

JEUX TRADITIONNELS ET SANTE SOCIALE

Sous la direction de :

Guy Jaouen, Pere Lavega Burgués y Carlos de la Villa Porras

Editeur (2010)

Asociación Cultural La Tanguilla
Ctra. Madrid-Irún.
09400 ARANDA DE DUERO
España

www.latanguilla.com

Co-éditeur - AEJeST

Association Européenne des jeux et Sports
traditionnels
15 rue des Cieux
29690 – HUELGOAT
France

www.jugaje.com

Parrainages

Université de Burgos (Espagne)

Municipalité d'Aranda de Duero (Espagne)

Association des professeurs d'éducation physique de la communauté de Madrid - ADAL

Coordinateur

Carlos de la Villa Porras

Auteurs

Guy Jaouen, Pere Lavega Burgués, Pierre Parlebas, Juan Carlos Martín Nicolás, Henning Eichberg, Chuchchai Gomraratut y João Francisco Magno Ribas.

Traducteurs

Silvia Sedano Campo, Rosa Ricart, Guy Jaouen, Willie Baxter, Pere Lavega, Cristina de la Villa, Celine Roux, Carlos de la Villa, José Angel Hoyos Perote y Emily Rose Jesse James.

Sommaire

- P.3** Présentation de la rencontre - Programme
- P.6** Texte d'orientation du colloque. **Quelles contributions majeures les jeux traditionnels apportent-ils à la santé globale / sociale?**
- P.9 Environnement institutionnel des jeux traditionnels d'adultes, et santé sociale.**
Guy Jaouen, président de l'AEJeST
Chercheur indépendant en anthropologie culturelle
- P. 21 Contribution des jeux et sports traditionnels à une approche systémique de la santé**
Pere Lavega
Groupe de recherché sur les jeux traditionnels, Institut National d'Education Physique de Catalogne, (INEFC)
Vice-président de l'AEJeST et de l'ITSGA
- P. 37 Santé et bien être relationnel dans les jeux traditionnels**
Pierre Parlebas, France
Faculté de sciences sociales et humaines de la Sorbonne
Président des CEMEA France
- P.45 Le rire dans les Jeux populaires - Une autre voie pour la santé, en jouant.**
Henning Eichberg
Gerlev Center for Play and Movement Culture, Denmark et Université Sud Danemark, Institut de science du sport et de Biomécanique clinique.
- P. 60 Processus de formation des Jeux et Sports Traditionnels et bien-être relationnel**
Juan Carlos Martin Nicolas
University de León, Espagne

Ribera del Duero 2009!

Rencontre internationale sur les jeux traditionnels

ARANDA De DUERO – 9 - 12 juillet 2009

PROGRAMME

La rencontre d'Aranda de Duero était composée de plusieurs moments forts pendant 3 journées.

Jeudi 9 juillet (soirée)

Peñaranda de Duero. Patio colegio Diego Marín.

Rencontre nationale de quilles de femmes: Castille et León (Burgos, Segovia, Palencia y Soria) et Aragón. Sur la place principale, démonstration de jeux traditionnels.

Aranda de Duero, Pabellón Príncipe de Asturias.

Festival de jeux de lancer: Palets de Galice (Ferrol, Orense y Santiago), Tanguilla, Calva, Herradura, Rana. Jeux d'adresse: billard hollandais, fléchettes, jeu de l'assiette,

Vendredi 10 juillet

Matinée : Congrès International "Jeux Traditionnels et Société" dans le Palais des Comtes d'Avellaneda de Peñaranda de Duero

Inauguration du Congrès par le Président de la Députation Provinciale de Burgos et président d'Honneur du Congrès, D Vicente Ordre Vígara.

Ateliers techniques et d'animation avec les Jeux Traditionnels, ouverts aux participants au Congrès pour présenter diverses communications sur leurs travaux ou expériences

Présentation de communications dans les différents ateliers.

Salle 1. **Les jeux traditionnels et les femmes.**

Salle 2. **Jeu traditionnel et santé.**

Salle 3. **Jeu traditionnel et enseignement.**

Le **Conseil de l'Éducation de la Communauté de Madrid** et l'**Asociación de Profesorado de Educación Física ADAL** donneront un certificat pour **3 crédits universitaires** aux professeurs participants.

Salle des fêtes: Présentation du livre "**Juegos y deportes tradicionales en la Provincia de Soria**", de D^a Gloria Delso Marrón.

Communication " Les Jeux et Sports traditionnels par l'Égalité et l'Inter culturalité dans les Rencontres ludico-sportives de la Communauté de Madrid " ; Ricardo Navacerrada Peñas, responsable des jeux traditionnels au sein de l'association de professeurs d'éducation physique ADAL, professeur à l'Université de Madrid.

Exposé des conclusions des différents ateliers et du colloque

Samedi 11 juillet

ASSEMBLEE GENERALE DE L'ASSOCIATION EUROPEENNE des Jeux et Sports Traditionnels à la « Caja de cultura », ville d'Aranda de Duero.

FESTIVAL INTERNATIONAL DE JEUX TRADITIONNELS, éclaté en plusieurs lieux.

Allées extérieures du pavillon *Príncipe de Asturias*.

Foire aux jeux et sports et ateliers de fabrication

Centre multisport Michelin

QUILLES: Bolo alavés, Pasabolo tablón, Bolo Llano, bitlles de Reus, Bolos de Valencia, Bolos de Villanueva de Gumiel, Mölkky, Kubb.

QUILLES DE FEMMES: Ribereño, Pisuerga, Belorado, bolos de Aragón, etc.

RENCONTRE DE LUTTES: León, Canarias, Galicia y Portugal.

FESTIVAL DE PELOTE.

Démonstrations de jeux traditionnels du monde: Billard Romano, quilles de femmes, différentes modalités françaises de palet (Bretonnes, de Gascogne, sur bois, sur plomb, sur tronc, etc), Varpa, Mölkky, Kubb.

Jeux des Canaries: Levé de la charrue, lutte au bâton (garrote, palo canario), boules, lutte canarienne.

Jeux italiens: Lancer de la ruzzola, ruletto, ruzzolone et fromage. Rebata, fiolet et tsan. **Jeux populaires de Castille:** Tir à la fronde, Couper de tronc à la hache, Tir à l'arc traditionnel. Démonstration de tir aux boules (chasse-boule) d'Aragón et Castilla la Mancha

Dimanche 12 juillet

Village de Gumiel de Izán: Bodegas Nuestra Señora del Río. 4^{ème} Championnat national de « Calva Ribera del Duero » et festival des quilles de femmes de la modalité « Castellano Leonés ».

Village de Gumiel de Izán: aire de jeux traditionnels et fronton. Démonstrations de jeux traditionnels du monde.

Expositions:

Exposition "UN AÑO DE JUEGOS" à Peñaranda de Duero, dans la maison de l'artisanat.

Diverses expositions dans plusieurs localités de la zone géographique « Ribera del Duero » durant tout le mois de juillet 2009 :

Juegos de bolas del mundo

- Boules cloutées
- Boule de fort
- Bourle du Nord
- Billar romano
- Bourles belgas
- Bowling green
- Petanca
- Boules carrées
- Boules bretonnes
- Cartelería, reglamentos, libros....

Postales y grabados antiguos.

- Postales
- Grabados

Juegos de bolos

- Bolos de Burgos
- Bolos de Castilla y León
- Bolos del resto de España
- Bolos de Europa.
- Carteles, reglamentos, libros

Juegos de mesa y juguetes de época: de hojalata, constructions, mecanos, etc.

- Juegos de sociedad

- Juegos de estrategia
- Barajas
- Rompecabezas
- Juegos de habilidad
- Construcciones
- Cine Exin, tec.....

Juegos de lanzamiento: Calva, rana, toka, llave, caliche, ruzzola, ruletto, ruzzolone, tsan, rebatta, tala, varpa, etc...

- Reglamentos, carteles y libros.

Otros juegos tradicionales: deportes de invierno, de pelota.

- Patines hielo, trineos, esquís antiguos, curling, etc.....
- Juegos de pelota: Mano, pala corta, pala ancha, cesta punta, frontón sin pared, pelota valenciana, raspall....

El juego tradicional en la pintura. Reproducción de cuadros con los juegos tradicionales como fondo.

Peonzas.

- Peonzas
- Perinolas.

Conférence Internationale d'Aranda de Duero,
Espagne. Sous la patronage de l'AEJeST

JEUX TRADITIONNELS ET SOCIÉTÉ

Quelles contributions majeures les jeux traditionnels apportent-ils à la santé globale / sociale?

Les jeux de tradition culturelle également appelés jeux traditionnels suscitent un intérêt nouveau depuis un peu plus de vingt ans. En Europe, c'est le résultat de l'action de nombreuses fédérations, confédérations, associations et organisations culturelles et éducatives. Une vingtaine d'entre-elles se sont petit à petit coordonnées dans les années 1990 pour créer un mouvement européen des jeux traditionnels qui s'est officiellement structuré en 2001 sous le nom de l'AEJST. Aujourd'hui nous sommes près de cinquante ! Cependant on a toujours tendance à réduire les pratiques sportives de tradition culturelle à des activités sportives secondaires, non majeures. Le sport commercial utilise ainsi tous les moyens médiatiques pour tenter d'occuper l'espace entier généré par les pratiques physiques et sportives, en s'octroyant unilatéralement tous les slogans flatteurs : le sport c'est la santé, la loyauté, l'égalité sociale, l'éducation, le lien social, l'émancipation des femmes, etc.

Un problème moderne, celui de l'obésité, a particulièrement été souligné depuis deux années par plusieurs organisations internationales pour une campagne intensive de promotion de l'activité physique en général. C'est en 2005-2006 que l'Organisation Mondiale de la Santé (OMS) met l'accent sur la nécessité de lutter contre le danger de l'obésité des jeunes. Au niveau européen, une Conférence ministérielle eut lieu du 15 au 17 novembre 2006, à Istanbul (Turquie), organisée par le Bureau de l'OMS pour l'Europe en collaboration avec la Commission européenne. Le message de l'OMS était de faire comprendre que l'obésité est l'un des plus graves problèmes de santé publique auxquels l'Europe doit faire face aujourd'hui. Elle représente un danger particulier pour les jeunes et les groupes socialement défavorisés. Elle impose des coûts indirects très importants pour les systèmes de santé, dus à la perte de vies, mais aussi de productivité. L'OMS précisait que l'obésité résulte autant de notre cadre de vie que de nos choix individuels. Elle représente non seulement un risque immédiat pour la santé mais contribue aussi secondairement à générer un grand nombre d'autres problèmes. L'OMS parlait même d'épidémie et de pandémie et mettait en avant que la progression inquiétante de l'obésité chez les enfants et les adolescents menaçait la santé et la prospérité des générations futures.

Cependant, l'OMS prenait en considération tous les facteurs et pas seulement l'activité physique : facteurs génétiques et environnementaux, comme l'allaitement maternel en début de vie et un régime alimentaire équilibré au cours de la première année. L'éducation, c'est-à-dire la famille et l'école principalement, en particulier l'école maternelle, doit inculquer de bonnes habitudes en matière d'alimentation et d'activité physique dès le plus jeune âge. Il faut apprendre aux enfants à adopter un comportement favorable à la santé

car ils sont par ailleurs particulièrement sensibles au marketing des aliments. Ainsi, si les déterminants socioéconomiques et le niveau social exercent un impact important sur l'apparition de l'obésité, mettant en avant les différences d'accès à un régime alimentaire sain en termes de qualité, de quantité, d'équilibre et de fréquence de consommation de divers types d'aliments, il apparaît clairement que ces facteurs ne sont pas les seuls à prendre en compte.

L'Union Européenne prolongea cette action de l'OMS en élaborant dès 2007-2008 une ligne directrice d'actions recommandées en matière d'activité physique. Celle-ci privilégiait la résolution du problème par l'autorégulation du marché, le consommateur étant invité à choisir les solutions à ses propres problèmes : sport, alimentation, etc. Ces annonces ouvrirent ainsi un champ d'opportunités aux industries de la santé dans le domaine du sport (salles de gymnastique, équipementiers, compléments alimentaires avec des multinationales, etc). Mais d'un autre côté, des fédérations sportives ou de sport pour tous, comme l'ISCA (Association Internationale Sport et Culture) qui a signé une convention de partenariat avec l'AEJST, décidèrent également d'en faire un slogan pour leurs activités car leur population plutôt urbaine est très sensibilisée à ces problèmes de santé.

