devient dès lors une force de production et d'énergie intellectuelle.

- Par leur diversité, leur non-uniformité, les jeux populaires fonctionnent comme un laboratoire de la « postmodernité », ou encore comme un terrain d'expérimentation sociale pour l'avenir.

- Il faut aussi tenir compte que le jeu en lui-même est un fondement de la culture humaine. L'homo ludens précède en effet l'homo sapiens. La culture ludique est donc une condition humaine qu'il faut préserver et développer soigneusement pour nous-mêmes et pour les générations à venir.

- Les jeux populaires et traditionnels sont une illustration vivante pour montrer que :

* L'expression « locale » est universelle;

* Le « global » n'existe qu'en socialité concrète, régionale et populaire.

3) Le changement dynamique inhérent aux jeux populaires ainsi que leur multiplicité décourage tout essai d'une définition totale et exhaustive. Les limites ne sont donc jamais rigides entre les jeux populaires et, par exemple:

a - Les traditions festives

b - Les sports régionaux ,

c - Les cultures de la danse .

d - Les formes d'expression musicale, etc.

C'est pourquoi nous avons préféré parler ici de cultures ludiques, pour caractériser l'étroite connexion, l'intrication, des jeux avec la vie collective, dont la découverte et la connaissance s'inscrit à chaque fois dans un authentique processus de formation culturelle que ne peuvent saisir les définitions conventionnelles ou les classifications abstraites et généralisantes.

- Cela explique pourquoi les jeux traditionnels et populaires doivent être soigneusement séparés des sports d'accomplissement assujettis, eux, par des fédérations internationales, à une standardisation qui n'en retient que les résultats.

- Une autre limite pour les jeux : le soutien et la promotion des jeux traditionnels et populaires ne pourra se dérouler que dans le cadre des lois générales européennes, par exemple celles concernant la protection des animaux (formes cruelles de combat, ou chasse à des périodes interdites).

4) Pour la promotion et le développement des cultures ludiques, il faut favoriser des recherches nouvelles et expérimentales: philosophie des jeux et des cultures corporelles, sociologie culturelle et histoire sociale, sur le plan méthodologique, cela veut dire expérimentations en direction d'une recherche populaire, une collaboration entre la pratique des jeux et une réflexion en profondeur.

Livre numérique édité en mai 2014 pour le réseau AEJST