De leur côté, les organisations de jeux traditionnels ne se sentirent pas totalement concernées par cette affaire de population obèse, principalement parce que les pratiquant(e)s vivent dans un environnement où l'équilibre culturel induit de façon habituelle un équilibre humain en terme d'alimentation, d'activité physique, de santé sociale. C'est comme lorsque l'on parle de dopage, personne ne se sent concerné dans les jeux traditionnels. Pourtant, lorsqu'il s'agit de la santé globale, l'enjeu est trop important pour que le mouvement des jeux traditionnels n'apporte pas sa contribution à ce problème social qui nous concerne tous.

Cependant, pour une fois les jeux traditionnels peuvent faire valoriser de façon naturelle leurs atouts réels, ce qui fait leur corps et leur âme : ils favorisent les échanges entre quartiers, entre communes, entre régions et le maintien d'une identité culturelle, de racines et de repères qui sont facteurs de santé psychologique et sociale. Comme la plupart des activités physiques et sportives, les jeux de tradition culturelle produisent une activité corporelle et relationnelle, facteurs de santé physiologique et psychologique. Les jeux traditionnels permettent encore, de façon différente aux sports, une émancipation et un épanouissement du Groupe lui-même, car les vainqueurs ne sont pas adulés et les perdants laissés au bord de la route.

Enfin, de par leur environnement culturel dans les campagnes, ou aux abords des zones rurales, les jeux traditionnels baignent encore dans la gastronomie traditionnelle. Cette alimentation est le fruit de centaines d'années d'expérimentation et a contribué à construire des plats équilibrés, ainsi qu'un rythme équilibré en terme de santé, avec une régulation des jours *de gras*, des jours *de maigre*, de repas à base de viande, d'autres à base de céréales.

A partir de ces constatations, nous pouvons envisager pour la conférence d'Aranda de Duero une série de conférences qui intégreraient tous les thèmes en rapport avec la santé globale:

- Jeux traditionnels et santé par l'éducation (éléments favorisant à travers l'environnement éducatif : l'école, la famille nucléaire, le village)
- Jeux traditionnels et santé physiologique et psychologique par l'activité physique et sportive
- Jeux traditionnels et émancipation (favorisant une émancipation et un épanouissement social ; cas des quilles de femmes en Espagne par exemple)
- Jeux traditionnels et santé psychologique par le rire et l'amusement.

- Le thème « Jeux traditionnels et environnement favorisant par une alimentation équilibrée » peut être intégrée dans au moins les deux premières conférences.

Il sera intéressant que les études fassent apparaître quelques liens transversaux entre activités motrices, activités sociales, éducation culturelle, équilibres sociétaux incluant les rythmes alimentaires. Le phénomène d'acculturation représenté par l'imposition d'un modèle sportif *étranger* à des populations qui ont déjà des formes locales d'expressions corporelles devrait également être abordé. Des études d'ethnopsychiatrie ont montré que cela avait fortement contribué à créer un sentiment de honte dans certaines populations, sentiment qui a ensuite généré de forts problèmes d'alcoolisme et de suicides (ex : le peuple Inuit au Canada, mais également d'autres populations en Europe). D'autres éléments sociétaux de ce type, liés à la santé globale mais non assimilés en général au thème de la santé, peuvent être introduits dans cette conférence.

Précisons pour terminer que ce Congrès 2009 s'inscrit dans la continuité des Congrès organisés lors des dernières assemblées générales. L'an passé le thème choisi était *Les jeux traditionnels et la spiritualité*. Le premier but est bien sûr d'aborder de façon scientifique toutes les questions de sociétés relevant du thème qui est choisi, ceci afin de fournir la matière à argumentation pour tous les membres de l'AEJST et les personnes travaillant avec eux. Le second but est de développer le mouvement culturel représenté par l'AEJST et à travers lui la défense de la diversité culturelle telle que définie dans la déclaration universelle de l'UNESCO.

<http://www.jugaie.com/fr/textes.htm> Unesco - Déclaration universelle sur la diversité culturelle

Environnement institutionnel des jeux traditionnels d'adultes, et santé sociale

Guy Jaouen, président de l'AEJeST

Résumé :

Avec la révolution industrielle le développement du temps libre a peu à peu permis de construire un système sportif conforme à l'image de la société marchande environnante, orienté de plus en plus vers l'élitisme et l'industrie du sport, modèle maintenant copié par le système de management des entreprises. Ce processus s'est installé au détriment d'une forme de démocratie participative qui voyait les acteurs locaux prendre entièrement en charge leurs loisirs, dont la pratique des jeux traditionnels. L'environnement originel ainsi que les valeurs d'usage de ceux-ci furent ensuite discrédités, puis relégués au second plan, comme des images d'un monde aux valeurs dépassées.

La présentation du sport moderne comme un processus irréversible de progrès de civilisation aura permis aux différents lobbies du système sportif de s'imposer dans les hauts lieux de décision au niveau mondial. Ce tremplin a été utilisé pour installer un système institutionnel refoulant toute activité non conforme à la nouvelle norme, comme les jeux régionaux de traditions culturelles. Ainsi s'est forgée la rhétorique du mythe du sport auprès des grandes administrations et du public, par l'utilisation des émotions qu'offrent les grands événements sportifs, associées à la mythologie antique ainsi qu'à un besoin spirituel profond, mélangeant communion et identification collective, vénération de l'exploit extraordinaire.

Un des procédés utilisé pour réduire l'impact social des jeux traditionnels fut l'infantilisation, comme dans un processus néo-colonial d'acculturation, ce qui a comme effet secondaire de détruire la solidarité mécanique et d'engendrer des pathologies sociales qui peuvent être profondes. En effet, le Marché qui manœuvre aujourd'hui l'industrie du sport tend à éliminer tous les obstacles qui peuvent l'empêcher de rationaliser et de maîtriser le marché engendré par l'activité physique et sportive. Le sport commercial n'est pas un simple divertissement, c'est le résultat d'un choix de civilisation. C'est par plus de démocratie entre les nations, au niveau mondial, plus de pouvoir à la société civile que la société pourra exprimer le plus fondamental des droits : Sa culture dans la diversité, facteur majeur de santé sociale.

Mots clé : **acculturation, démocratie, solidarité mécanique, infantilisation, santé sociale.**

Le développement du temps libre a été considérable pour les citoyens depuis l'avènement de la période Moderne dans les sociétés industrialisées, surtout après la fin du 19^{ème} siècle, et cet 'espace-temps' dégagé a considérablement changé l'environnement socio culturel de ces sociétés. Celles-ci se sont fortement urbanisées en même temps qu'elles se déconnectaient de l'environnement originel des loisirs dans lequel les jeux sportifs s'étaient

développés et trouvaient leur place, c'est-à-dire dans des espaces symboliques ayant des valeurs d'**usage** remplies de sens pour tous : les fêtes religieuses, les rassemblements festifs liés au calendrier des travaux collectifs dans les campagnes, mais aussi plus récemment les moments de détente dans l'environnement de leur lieu de travail en milieu urbain. Cette situation avait créé une solidarité mécanique, telle que définie par Durkheim¹, ainsi que différentes formes de contrat social liant le groupe. Le monde ouvrier, celui des artisans et des paysans, c'est-à-dire la majorité de la société civile, organisaient leurs jeux dans l'environnement même de leur lieu de travail, le terrain étant fabriqué par eux, ainsi que le matériel. Ce faisant, alors qu'ils n'étaient « rien » dans le monde environnant, ils étaient leurs propres maîtres dans celui de leur jeu, et ce monde s'arrêtait dès lors qu'ils quittaient ce lieu. Dans tout l'ouest Européen, c'est en général dans les concours organisés à l'occasion des fêtes locales et des jours fériés, que les joueurs pouvaient se mesurer à des joueurs externes au groupe habituel.

D'un autre côté, la société industrielle est caractérisée par la volonté d'optimiser les moyens de production afin d'augmenter les profits financiers, imposant la centralisation des décisions avec sa pyramide des pouvoirs, la distribution d'objets standardisés, la rationalisation des tâches. Ces concepts ont naturellement été transférés dans la construction, voulue par les états, des institutions chargées de gérer les sports, et des fédérations nationales à qui aucune autre alternative ne fut jamais vraiment proposée au moment de la construction des sports. C'est ainsi qu'on retrouve dans la devise Olympique « plus haut, plus fort, plus vite » les slogans conformes à la société industrielle élitiste et productiviste. La focalisation des médias autour de la production de résultats en centimètres, en kilos, en secondes, en statistiques, en terme de records, va dans le même sens. L'activité sociale qu'on appelle sport s'est ainsi forgée petit à petit une place dans le temps libéré par le travail. Aujourd'hui le phénomène sportif n'est plus un simple divertissement, c'est un fait de civilisation universel, d'ordre économique, social et politique, même si son image externe donne parfois l'illusion d'une forme simplifiée de fonctionnement social. D'ailleurs le CIO est l'organisation mondiale rassemblant le plus de pays, suivi par la FIFA, avant l'ONU ! Derrière le sport affleurent donc des questions et des enjeux majeurs.

Si nous faisons un petit détour dans le passé, il y a cent cinquante ans, rappelons que dans les deux grands empires coloniaux de l'Europe occidentale qu'étaient la France et l'Angleterre, il était ordinaire pour les ouvriers de travailler douze à quatorze heures par jour, une durée plus longue que les siècles précédents. Aux Etats-Unis, le troisième pays à l'origine du renouveau des jeux olympiques de 1896², la semaine était également de soixante-cinq à soixante-dix heures vers 1850. En France ce ne fut qu'en 1841 qu'une loi limita à douze heures par jour le travail des garçons de douze à seize ans, et en Angleterre ce fut en 1847 que le travail fut limité à dix heures par jour pour les enfants de moins de douze ans. Mais ces lois n'étaient en général pas respectées³, obligeant à l'élaboration d'autres lois. Dans certaines grandes villes d'Angleterre, le taux de migration (d'autres régions) allait jusqu'à 40-50 %. En dix années, de 1851 à 1871, c'est au moins 30% des agriculteurs, valets de fermes et bergers qui quittent la campagne anglaise pour émigrer vers les villes

¹ Savant français, pédagogue, un des pères fondateurs de la Sociologie

² Les jeux de 1896 ne virent la participation que de 13 pays, et seuls deux d'entre eux présentèrent des équipes, les Etats-Unis et l'Allemagne (les autres n'ayant que quelques participants individuels).

³ Des rapports parlementaires anglais de 1831-1832 (vol. XV. pp. 44, 95-97, 115, 195, 197, 339, 341-342) décrivent des interviews d'enfants de 8 ans commençant tous les jours leur travail à 5 ou 6 heures du matin et finissant à 8 ou 9 heures du soir !

ou le Nouveau Monde car pour faire fonctionner la Révolution économique il fallait énormément de bras. La perspective d'emplois moins pénibles, ainsi que le pouvoir d'attraction des villes exhibant leurs richesses, semblaient offrir une vie meilleure à une population campagnarde qui émigra en masse. Cette situation d'exode massif des populations de la campagne vers les villes est d'ailleurs une situation contemporaine dans de nombreux pays pauvres.

Le sport moderne comme produit marchand

Les nouvelles activités pratiquées dans le temps libre gagné sur le temps de travail ont très vite intéressé les promoteurs. Puis c'est l'intervention de plus en plus intense des moyens médiatiques qui a construit l'environnement sportif mondialisé d'aujourd'hui. Cette histoire commence avec les journaux et les affiches dès le début du 19^{ème} siècle en Angleterre, mais c'est le direct radiophonique, dont les débuts se situent au milieu des années 1910 aux USA, qui, appliqué aux spectacles sportifs va développer un phénomène où cette activité devient de plus en plus un produit commercial. Ensuite c'est l'image, avec la télévision, qui accentue le développement. L'amélioration des moyens techniques accentuera ce poids suite au lancement des satellites de télécommunications à partir de 1962, permettant des retransmissions intercontinentales et un peu plus tard les images en direct des « événements sportifs ». Parallèlement à cette construction médiatique, comme si elle la nourrissait, on a pu constater la même évolution dans le domaine de l'amélioration technique du matériel, des terrains, des vêtements, etc. Le développement du modèle sportif s'est ainsi construit en permanence avec le développement technologique, modèle que la plupart des fédérations ont rejoint à un moment ou à un autre, chaque système s'engageant à apporter son appui aux autres à condition de tous aller dans le même sens.

Ainsi équipementiers et constructeurs d'infrastructures sportives, médias spécialisés, professionnels de l'industrie du spectacle, sponsors et fédérations s'unissent pour que tous aient des retours sur investissements : augmentation des ventes d'équipements, de l'influence médiatique, des retombées économiques, du nombre de licenciés... Tout est lié. La nouvelle pratique sportive voit progressivement grandir sa valeur d'échange marchand. L'exemple du tournoi de tennis de Roland Garros, à Paris, est significatif. En 1967 le vainqueur recevait un bon d'achat de 150 dollars à dépenser dans un magasin local. Avec l'arrivée des professionnels dans le tournoi, le vainqueur gagne cent fois cette somme dès 1968. La diffusion télévisée en direct du tournoi pendant deux semaines dans les années 1970 produit ensuite un effet vertigineux sur le nombre de pratiquants en France, avec environ cent mille licenciés supplémentaires chaque année ! Aujourd'hui le vainqueur reçoit un chèque représentant huit mille fois le gain de 1967 ! Ce chiffre n'est cependant pas comparable aux 225 000⁴ dollars, par jour, que les sportifs les mieux payés gagnaient en 2007, ni aux deux cent trente milliards de dollars dépensés par l'industrie publicitaire, uniquement aux USA, en 2001.

L'environnement sportif est ainsi devenu par étapes un très fort vecteur économique international, aux puissantes ramifications extra sportives. On pourrait même affirmer que le concept du sport moderne a été l'une des premières activités, non industrielle, à être mondialisée. Au fur et à mesure que le modèle sportif moderne s'installait en prenant la forme d'un processus de progrès de civilisation, on constatait que l'immense majorité de la population concernée dans les pays industrialisés se désintéressait complètement de la

⁴ Soit plus de 28 000 dollars par heure de travail, et en quelques jours ce que la plupart des employés gagnent pendant toute une vie dans les pays industrialisés.

façon dont cela se passait. Pourtant, en ne voyant que le côté profitable offert par les nouvelles activités, les citoyens devenaient de fait, de plus en plus, uniquement des consommateurs d'activités récréatives. Nos sociétés ont laissé se mettre en place un système qui était accompagné d'une régression démocratique, et la société civile ne peut que constater qu'elle n'a presque plus son avis à donner. Ce processus a vu le spectacle sportif, tel qu'il est véhiculé aujourd'hui, utiliser commercialement les émotions du jeu associé à la fête, conditionnant culturellement la société et introduisant un nouveau concept de rapports humains et de consommation. L'activité ludique -les jeux et les sports-, un élément sociétal faisant partie de notre sensibilité émotionnelle la plus profonde, nous a presque échappé. De tous temps les jeux sportifs avaient fait partie du domaine culturel ; la société industrielle les aura fait passer petit à petit dans le domaine économique et commercial.

Toute société dominante cherche à reproduire son modèle

Ce constat est d'autant plus paradoxal pour une société qui, depuis le 18^{ème} siècle, dit en permanence s'inspirer des valeurs olympiques de l'antiquité, car considérer les « Jeux » comme une marchandise ne serait même pas venue à l'esprit des hommes de cette époque. Dans les sociétés démocratiques on peut aujourd'hui observer une tendance à une sorte d'abandon par le peuple de son droit de décision en contre partie de biens matériels, et ceci dès lors qu'il a procédé à son devoir civique, lequel consiste à élire ses représentants politiques. C'est vite oublier que ces droits démocratiques ont été gagnés difficilement, et nous ne sommes pas sans savoir que le monde politique laisse souvent le monde économique établir ses propres règles. Aujourd'hui pourtant, dans les enquêtes réalisées auprès de la jeunesse de plusieurs pays industrialisés il apparaît qu'une majorité a perdu confiance en l'avenir nous dit Olivier Galland⁵, sociologue. Le chiffre est effarant, 74% en France, 68% en Espagne, 64 % en Allemagne, et même 57% en Chine ! Nous pouvons les comprendre, car l'héritage laissé par les adultes est sidérant : des dettes pour leur pays, des dégâts écologiques infligés à la planète au nom de la croissance économique, et un monde (y compris tous les liens de la société : culture, éducation, santé) dominé par des individus que personne ne connaît et pour qui personne ne vote : le Marché et ses spéculateurs. Si les jeunes n'ont pas la chance de faire partie de la petite minorité de « winners », le monde de l'entreprise de s'intéresse pas à eux, et nous avons tous une part de responsabilité dans cette situation.

Nos sociétés industrielles sont malades du consumérisme⁶, pathologie de l'hyper consommation, et le sport commercial qui envahit nos écrans de télévision montre bien que l'industrie du sport applique les mêmes méthodes que la grande distribution. Mais pour développer une hyper consommation rationalisée, il faut standardiser la culture, c'est-à-dire le goût, les pratiques ludiques, l'imaginaire, le spirituel, le tout afin de distribuer au monde entier les mêmes boissons, la même nourriture, les mêmes loisirs, etc. C'est une situation de néo-colonialisme qui mérite que l'on revienne sur le processus de colonisation. C'est sans doute au milieu du 17^{ème} siècle, en Irlande, que furent menées par les anglais les premières expérimentations à grande échelle d'une politique coloniale, justement au moment de l'instauration d'institutions progressistes à Londres avec la chambre des communes. Les Irlandais subirent de nombreuses interdictions, comme parler leur langue dans les lieux officiels, jouer de la musique en public, pratiquer leurs jeux, et tous les interdits habituels lorsque l'objectif final est d'acculturer un pays afin de l'asservir pour

⁵ Dossier paru dans le journal Le Monde du 10 mars 2009.

⁶ Dans le sens qui lui est donné en sociologie.

en puiser la majeure partie des énergies et richesses. Comme pour le néo-colonialisme, pour soumettre une société il faut donc détruire les références culturelles, la langue des anciens décideurs pour imposer celle des nouveaux, l'organisation économique, le système éducatif, les jeux sportifs. Les jeux, le goût (gastronomique, musical, architectural, etc.), la musique, etc., sont des représentations liées à des référents culturels.

Pour les autochtones les jeux traditionnels d'adultes ont toujours été vécus, avec de nombreux autres éléments, comme une façon de signifier un Nous : « Nous existons, nous créons, nous pensons et nous décidons par nous-mêmes ». Les futures sociétés industrielles se sont ainsi développées en imposant de nouvelles superstructures, parfois pour rationaliser et développer l'économie, mais toujours en déstabilisant ou détruisant les sociétés traditionnelles des pays colonisés au nom d'une mission civilisatrice, et leurs propres régions ont souvent subi des politiques proches. Ainsi une part importante de la richesse de la culture immatérielle mondiale, celle qui a nourri nos générations, est en train de disparaître ou a disparu. Pourtant l'importance de cette diversité des pratiques ludiques est de plus en plus affirmée par les travaux des scientifiques, montrant que le jeu a une immense capacité de développer les énergies pour construire les identités individuelles et collectives, il libère et développe l'énergie créatrice. La pratique des jeux traditionnels d'adultes est également, en général, en harmonie avec l'espace naturel.

Dans le sport il faut dompter la nature en lui arrachant des espaces désormais artificiels, mais aussi imposer une domination psychologique aux adversaires, le but n'est pas de jouer mais de gagner. Ce constat est d'ailleurs utilisé dans les entreprises qui demandent à ses managers d'obéir à des objectifs d'excellence⁷, comme dans une compétition sportive où seule la première place est belle. En effet, pour la société industrielle il était naturel, du moins nécessaire à ses yeux, de vouloir développer cette force créatrice comme potentiel économique. De la même façon, il lui était naturel de vouloir tout quantifier et mesurer, car en terme de gestion, l'immatériel est imprévisible et donc risqué. Par ailleurs, si la société industrielle a transformé la plupart des différents domaines de la culture ludique en outils de production économique, elle a voulu conserver une enveloppe mythique à ces espaces car sinon le mirage, le rêve ne marche plus ! De la même façon que les vainqueurs des conflits ont toujours modelé à leur façon l'enseignement de l'Histoire, on peut dire que le système économique dominant a naturellement reproduit un système des loisirs à son image. Ceci nous amène à observer que la victoire sportive est souvent utilisée par les pays pour représenter l'image d'une réussite sociale supérieure pour leur population, image souvent teintée de nationalisme. Le sport n'est donc pas un simple divertissement, c'est un fait de civilisation universel d'ordre économique, social et politique, derrière lequel affleurent des questions et des enjeux majeurs. Donner le pouvoir au système sportif de débattre seul de la problématique du sport serait comme laisser les leaders du commerce de l'énergie débattre seuls du problème de la pollution, et de l'avenir de notre planète !

Le mythe du sport

⁷ La définition du sport de Pierre de Coubertin ne contient-elle pas les germes de l'excès ? : « Le sport est le culte volontaire et habituel de l'exercice musculaire intensif, appuyé sur le désir du progrès et pouvant aller jusqu'au risque. Il doit être appliqué avec ardeur, je dirai même avec violence. Le sport, ce n'est pas l'exercice physique bon pour tous, à condition d'être sage et modéré ; le sport est le plaisir des forts, ou de ceux qui veulent le devenir physiquement et moralement. Rien ne le tuerait plus sûrement que de le vouloir emprisonner dans une modération contraire à son essence. »

Comment cette situation a-t-elle pu se mettre en place et pourquoi existe-t-elle toujours aujourd'hui sans que la société civile fasse preuve de la même vigilance démocratique montrée dans de nombreux autres domaines, comme celui du travail, de l'école, de l'alimentation, des droits de l'homme, de la pollution, etc. ? Il semble que nous sommes là dans un domaine tabou, comparable à celui de tous les mythes, où le sport est magnifié, comme autrefois une activité divine. Tous les attributs les plus honorables lui sont associés, sans aucune critique : Instrument de la formation de la personnalité, d'intégration sociale, de santé, de construction démocratique, de formation et d'éducation, d'émancipation, de développement économique et même instrument au service de la paix et de compréhension entre les peuples ! Ainsi, la plupart des personnes font aujourd'hui référence au sport pour imaginer leurs activités physiques, même lorsqu'il s'agit simplement de marcher quelques centaines de mètres pour aller faire des courses. C'est le résultat d'une stratégie promotionnelle de type commercial, relayée par les pratiquants et par la machine administrative du système tout entier (administrations, fédérations, équipementiers, etc.). Même s'il n'est pas question ici de dire qu'aucune de ces valeurs n'est véhiculée par le sport, il faut dénoncer l'hypocrisie consistant à dire que le sport est un remède miracle aux problèmes de société ! Les définitions des différentes pratiques d'activité physique sont donc aujourd'hui plus que nécessaires à faire connaître.

Si nous juxtaposons ce discours complaisant au statut institutionnel privilégié donné aux grandes fédérations de sports modernes, cela nous fait penser à une rhétorique. En effet, nous savons tous que le sport de haut niveau, dans de nombreuses disciplines, a souvent des effets néfastes pour la santé et que les sportifs fréquentent beaucoup les salles d'opération des hôpitaux⁸. Ces mêmes sportifs de haut niveau ont également bien souvent du mal à accepter l'idée de redevenir des citoyens « ordinaires ». Dès lors, il est tentant d'user d'artifices pour ne pas tomber dans le vide représenté par l'anonymat de fin de carrière. Comme certains hommes politiques, ils sont déterminés à s'accrocher à leur position sociale, avec des conduites à risque bien connues : la drogue, l'alcool, le doping, la manipulation. « *Pour la plupart des champions, arrêter c'est une petite mort* » disait un ancien champion cycliste professionnel du tour de France. Le problème du dopage n'est donc absolument pas un fait social indépendant du sport mais bien une émergence visible de sa dégénérescence, comme de celle de nos sociétés, et un fait immuable tant que les enjeux financiers seront si importants dans le sport commercial. Quant au sport amateur, comment ne pas penser dans certains cas que la vision éthique de ses dirigeants ne soit pas troublée⁹, voire aliénée, puisque le bon exemple n'est pas donné par le sommet de la pyramide ?

La réalité est beaucoup plus contrastée. Nous savons que selon le club, la condition sociale du pratiquant ou encore la situation sociale du pays, il n'y a pas d'égalitarisme lorsqu'il s'agit de faire se rencontrer des athlètes : Ce sont les athlètes des pays riches qui gagnent les médailles ! On pourrait trouver de nombreux contre exemples aux valeurs listées plus haut, comme le fait que dans de nombreux sports par équipe on ne choisisse que les meilleurs enfants pour jouer, ce qui semble normal pour beaucoup d'adultes, mais qui, pour les éducateurs, est une attitude désocialisante, anti-éducative. Si l'on prend le rôle

⁸ Dans les années 1990, une étude montrait qu'en France 85% des athlètes de haut niveau étaient victimes d'une blessure entraînant au moins 5 jours d'arrêt.

⁹ En 1994, une étude faite aux Etats Unis estimait que chaque année un million de sportifs amateurs dépensaient 120 millions de dollars dans l'achat de produits anabolisants au marché noir.

de compréhension entre les peuples, nous pouvons dire à minima qu'il est très controversé, car il est bien connu que les sports mondialisés sont principalement le reflet de la société occidentale. C'est le cas des sports olympiques où seuls deux d'entre eux ne sont pas occidentaux. Deux chercheurs¹⁰ tunisiens écrivaient en 1985 que « *la culture corporelle mondiale s'était répandue (en Tunisie) depuis la deuxième moitié du 20^{ème} siècle* » après que le pays ait subi l'influence du Protectorat¹¹ français. L'aboutissement fut que les activités physiques se trouvèrent régies par des instances pyramidales « *satellisées par les fédérations internationales et le Comité Olympique* ». Après avoir fait l'inventaire des pratiques ludiques de la Tunisie, l'étude montrait qu'en l'espace de trois quarts de siècle de Protectorat les pratiques corporelles traditionnelles avaient presque totalement disparu.

D'autres exemples existent pour montrer que les sports modernes d'aujourd'hui reflètent bien une forme d'ethnocentrisme. Si nous considérons l'organisation massive de l'émigration anglo-saxonne du 19^{ème} siècle pour coloniser le continent Nord américain, l'Australie, et de nombreux autres pays, une des conséquences en fut bien la diffusion au niveau mondial d'une forme de culture ludique et corporelle. Les jeux du Commonwealth sont une des représentations modernes de cette diffusion et les cinquante-trois pays membres représentent un poids politique énorme car ces Jeux sont les plus importants après les Jeux Olympiques. Leur concept fut initié avant même la rénovation des J.O. modernes, dès 1891, avec la création d'une compétition Pan Britannique toutes les quatre années. Si ce projet se fissura avec les premiers Jeux d'Athènes en 1896, un Festival de l'Empire fut encore organisé en 1911, à Londres. En 1930 il s'appelle *British Empire Games* et en 1966, à la Jamaïque, c'est *British Empire Commonwealth Games*.

Aujourd'hui la médiatisation du sport offre au système sportif un terreau très favorable pour se développer. Pour un individu ordinaire cela représente la possibilité de monter tout en haut de la hiérarchie sociale en devenant une sorte de héros de jeu vidéo, un quasi dieu de la mythologie antique avec tous les avantages qui s'y associent. Pour les groupes sociaux défavorisés le système trouve une résonance au travers des grandes célébrations sportives qui répondent à un besoin spirituel profond, mélangeant communion et identification collective, vénération de l'exploit extraordinaire en se glissant par mimétisme dans la peau d'êtres quasi surhumains. C'est aussi la représentation d'un espace hors du temps et des réalités, un nécessaire besoin de retour à la « fête », un peu comme dans les jeux traditionnels. Le monde sportif réclame d'ailleurs en permanence ce droit au temps séparé, à évoluer dans un monde parallèle à la société, invoquant ses propres lois dans cet espace comme au moment des négociations du livre blanc de l'Union Européenne¹², même lorsque cela met en scène des transgressions graves. En Pologne, la corruption généralisée a abouti fin janvier 2006 à la destitution et l'arrestation des principaux dirigeants de la fédération de football, montrant qu'une fédération sportive n'est pas un état dans l'état. La dernière polémique sur les J.O. de Pékin n'a fait que conforter l'évidente connexion entre politique et Jeux Olympiques.

¹⁰ Borhane Errais et Mohammed Ben Larbi - *Ethnographie des pratiques corporelles dans la Tunisie pré-coloniale*. Dans *Histoires sociales des pratiques sportives* - INSEP, Paris, décembre 1985.

¹¹ Système où le pays est sous tutelle pour les forces armées, l'administration et l'économie. Similaire au *Dominion* Britannique. La Tunisie est devenue indépendante en 1956.

¹² Art. d'Henning Eichberg, Prof. université de Syddansk, Danemark, Institut de recherche pour le Sport, la Santé et la Société Civile (CISC). <http://isca-web.org/filer/football%20European%20Sport%20revised300407.pdf>

Impact du mythe du sport sur les décisions institutionnelles

La liste des cas concrets montrant une discrimination induite par ce *mythe* du sport, institué par le macro système sportif, est longue, complexe. Des rideaux opaques brouillent la visibilité et protègent le *mythe*, continuant ainsi à transmettre une sorte de rêve dopant. Ce système de « l'intouchable » transparaît dans une étude réalisée en 2005 par le Danish Institute for Sports Studies concluant que les éditeurs sportifs des journaux du monde entier sont les meilleurs promoteurs de l'industrie du sport. C'est la principale conclusion d'une des plus grandes études réalisée sur ce sujet et basée sur l'analyse de dix mille articles collectés dans trente sept quotidiens généralistes de dix pays différents¹³. L'enquête déduit que les pages sportives semblent fonctionner comme une branche *marketing* annexe à l'industrie du sport et ne répondent pas à la déontologie attendue chez tout journaliste. Knut Helland, professeur à l'université de Bergen en Norvège et expert du journalisme sportif en déduisait que « *l'activité commerciale autour du sport exerce une telle pression sur le journalisme qu'il est devenu impossible de travailler d'après les idéaux classiques du journalisme* », ce qui est une question fondamentale, touchant directement à la démocratie.

D'autres constats, consternants pour la démocratie au niveau des pays européens, peuvent être faits montrant bien l'interdépendance entre les décisions et le conditionnement politique. La non reconnaissance politique rime en général avec le refus de subventionner les organisations de jeux traditionnels par les états, situation qui est ensuite reproduite par tous les autres étages administratifs : régions, provinces et parfois communes. Cela concerne également le système scolaire où la porte est en général fermée, tant au niveau de la formation des enseignants que de la pratique dans les écoles. C'est ainsi que la plupart des fédérations de jeux traditionnels d'adultes, comme la Boule de Fort en France qui regroupe cinquante huit mille joueurs - troisième fédération en terme de pratiquants de la région *Pays de Loire* -, ne reçoivent en général aucune aide. Ce jeu de la Boule de Fort est principalement pratiqué par des ruraux de condition modeste et les médias français n'en parlent jamais ! A l'inverse, nous constatons que la télévision diffuse de façon régulière des images de jeux quasiment sans adhérents en France, comme les matchs de football américain.

Confrontés à cette absence de reconnaissance institutionnelle les pratiquants des jeux traditionnels ont donc, soit abandonné leur pratique, soit ils ont du élaborer une dynamique et une créativité pour trouver des solutions permettant à leur jeu de survivre. Ce faisant, les organisations de jeux traditionnels ont développé des qualités déjà présentes dans l'essence même des jeux traditionnels : l'inventivité, la créativité chez un être humain, et surtout la volonté d'être acteur de sa propre vie, valeurs absolument opposées à la situation de *spectateur – consommateur* développé par le système marchand. Ce sont toutes ces activités créées autour des jeux traditionnels qui ont forgé leur image d'outil de développement du lien social, ce qui a permis aux clubs et amicales de recevoir du soutien pour leur action « sociale » et « culturelle » de la part des représentants politiques locaux, permettant d'enclencher un processus de reconnaissance dans plusieurs pays d'Europe. Cette évolution a même touché le système administratif, même si les moyens font toujours souvent défaut. C'est également la volonté de certains parlements régionaux qui aura permis que certaines pratiques puissent se hisser à un niveau équivalent aux fédérations sportives, dans un registre associant sport et culture, pour obtenir

¹³ Voir sur le lien www.playthegame.org/

en quelque sorte un statut officiel de « sport culturel » dans les régions concernées.

Il est aujourd'hui bien connu qu'adopter la langue, la culture -et nous pouvons ajouter les jeux- du système dominant, a toujours constitué une voie de promotion. Ainsi les élites autochtones ont souvent adopté les jeux de leurs maîtres, certainement dans le but de s'élever socialement même si parfois un jeu similaire local existait déjà. Le cas du cricket montre en effet que le jeu pouvait être un espace où le colon acceptait une certaine égalité, du moins le temps d'un match, mais aujourd'hui les rencontres internationales de cricket peuvent prendre l'allure de revanche nationaliste. Platon, le philosophe Grec, déclarait il a environ deux mille cinq cents ans : « si tu veux contrôler le Peuple, contrôle sa musique », ce qui signifie aussi contrôler les temps libres, les moments de fête, les jeux... Cependant, si des formes d'expressions corporelles ont été détruites contre leur gré, les populations sont donc en droit de les reconstruire, conformes à leur environnement culturel et spirituel. Paradoxalement, certains états, comme les anciens pays de l'Europe de l'Est, jugèrent ces reconstructions potentiellement réactionnaires et nationalistes et décidèrent de les détruire ou de les confiner dans un rôle mineur. Ce fut par exemple le cas avec la lutte traditionnelle Grundbirkózás en Hongrie, un des sports scolaires toujours très populaire de ce pays, la lutte Trinta en Roumanie ou encore le Palant, similaire au Baseball, en Pologne, dont les deux premiers furent confinés à la pratique scolaire des jeunes enfants. Nous savons cependant aujourd'hui que les manipulations et récupérations nationalistes sont plutôt liées avec les grands rendez-vous sportifs.

Ces arguments obsolètes continuent d'influencer de nombreux pays dans leur politique d'éducation physique où les jeux traditionnels sont souvent exclus, sauf dans de rares cas, comme en Espagne où le système éducatif a permis aux jeux traditionnels d'entrer dans les universités d'éducation physique en créant des postes spécifiques d'enseignants. Cette situation dévoile en fait les peurs des macro systèmes politiques ou économiques de voir les citoyens se réapproprier des lieux de débats, de décisions démocratiques, d'être acteur de leur propre vie, refusant la culture de masse imposée par le Marché. Une fois de plus le problème de la reconnaissance des jeux traditionnels se trouve lié à une conception de la démocratie : d'un côté le pouvoir des « experts » nommés par les administrations centrales et de l'autre le pouvoir local permettant l'implication de la société civile dans une démocratie participative ; en d'autres mots les concepts de peuple théorique et de peuple sociologique développés par Pierre Rosanvallon¹⁴.

Démocratie et pratiques sociales en lien avec la Santé

Les pratiques ludiques sont les miroirs des sociétés dit-on, alors nous devons nous interroger quant au bien fondé du système de rencontres uniquement antagoniste mis en place par le système sportif. On ne se soucie pas suffisamment du côté répétitif et des fonctions normatives de ces pratiques se réclamant par ailleurs sans conséquences sur la vie politique (sociale). Après environ un siècle d'existence ce système a contribué à créer une image de « losers » pour les jeunes qui ne sont pas toujours devant, un peu comme si la société industrielle recréait une nouvelle caste pour les premiers de la classe, les « winners » ou « gagnants ». Cependant une société qui fabrique des gagnants, fabrique en contre partie une multitude de perdants constate Albert

¹⁴ *La légitimité démocratique*, par Pierre Rosanvallon, professeur au collège de France, Seuil, 2008.

Jacquard¹⁵, polytechnicien. Persuader toute une partie de la société qu'elle fait partie des « losers », c'est l'infantiliser. L'infantilisation¹⁶, c'est en quelque sorte une déculturation de la pensée critique des adultes. Benjamin Barber, dans son livre¹⁷ sur la régression culturelle et démocratique qui se cache derrière le consumérisme, nous explique qu'un de ses effets pervers est également souvent une radicalisation sectaire des intéressés et une fragilisation de la culture adulte.

Dans les grandes entreprises d'aujourd'hui, ce système de « gagnants » et de « perdants » inspiré du sport moderne est complètement intégré au système élitiste de management, où l'excellence est requise en permanence. L'idée que les progrès de société se réalisent à travers la sélection des êtres humains est appliquée : le marché élimine les faibles et garde les forts. Cette organisation prend sa source dans les idées du « Darwinisme social » de Herbert Spencer¹⁸, pour qui une société 'saine', comme une espèce animale décrite par Darwin, organise l'élimination de ses éléments faibles, dans une sorte d'auto régulation naturelle. Tout système dominant, sans règles pré-établies, a ainsi tendance à exclure ou détruire les éléments qui ne peuvent pas suivre ou ne se laissent pas assimiler. Par définition, cette nouvelle organisation sociale cherche à casser les bases de la solidarité entre employés, soit les fondements de la vieille « solidarité mécanique », alors qu'aujourd'hui tous les discours officiels demandent de recréer du lien social ! C'est comme si on recréait une société avec une sous classe sociale, de nouveaux « intouchables » indous. Ainsi, lorsque l'on juxtapose le discours affiché par l'industrie du sport (voir le chapitre « mythe du sport ») et le résultat de la mise en application de sa politique réelle, le caractère contradictoire est criant. Sport commercial et système mercantile ne font qu'Un, et celui-ci est reproduit dans le sport amateur tant qu'il n'y a pas de résistance. Ainsi, comme l'affirme Benjamin Barber à propos du Marché et de l'éducation, « il ne se contente pas d'avoir transformé l'éducation en commerce, il transforme le commerce en éducation ». Ainsi, depuis des dizaines d'années notre société est nourrie de théories qui ne fonctionnent pas en terme de santé sociale, qui sont même contre-productives en terme d'investissement humain.

L'infantilisation des cultures locales (de type néo colonial ou autre), est une façon d'inoculer la honte ou le fatalisme en décrédibilisant le contrat social local. Cet effacement, contraint, des influences culturelles a été étudié par des ethno psychiatres. L'équipe du Dr Carrer qui travaillait sur certaines pathologies¹⁹ très importantes en Bretagne, comme le suicide et l'alcoolisme, a montré qu'à chaque fois on a constaté la perte d'influence du père, car celui-ci représente l'image de l'autorité auprès de la famille dans cette région, or en psychanalyse le rôle du père est de modérer l'influence de la mère chez le jeune enfant. Dans les sociétés matriarcales comme en Bretagne occidentale britophone, ceci est accentué car le manque d'influence du père est sensé être compensé par le phénomène appelé « père extra psychique », c'est-à-dire les

¹⁵ *Halte aux Jeux* (Olympiques), Stock, Paris, 2004

¹⁶ L'infantilisation est une attitude consistant à agir envers une personne comme envers un enfant incapable de se débrouiller seul. Le système qui infantilise adopte une posture de supériorité vis-à-vis des personnes infantilisées, suggère ce qu'il estime bon pour elles, manifeste une volonté de penser les choses à leur places, enseigne sa morale. L'infantilisation conduit les personnes infantilisées à épouser le point de vue du système.

¹⁷ *Consumed : How Markets Corrupt Children, Infantilize Adults, and Swallow Citizens Whole*, par Benjamin Barber, professeur de sciences politiques à l'université du Maryland, président de l'ONG CivWorld, publié par W.W. Norton, New York, 2007.

¹⁸ Savant anglais du 19^{ème} siècle qui associa les sciences sociales à la biologie.

¹⁹ *L'enfant breton et ses images parentales*. Actes de la VII^{ème} rencontre d'études ethno psychiatriques, Institut Culturel de Bretagne, 1986.

coutumes, les rites religieux et sociaux, ou encore le poids du groupe social. Dans ce cas, ce sont le père et le père extra psychique qui sont dévalués. Le Dr Carrer conclut que lorsqu'une culture extérieure est imposée, détruisant les institutions socio culturelles, les effets sont suffisamment sensibles pour créer une « pathologie sociale ». On peut rapprocher ces constats de ceux réalisés auprès des Inuits du Canada qui connaissent le plus fort taux de suicides et d'alcoolisation au monde, ou encore des problèmes des familles d'immigrés dans les banlieues, là où le père ne peut plus exprimer son autorité que dans une langue et à travers des références culturelles désormais étrangères.

Pierre Parlebas nous déclarait²⁰, lors du colloque organisé à Nantes en 2002, que les jeux traditionnels ont « cumulé les indignités », « condamnés par l'Eglise, suspectés par le pouvoir, souvent abandonné aux enfants », ils se sont « réfugiés dans les classes défavorisées », et nous pouvons ajouter que ce processus de dénigrement a été appliqué à l'ensemble des pratiques corporelles populaires. En France, au 18^{ème} siècle, au moment de l'affirmation des idées philosophiques, scientifiques et politiques du siècle des lumières, l'aristocratie et la bourgeoisie montante confinèrent le petit peuple dans un rôle secondaire, négligeable. Ceci se fit au moyen de la séparation symbolique « peuple – enfants » opposée à celle « aristocratie – adultes » nous dit Philippe Ariès²¹. Ainsi, pour eux, la pratique des jeux de fêtes, comme les danses de groupe, collectives, où participent les enfants, étaient des éléments révélateur de « l'enfance » dans laquelle se trouvait le petit peuple, tandis que la danse à deux devenait la danse des classes aisées et supérieures, qui délaissèrent d'ailleurs les jeux sportifs. En Angleterre, l'aristocratie se démarquera en pratiquant des loisirs nouvellement créés à partir de la transformation d'anciens jeux en disciplines sportives, les sports. Ces deux cas sont des exemples de situations allant dans le sens de la théorie de l'Eugénisme²² développée par Francis Galton.

Le sport n'est ni vertueux, ni son contraire, de même que les jeux traditionnels ne sont pas des remèdes miracles à nos sociétés. Cependant une société qui crée des discriminations, des situations d'aliénation, ne respectant pas la dignité humaine pour tous, contribue à créer des pathologies sociales graves qui ont tendance ensuite à se transformer en problèmes physiologiques. Il est prouvé que les différentes situations institutionnelles imposées aux pratiques sportives ou ludiques révèlent bien des réalités discriminatoires pour les jeux de tradition culturelle en particulier, et l'éradication des ces discriminations ne peuvent qu'améliorer certaines pathologies sociales. Aujourd'hui, la meilleure réponse au problème global de la santé est une réponse globale par la mise en place de structures sociétales répondant à des critères hautement démocratiques, permettant en premier lieu de replacer l'être humain au centre du système mondial, et non plus le Marché. C'est une nécessité, de façon à ce que chacun soit en mesure d'exprimer le plus fondamental des droits : Sa culture. Claude Lévi-Strauss, le grand anthropologue et penseur, disait ainsi que « la civilisation implique la coexistence de cultures offrant entre elles le maximum de diversité, et consiste même en cette coexistence²³ ». Le remède afin de résoudre les maux qui accablent nos sociétés, c'est plus de démocratie entre les nations, au niveau mondial, plus de pouvoir à la société civile pour

²⁰ Dans *Jeux traditionnels – Quels loisirs sportifs pour la société de demain ?* Dir. Guibert J. & Jaouen G., Institut Culturel de Bretagne (2005).

²¹ *L'enfant et la vie familiale sous l'ancien régime*, par Philippe Ariès, Seuil, 1973.

²² L'eugénisme désigne l'action de chercher à améliorer le caractère héréditaire de l'espèce humaine par des interventions délibérées. Plusieurs dérives politiques très graves furent inspirés par cette théorie. Son promoteur fut Francis Galton, savant anglais du 19^{ème} siècle et cousin de Darwin.

²³ Discours à l'UNESCO.

une action citoyenne respectueuse de tous. En ce sens, les états qui s'orientent vers une reconnaissance des jeux et sports traditionnels à un même niveau que les autres pratiques sportives modernes favorisent l'amélioration de la santé sociale de leur population.

Bibliographie :

BARREAU J.-J. & JAOUEN G., (1998), « *Les jeux populaires, des traditions aux régions de l'Europe de demain* ». Confédération FALSAB.

(2001), - « *Les jeux traditionnels en Europe - los juegos tradicionales en Europa* ». Confédération FALSAB.

BARBER B., (2007) « *Consumed : How Markets Corrupt Children, Infantilize Adults, and Swallow Citizens Whole* », W.W. Norton, New York.

EICHBERG H. (1998). « *A Revolution of Body Culture* » dans *Les jeux populaires, des traditions aux régions de l'Europe de demain*. BARREAU J.-J. & JAOUEN G. Confédération FALSAB.

(2003). - « *Playing and displaying identity* » dans *Postmodernity and Olympism*. PAWLUCKI A., Academy of Physical Education and Sport, Gdansk.

(2004). - « *The people of democracy* ». Klim/Ifo, Århus.

GUIBERT J. & JAOUEN G., dir. (2005). « *Jeux traditionnels – Quels loisirs sportifs pour la société de demain ?* » Institut Culturel de Bretagne.

JAOUEN G. Articles.

(1989). – « *Gouren, Sport et Jeu de Lutte* », dans *Körperkulturen und Identität*, EICHBERG H. & HANSEN J. Lit, Hamburg.

(1996). – « *The necessity of preserving and promoting traditional games* », dans *Iº congreso internacional de luchas y juegos tradicionales – Canaria*, Gobierno de Canaria

(1997). – « *Sports et Jeux traditionnels de Bretagne* », dans *Revue Lo Joa e les Omo*, FENT (Aosta – Italia)

(2003). – « *L'éducation et la culture au travers de la transmission des jeux traditionnels* », dans la revue *Hopala*, Brest.

(2004). - « *The need for unity in Brittany* », dans *The way ahead for traditional sports in the 21st century*, Federation of Indigeneous Scottish Sports and Games, Glasgow.

(2006). – « *Les jeux et sports traditionnels en Bretagne, Inventaire 2006* », dans *Juegos tradicionales y sociedad en Europa*. LAVEGA P. dir. AEJST, Santander.

(2007). – « *Un necesario recoñecemento para os xogos tradicionais* ». Dans *Revista Galega de Educación* N° 37, Santiago de Compostela.

LIPONSKI W. & JAOUEN G. (2003). « *Ethnology of Sport. Special issue of Studies in Physical Culture and Tourism* ». University of Poznan.

LIPONSKI W., auteur, JAOUEN G., Rédacteur en chef de la version française (2005) – « *L'Encyclopédie des sports – plus de 3000 jeux et sports du monde entier* » – Gründ, Paris.

PARLEBAS Pierre – « *Jeux, sports et sociétés* » - Lexique de praxéologie motrice - Paris – INSEP Publication, 1999.

« *Le destin des jeux, Héritage et filiation* », dans *Jeux traditionnels – Quels loisirs sportifs pour la société de demain ?* Institut Culturel de Bretagne GUIBERT J. & JAOUEN G., dir. (2005).

« *Les jeux traditionnels et leurs destins culturels* », conférence donnée en avril 2008 pour la 1^{ère} rencontre Euro méditerranéenne de l'Ariana, Tunisie.

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

Contribution des jeux et sports traditionnels à une approche systémique de la santé

Dr Pere Lavega y Burgués
Professeur de l'INEFC - Lleida (Université de Lleida)

Résumé

Revoir les notions de « quasi-jeu sportif », de « jeu sportif traditionnel », de « quasi-sport, ou jeu traditionnel » et de « sport » ainsi que celle de santé ou de qualité de vie, puis relier ces concepts entre eux... tout cela exige l'adoption d'une vision systémique.

La notion de santé renvoie à un phénomène complexe, polyédrique, caractérisé par des aspects subjectifs et objectifs. Outre l'absence de maladie, ces aspects correspondent au bien-être physique, psychique et social de l'individu. Ils sont de plus liés à la place que chacun occupe dans la vie en fonction de son contexte culturel, de ses valeurs et de ses attentes.

Lorsqu'il participe à un jeu sportif traditionnel ou à un sport traditionnel (Jst-St), le joueur adopte certaines conduites motrices. Le concept de conduite motrice est multidimensionnel. Il a pour caractéristique d'être associé à une signification externe (ce que l'on observe) et à une signification interne (vécu corporel, image mentale, émotion...) qui active comme un tout les différentes dimensions – biologique, cognitive, affective et sociale – de l'individu. Ces conduites motrices sont chargées de signification dans le contexte social et culturel où chacun vit.

À partir de ces considérations, le texte passe en revue la contribution des Jst-St à chacune des dimensions de la santé ou de la qualité de vie. Ainsi, pour la dimension biologique, il souligne l'importance d'être actif pour améliorer les différents systèmes – ostéo-musculaire, cardiovasculaire, immunologique, hormonal... Ce chapitre insiste sur le fait que la tradition ludique se transmet principalement via les jeux sportifs ou moteurs, où l'individu intervient moyennant des conduites motrices associées à un effort physique.

Pour ce qui est de la dimension affective ou émotionnelle, l'auteur évoque Parlebas, qui, dès 1969, affirmait que l'affectivité est la clé des conduites motrices et du développement de la personnalité. L'implication affective est une partie constitutive des conduites motrices. Une étude récente nous a permis de confirmer l'extraordinaire apport des Jst-St à l'éducation des émotions.

Les Jst-St jouent également un rôle essentiel dans la dimension sociale et culturelle de la santé. Les relations interpersonnelles, le dialogue social, et la socialisation survenant à partir de différentes interactions motrices au sein du contexte culturel où l'on vit comptent parmi les contributions les plus remarquables sur ce plan.

Voilà pourquoi nous réitérons qu'il est nécessaire de prendre en compte la contribution des Jst-St à l'approche systémique de la santé au XXI^e siècle.

1. LA NOTION DE JEU SPORTIF TRADITIONNEL

Le terme de « jeu traditionnel » – à l’instar d’autres, comme jeu ou sport – a fait l’objet d’études et d’interprétations depuis différents angles, disciplines ou domaines de connaissance. Toutefois, il arrive souvent que le concept utilisé ne soit pas assez précis pour qu’il soit possible de l’appliquer au domaine scientifique. Dans le présent texte, le cadre théorique de référence s’appuie sur les fondements de la science de l’action motrice, la praxéologie motrice.

Voilà pourquoi, avant de justifier le rapport entre jeu et santé ou qualité de vie, il est nécessaire de distinguer les concepts de « quasi-jeu sportif », « jeu sportif », « jeu sportif traditionnel », « jeu sportif institutionnel, ou sport » et « quasi-sport ».

1.1 Jeu sportif traditionnel et jeu sportif institutionnalisé

Par **jeu sportif**, on comprend « *une situation motrice d’affrontement codifiée, dénommée jeu ou sport par les instances sociales. Un jeu sportif est défini par son système de règles qui en détermine la logique interne* » (Parlebas, 2001:276)

Cette définition ne porte pas de jugement à l’emporte-pièce sur le contenu des jeux sportifs et laisse la place à toutes sortes d’analyses. Le critère d’institution, lui, invite à distinguer deux grandes catégories de jeux socialement bien séparées : les jeux sportifs institutionnels et les jeux sportifs traditionnels.

Le **jeu sportif institutionnel, ou sport** « *est un jeu sportif régi par une instance officiellement reconnue (fédération) et ainsi consacré par les institutions sportives ; un jeu sportif institutionnel, c’est un sport* ». Ces jeux se présentent sous l’autorité d’institutions officiellement reconnues (fédérations internationales, comités olympiques...). Ils sont régis par des règlements précis, enregistrés et reconnus. Leur développement est uni à la spectacularité. Ils sont profondément liés à des processus socioéconomiques de production et de consommation. La référence au concept d’institution renvoie à l’intervention de puissantes instances qui disposent d’instruments matériels à grande échelle : comités de direction, règlements, calendriers, arbitres, personnel administratif, mécanismes de financement, sanctions, etc. À son apogée, la reconnaissance institutionnelle tend à la mondialisation des jeux sportifs adoptés (Parlebas, 2001:281). Le football, le basket-ball, le handball et l’athlétisme en sont des exemples.

Le **jeu sportif traditionnel** « *est un jeu sportif souvent enraciné dans une longue tradition culturelle, mais qui n’a pas été consacré par les instances traditionnelles* ». Il est souvent lié à une tradition très ancienne ; son système de règles admet de nombreuses variantes, selon la volonté des participants ; il ne dépend pas des instances officielles ; il est généralement ignoré des processus socioéconomiques. Alors que, dans le jeu institutionnel, il existe une instance centrale qui fixe les règles, dans l’intention, pourrait-on dire, de les étendre au monde entier, le jeu traditionnel laisse à la tradition locale le soin de transmettre ses codes et ses rituels. Le système de règles est établi par les groupes qui les mettent en pratique conformément aux coutumes et aux caractéristiques locales. Un même jeu peut donner naissance à d’autres formes, qui pourraient à leur tour devenir de nouveaux jeux (Parlebas, 2001:286). Il y a de nombreux exemples de jeux de balle, de jeux de bâtons, de jeux d’enfants ou d’adultes qui ont leurs règles locales et sont pratiqués sans calendrier strict ou qui, souvent, font partie de célébrations festives (modalités de quilles, courses...).

Il est intéressant de constater que l’éternelle division, péjorative, entre le travail – considéré comme une activité noble – et le jeu – accusé d’être une distraction puérile – se retrouve fidèlement entre le jeu institutionnel, proclamé sérieux et

noble, et le jeu traditionnel, étiqueté de puéril et d'inférieur. Toutefois, avant d'établir des hiérarchies trompeuses au service d'une idéologie sous-jacente qui n'ose pas sortir au grand jour, il vaut sans doute mieux explorer tout le champ des pratiques ludomotrices, où le sport est un riche sous-ensemble, et en approfondir les différents éléments. La culture de la diversité semble plus enrichissante que l'alignement dogmatique sur un seul modèle. Ces affirmations rendent nécessaire d'entamer une réflexion critique autour d'une théorie des jeux sportifs, ainsi que l'affirme et le fait Parlebas (2001).

Entre le jeu sportif traditionnel et le jeu sportif institutionnel, on trouve le **quasi-sport**, généralement dénommé **sport traditionnel**, qui est le « *jeu sportif qui jouit d'une grande reconnaissance institutionnelle à l'échelon local, et qui tend à revêtir les caractéristiques du sport, mais qui n'a pas encore atteint de façon indiscutable le statut international de celui-ci* » (Parlebas, 2001:50). Il s'agit généralement de jeux semi-institutionnalisés dont la sportification est très avancée, mais non achevée, et qui, par conséquent, n'ont pas atteint de statut international incontestable. De nombreux jeux de lutte, de quilles, de balle... dotés d'une fédération régionale en sont l'exemple.

On signalera également que, à l'extrémité opposée au sport, on a les **quasi-jeux sportifs** qui correspondent à « *une situation motrice informelle et libre, normalement appelée jeu ou sport, et exempte de règles et de compétition* » (Parlebas, 2001:53). Ce sont des activités physiques qui se déroulent sans se soumettre à des règles précises, des pratiques motrices qui commencent sur l'initiative de leurs participants, lesquels recherchent un amusement immédiat, non soumis à un règlement externe à finalité compétitive. Jouer à la toupie, au bilboquet, au yoyo, au cerceau... sont des exemples d'activités auto-organisées de ce type.

2. LA NOTION DE SANTÉ ET DE QUALITÉ DE VIE

La notion de **santé** doit être abordée comme phénomène « polyédrique », composé d'un ensemble de facteurs. Dès 1948, pour l'Organisation mondiale de la Santé (OMS), la santé est « *un état de complet bien-être physique, mental et social, et ne consiste pas seulement en une absence de maladie ou d'infirmité* ». (OMS, 1948).²⁴

La notion initiale de santé a été enrichie par l'incorporation de la notion de **qualité de vie**. L'OMS crée en 1991 un groupe multiculturel d'experts, qui avance vers la définition de la qualité de vie, comprise comme étant la « *perception qu'a un individu de sa place dans l'existence, dans le contexte de la culture et du système de valeurs dans lesquels il vit en relation avec ses objectifs, ses attentes, ses normes et ses inquiétudes* » (1994).

La notion de qualité de vie est plus large que celle de santé car elle englobe la possibilité de l'épanouissement personnel dans toutes les dimensions de la vie, la santé étant une condition essentielle puisque son absence empêche ou diminue le niveau de qualité de la vie.

Le projet d'une Organisation mondiale pour la Qualité de la vie (WHOQOL) a été lancé en 1991. Il avait pour but de développer un instrument capable de mesurer la qualité de vie dans n'importe quelle population de la planète. Cet instrument de vision interculturel prend en compte les perceptions de l'individu

²⁴ Cette définition apparaît dans le préambule de la constitution de l'Organisation mondiale de la Santé, telle qu'elle fut adoptée par la conférence internationale de la santé tenue à New York, les 19-22 juin 1946, signée le 22 juillet 1946 par les représentants de 61 États (dossiers officiels de l'Organisation mondiale de la Santé, N° 2, p. 100). Elle entrain en vigueur le 7 avril 1948. Les sigles français d'OMS donnent WHO en anglais.

dans le contexte de sa culture et de son système de valeurs, de même que ses objectifs personnels. Il inclut 26 items, qui évaluent les domaines de la santé physique, de la santé psychologique ainsi que de la santé sociale et de l'environnement ²⁵.

Là aussi, cette approche demande de dépasser le modèle biomédical (biologique) de notion de santé ou de qualité de vie pour aller vers un modèle intégral, ou systémique, qui prenne en charge comme un tout les différentes dimensions – biologique, psychologique, sociale et culturelle – de l'individu.

3. LE RAPPORT ENTRE LE JEU SPORTIF TRADITIONNEL ET LA SANTÉ OU LA QUALITÉ DE VIE

Étant donné que le cadre théorique relatif à la santé ou à la qualité de vie se construit à partir d'une approche systémique, il va falloir, là aussi, établir sa relation avec le jeu sportif traditionnel à partir d'une vision systémique. C'est pourquoi la praxéologie motrice, ou science de l'action motrice, créée par Parlebas est la discipline scientifique sur laquelle les présents travaux s'appuient. Elle dépasse en effet des modèles caducs d'analyse du sport ou du jeu qui sont toutefois, étrangement, encore en vigueur dans le domaine de l'éducation physique. Le modèle mécaniciste fondé sur des disciplines comme la biomécanique est toujours en vigueur. Ce modèle s'inspire de l'approche cartésienne qui tend à réduire les principes de la physiologie à ceux de la physique et où les règles de la mécanique sont jugées suffisantes pour rendre compte de la personne agissante. L'explication des jeux sportifs s'est faite à partir de la biomécanique, en appréhendant la conduite motrice de tout joueur comme une machine simple qui active un ensemble ordonné d'articulations osseuses et de groupes de muscles qui fonctionnent comme une somme d'engrenages successifs. Ce modèle n'est pas amélioré par l'approche physiologique, laquelle réduit l'interprétation de la conduite motrice d'un joueur à l'analyse de l'effort, de l'énergie qu'il dépense. Il n'est pas non plus satisfaisant de chercher à interpréter l'intervention d'un joueur dans un jeu à partir d'un modèle cybernétique ou informationnel en associant la conduite motrice à un ordinateur qui traite l'information qu'il reçoit et fournit une réponse, souvent exprimée en termes réductionnistes de stimulus/réponse, comme si l'individu était un automate totalement autorégulé dont les décisions sont toutes programmées.

Face à ces modèles réductionnistes, Parlebas propose d'adopter un point de vue systémique, qui rompt avec d'autres démarches. Dans cette approche, le rôle le plus important est dévolu à la signification, celles du symbolique et de la métacommunication, et à la semiotricité, où les données mécaniques, énergétiques et informationnelles restent soumises à l'attribution d'une signification par le sujet agissant, signification qui se matérialise par la décision motrice (Parlebas, 2001). Un joueur de balle qui décide de renvoyer la balle contre le mur effectue non seulement certains mouvements, mais observe la disposition des différents joueurs, anticipe en se plaçant là où la balle va aller, et tape dans la balle avec différentes intentions à chaque fois. Il ne s'agit pas seulement de gestes, de mouvements ou de techniques, mais de l'action globale de quelqu'un qui improvise une conduite motrice en fonction des règles du jeu et de la dynamique de chaque situation motrice à laquelle il doit se soumettre (emplacement des joueurs, vitesse des déplacements, position d'où taper dans la balle...). C'est toute la personnalité du joueur qui est en jeu, ce sont ses compétences cognitives qui lui permettent de décider et de pré-agir. Ce sont aussi ses ressources affectives qui prennent corps dans les réactions

²⁵ World Health Organization (1993). WHOQoL Study Protocol. WHO (MNH7PSF/93.9)
http://www.who.int/substance_abuse/research_tools/en/english_whoqol.pdf

émotionnelles, dans la prise de risque ainsi que dans la disponibilité pour l'affrontement relationnel, autrement dit pour la communication motrice qui peut se réaliser par le contact corps à corps. C'est pourquoi les différentes dimensions de la personnalité – biologique, affective, cognitive et relationnelle – sont activées comme un tout dans les conduites motrices des participants (voir figure 1).

Le concept systémique de la conduite motrice pousse à envisager la totalité de la personne agissante, et donne une signification à chacune de ses réponses motrices. Parlebas (2001) définit le concept de conduite motrice comme suit : « *Organisation signifiante du comportement moteur. La conduite motrice est le comportement moteur en tant qu'il est porteur de signification. Il s'agit donc de l'organisation signifiante des actions et réactions d'une personne agissante dont la pertinence de l'expression est alors de nature motrice. Une conduite motrice ne peut être observée qu'indirectement. Elle se manifeste moyennant un comportement moteur dont les données observables sont dotées de sens et qui est vécu de façon consciente ou inconsciente par la personne agissante. Par exemple, quand on filme un joueur de volley-ball, on enregistre ses immobilités, ses actions de déplacement, de saut et de frappe de la balle, en somme, ses comportements moteurs. On parle de conduite motrice quand on tâche de capter, aux côtés de ces manifestations objectives, la signification du vécu auxquelles elles sont directement associées (intention, perception, image mentale, projet, motivation, désir, frustration, etc.).*

De fait, la conduite motrice ne peut être réduite ni à une séquence de manifestations observables ni à une pure conscience dissociée de la réalité. Elle répond à la totalité de la personne agissante, à la synthèse de l'action signifiante ou, si l'on préfère, de la signification agie. Cette double perspective, qui conjugue le point de vue de l'observation extérieure (comportement observable) et le point de vue de la signification intérieure (le vécu corporel : perception, image mentale, anticipation, émotion...) permet à la notion de conduite motrice de jouer un rôle crucial dans l'éducation physique » P. 85.

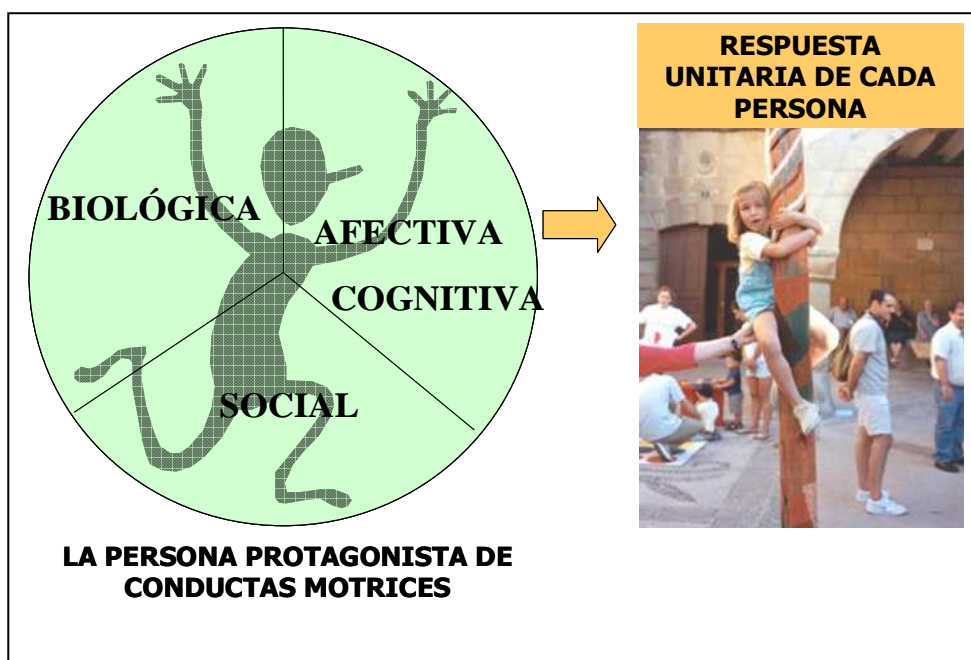


Fig. 1 Différentes dimensions de la conduite motrice

BIOLOGIQUE AFFECTIVE COGNITIVE SOCIALE :
RÉPONSE UNITAIRE DE CHAQUE INDIVIDU
LA PERSONNE, PROTAGONISTE DES CONDUITES MOTRICES

Même si, ces dernières années, l'éducation physique et les licenciés en science de l'activité physique et du sport sont montés dans l'estime sociale, la formation des enseignants s'appuie toujours sur des savoirs dispersés et séparés, dépourvus d'une organisation théorique cohérente et d'une applicabilité homogène, sous-tendus par des concepts très peu actualisés par rapport aux paradigmes en vigueur. La modernisation technologique et les progrès sociaux n'ont pas donné lieu à une revitalisation des connaissances scientifiques et les procédures restent archaïques (Lagardera & Lavega, 2005). « Il est indispensable que l'éducation physique embrasse définitivement les principes de la physique quantique, de la biologie embryonnaire, des sciences humaines et de la systémique pour appréhender l'être humain comme un système intelligent, qui réagit comme un tout, même si seules certaines de ses parties sont stimulées et, surtout, qu'elle décide d'appliquer de manière résolutive et pragmatique ces principes de la vie désormais acceptés universellement. P. 85.

Notion de santé ou de qualité de vie	Notion de conduite motrice
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Phénomène polyédrique 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Phénomène multidimensionnel
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aspects subjectifs (perception de l'individu) + Aspects objectifs 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Signification extérieure + Signification intérieure (vécu corporel, image mentale, émotion,...)
<p>Plus qu'absence de maladie, c'est avant tout</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Un bien-être physique, ▪ Un bien-être psychique ▪ Un bien-être social <p>Place occupée dans la vie, selon le contexte culturel, les valeurs, les attentes...</p>	<p>Active de façon unitaire les différentes dimensions de la personne :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Biologique, ▪ Cognitive, affective ▪ Social de la personne agissante <p>Dans le contexte social et culturel où elle vit</p>

Tableau 1. Résumé des idées et des facteurs associés aux notions de santé, qualité de vie et conduite motrice.

4. LES CONTRIBUTIONS DU JEU SPORTIF TRADITIONNEL À LA DIMENSION BIOLOGIQUE DE LA SANTÉ

La plupart des réflexions qui associent le jeu ou l'exercice physique à la santé centrent l'attention exclusivement sur la dimension biologique de la personne. Bien que ces données soient intéressantes, il n'est pas suffisant de s'en tenir à cette dimension de la notion systémique de la santé ou qualité de vie.

Il a été démontré que, du point de vue biologique, la pratique régulière de l'exercice physique améliore le fonctionnement des différents systèmes organiques, notamment du système ostéo-musculaire et du système immunologique, en équilibrant le sang et la lymphe, en activant positivement le système hormonal, en améliorant le fonctionnement du système locomoteur et, en somme, en apportant au corps un équilibre homéostatique. Les experts signalent que l'exercice physique est salutaire s'il a un coût énergétique supérieur à la dépense énergétique de base (entre 800 et 2000 kilocalories hebdomadaires). Ils recommandent de plus qu'il soit varié, non monotone et, si possible, effectué en groupe.

Il a de même été constaté que le manque d'exercice physique entraîne des maladies ostéo-musculaires, des pathologies coronaires, de l'hyperlipidémie, la réduction de la masse musculaire et osseuse et qu'il réduit les capacités

fonctionnelles de l'individu. D'après Martínez Vizcaíno & Sánchez López, (2008), chez les adultes, l'activité physique est liée à un moindre risque d'obésité, de maladies cardiovasculaires, d'hypertension, de diabète, de cancer et de mortalité prématurée. Il a suffisamment été prouvé que la maladie cardiovasculaire a son origine dans l'enfance et l'adolescence. Les chiffres relatifs aux lipides et aux lipoprotéines, à la pression artérielle et à l'adiposité chez les jeunes tendent à persister tout au long de la vie (*tracking*). Il y a aussi des preuves que les modèles de conduite relatifs à l'activité physique dans l'enfance demeurent dans la vie adulte². Si on ajoute à tout cela la difficulté de modifier les habitudes dans la vie adulte, on peut dire sans crainte de se tromper que l'enfance et l'adolescence sont des étapes essentielles dans la prévention primaire de la maladie cardiovasculaire et d'autres maladies associées au sédentarisme.

Une étude très récente (Moscoso & Moyano, 2009) indique que la population espagnole est éminemment sédentaire. Moins de la moitié de la population pratique l'exercice physique et seules deux personnes sur dix en font de manière habituelle. La marche est la principale action motrice effectuée pendant le temps libre, la pratique de jeux sportifs se situant en cinquième position. Six Espagnols sur dix déclarent qu'ils passent la plus grande partie de leur journée de travail assis ou debout, sans effectuer de gros efforts.

Les problèmes dérivés du manque d'exercice physique touchent spécialement les jeunes et les personnes âgées. Aujourd'hui, les jeunes sont bien plus passifs que ceux des générations passées. D'après l'OSE (Observatoire espagnol de la durabilité), le taux d'obésité chez les Espagnols de moins de 24 ans est le plus important d'Europe (quatre enfants ou jeunes sur dix souffrent d'obésité ou de surpoids), ce qui entraîne une augmentation prématurée des maladies.

Pendant les années 2004-2006, Martínez Vizcaíno & Sánchez López (2008) et leurs collaborateurs ont effectué une enquête à Cuenca (Castille-La Manche) visant à faire un test scientifique sur la prévention du surpoids chez les écoliers. Cette étude portait sur plus de 1 000 enfants du primaire âgés de 9 à 11 ans, appartenant à 20 écoles publiques, qui ont participé à un programme extrascolaire s'appuyant sur des jeux sportifs traditionnels et autres pratiques physiques récréatives, compte ayant été tenu du fait qu'à cet âge, les enfants veulent jouer et s'amuser. Les séances, organisées trois fois par semaine, duraient une heure et demie. Pour favoriser l'assistance régulière au programme, les enquêteurs ont eu l'idée d'un plan d'adhésion trimestrielle où les enfants qui dépassaient les 70 % d'assistance gagnaient un prix (un T-shirt, une casquette ou un cahier). Les élèves ont été divisés en deux groupes : un groupe contrôle, qui n'a pas suivi le programme, et un groupe d'intervention. Les mêmes variables ont été mesurées chez tous : taux de surpoids et d'obésité, grosseur du pli cutané tricipital (la région du triceps est un bon indicateur de la graisse sous-cutanée), taux de graisse corporelle, analyse et dépense énergétique. Ils ont aussi effectué un test respiratoire. Les résultats ont montré une diminution de l'obésité dans le groupe d'intervention (de 33,16 % à 27,08 %), du pli cutané tricipital (de 17,41 à 16,83 millimètres) et du taux de graisse corporelle (de 24,29 % à 23,99 %). De plus, l'APO B, une protéine liée au mauvais cholestérol, a diminué, tandis que l'APO A, une protéine liée au bon cholestérol, a augmenté. Le pli cutané des enfants les plus minces a augmenté, tandis que celui des plus gros diminuait. Les chiffres relatifs à la graisse corporelle ont légèrement baissé chez les plus gros alors qu'ils augmentaient chez les plus minces.

Il convient de rappeler la contribution des jeux traditionnels à la dimension biologique, puisqu'ils exigent une intervention physiologique de la personne. Différentes études européennes confirment l'extraordinaire présence des jeux de nature motrice dans la culture traditionnelle. La tradition ludique est essentiellement transmise par le biais de la ludomotricité. À titre d'exemple, on indiquera que, jusque dans les années 1950, les jeux traditionnels à caractère moteur l'emportaient largement sur les jeux de table ou de société (en Catalogne, ils atteignaient 87 % (Lavega, 2004), au Pays-Basque, 81,3 % [Etxebeste, 2001]). Ces chiffres sont d'ailleurs encore bien plus élevés à d'autres moments de l'histoire, comme à l'époque où vivait le peintre Brueghel (XVI^e siècle), étudiée par Parlebas (1999), où les jeux moteurs occupent 100 % des divertissements peints par cet artiste flamand.

À la différence des jeux de table ou de société, la nature praxique des jeux sportifs traditionnels exige aux joueurs d'effectuer un certain effort physique dans toutes les situations motrices, que ce soit dans des jeux psychomoteurs où l'on participe sans interaction avec les autres joueurs (courses courtes, sauts, lancers...) ou dans des jeux sociomoteurs, où il faut interagir avec d'autres joueurs (jeux dansés, tours humaines, transport d'une embarcation nautique...), s'opposer à des adversaires (affrontements de luttes, courses sur une moyenne ou longue distance,...) ou coopérer et s'opposer par équipes à d'autres groupes (jeux de balle, jeux employant des bâtons, comme le *bélit* ou *billarda*...). Toutefois, le dosage ou l'implication de l'effort physique est très différent dans les jeux cycliques (généralement les psychomoteurs) où tous les participants effectuent un effort physique semblable et dans les jeux dont la logique interne donne lieu à des situations qui changent sans arrêt, en raison de l'incertitude ou des imprévus venant des adversaires ou du rapport avec le milieu physique. Dans ces cas-là, chaque joueur effectuera un effort différent selon sa prise de décisions associée aux rôles, à la stratégie et aux risques pris pendant le jeu.

5. LES CONTRIBUTIONS DU JEU SPORTIF TRADITIONNEL À LA DIMENSION AFFECTIVE ET ÉMOTIONNELLE DE LA SANTÉ

En 1969, il y a quarante ans, Parlebas (cité in Parlebas, 1990) affirmait déjà que, pour comprendre la contribution de l'éducation motrice au développement de la personnalité, il fallait d'abord comprendre que l'affectivité est la clé des conduites motrices. Autrement dit, lorsque quelqu'un participe à un jeu sportif traditionnel, ses prises de décision et ses réponses motrices sont façonnées par l'affectivité, tant et si bien que l'on ne peut pas séparer le niveau affectif du cognitif, et, partant, l'émotionnel de la motricité. Lorsqu'on intervient dans un jeu sportif traditionnel, la perception est en elle-même affectivité, tout comme l'affectivité est en elle-même perception. La perception n'est pas une réception passive du joueur, mais une élaboration active fortement imprégnée d'éléments émotionnels.

Lorsque l'on considère la contribution du jeu traditionnel à la notion systémique de santé ou de qualité de vie, il faut intégrer les composantes affectives et interpersonnelles, non seulement en tant que facteurs qui facilitent provisoirement l'intervention des actions motrices, mais aussi en tant qu'ingrédients essentiels de la propre action motrice.

Les données affectives deviennent des parties constitutives de l'action motrice et, par conséquent, de tout le processus d'apprentissage de n'importe quel jeu sportif traditionnel. Il y a de nombreux exemples de situations qui entraînent une certaine inhibition chez les protagonistes. Ce sera le cas du joueur de quilles ou du lanceur de barre qui essaye d'effectuer à nouveau une action

difficile qui lui a une fois valu une blessure à l'épaule, ou celui du lutteur qui se retrouve devant l'adversaire qui l'a vaincu et blessé après un contact brutal, ou celui de l'enfant qui re-escalade la tour humaine dont il est tombé la dernière fois de plusieurs mètres de haut. Dans tous ces cas, on ne peut pas analyser ou évaluer la réponse du participant du seul point de vue biomécanique, qui, même s'il apporte des renseignements intéressants, doit être placé dans le contexte d'une action motrice concrète marquée par une forte implication émotionnelle.

Incorporant la notion systémique de conduite motrice, la praxéologie motrice montre que les voies affective, cognitive et sociale sont inséparables, car chaque intentionnalité déploie un ensemble d'implications émotionnelles et de significations.

L'émotion doit être comprise comme une réaction surgie de la vie face à un stimulus extérieur ou intérieur. Autrement dit, c'est la vie qui fait acte de présence à travers l'émotion, quel que soit son déclencheur. Parallèlement, le jeu sportif traditionnel entraîne un processus actif générateur d'actions motrices, d'où l'intérêt d'identifier les processus émotionnels qui se produisent selon les jeux sportifs mis en action.

La contribution des jeux sportifs traditionnels à l'éducation ou à l'amélioration de la facette émotionnelle de la santé est indiscutable. La variété de situations que proposent ces jeux permet de toucher aux différentes dimensions de l'émotion. Ainsi les jeux sportifs traditionnels psychomoteurs se déroulant dans un milieu stable tendent à reproduire des stéréotypes moteurs, autrement dit les réponses automatisées. C'est le cas des jeux psychomoteurs des quilles, du lancer de barre, mais aussi d'autres jeux comme le bilboquet ou le lancer d'une toupie par terre. La logique interne de chacune de ces situations conduit la personne à connaître en détail ses limites corporelles, ses défauts et ses qualités, à prendre conscience de ses émotions et à les réguler dans les situations qui exigent la concentration de chacun des groupes musculaires et des articulations du corps.



Fig. 2. Exemple de jeu psychomoteur mettant à l'épreuve l'individu, qui évalue et reconnaît ses qualités, ses limites, ses craintes, ses perceptions et ses émotions.

D'autres jeux, eux, consistent à déjouer les difficultés et les imprévus du terrain de jeu (c'est le cas de la plupart de ceux qui se déroulent dans la nature) : que ce soit une course allant d'un village à une chapelle ou une compétition entre

embarcations, en rivière ou en mer, ils obligent à ajuster chaque intention aux imprévus issus de l'incertitude perpétuelle du milieu. Le risque contrôlé contient de fortes doses d'implication émotionnelle, ce qui se traduit par une espèce de jeu de défi des lois de la nature.

Qui plus est, les jeux sportifs traditionnels constituent une mosaïque inouïe de situations où il faut interagir avec les autres, partenaires ou adversaires. Dans ces jeux sociomoteurs, l'affectivité est indissociable de la faculté d'interpréter les émotions, les imprévus et les risques générés par les autres participants et de savoir y réagir. C'est par exemple le cas de la lutte léonaise, canarienne ou bretonne, où la personne agissante doit déchiffrer, interpréter et réagir face aux actions motrices souvent imprévisibles de son adversaire. Il en va de même avec les jeux en équipe, comme le sont de nombreux jeux de balle, où il faut s'adapter aux actions et aux réactions émotionnelles que l'intervention des autres entraîne.

Il n'y a pas de hiérarchie entre les différentes sortes de jeux sportifs traditionnels et on ne distingue pas entre meilleurs et moins bons jeux, entre jeux de première ou deuxième catégorie, mais entre jeux qui activent des processus différents et ont donc des retombées différentes. Il n'y a en principe pas de jeux aseptiques, toute situation de jeu déclenchant des processus actifs associés à l'expression des différents types d'émotions (positives, négatives ou ambiguës).

Tout terrain sur lequel se déroulent des jeux sportifs traditionnels (rue, place, terrain vague ou salle omnisports) est un laboratoire où se produisent des expériences émotionnelles, des apprentissages, des rapports moteurs et des retombées socialisatrices qui méritent d'être étudiées.

Les considérations précédentes ont conduit différents groupes de recherche rattachés à des universités espagnoles, portugaises et brésiliennes à entreprendre une étude sur le rapport entre les différents types d'émotions et les différentes familles de jeux sportifs traditionnels. La première étape, qui portait sur la conscience des émotions, s'est penchée sur les émotions ressenties par 284 étudiants après avoir participé à des jeux sportifs traditionnels représentatifs des quatre domaines de l'action motrice, d'après le critère d'interaction motrice (domaines psychomoteur, de coopération, d'opposition et de coopération-opposition). En outre, la moitié de ces jeux déterminait des gagnants et des perdants chez les participants, l'autre moitié étant des jeux sans victoire. L'analyse des données confirme que les différents domaines de l'action motrice ou familles de jeux n'agissent pas de la même manière. Les émotions positives se sont manifestées avec plus d'intensité dans les jeux coopératifs, sans victoire, tandis que les émotions négatives se sont déclenchées surtout dans les jeux où l'on pouvait gagner, perdre ou se faire éliminer (Lavega, Filella, Lagardera, Mateu, & Soldevila, 2009). On indiquera à ce propos que, dans différentes études de jeux traditionnels d'enfants dans les régions méditerranéennes, on constate la prédominance de jeux sans victoire sur ceux qui établissent des gagnants et des perdants. En revanche, on observe que, dans les jeux d'adultes de différentes régions européennes, les jeux débouchant sur une victoire l'emportent sur les autres jeux. Ceci dit, à la différence des sports traditionnels, la plupart de ces jeux sportifs se déroulent dans un contexte festif ou dans le cadre de compétitions locales où la victoire est partagée par le reste des participants (à l'occasion d'autres types d'activités auxquelles tout le monde participe : bals, repas, chants...).

Fig. 4 Exemple de jeu sociomoteur. La chaîne (jeu coopératif) où le rapport à autrui est une dimension indispensable à l'évaluation de la contribution des situations.

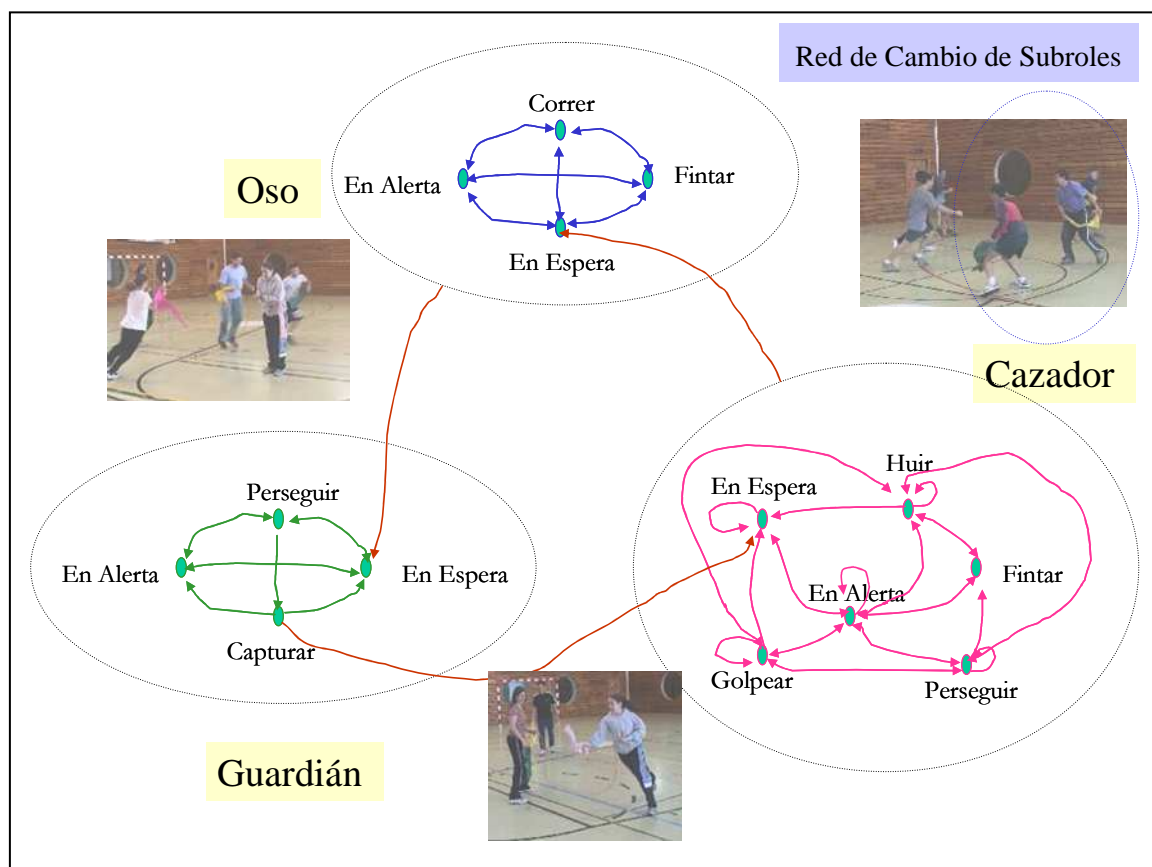


Fig 6. Exemple de la représentation des rôles et des sous-rôles dans le jeu sportif traditionnel dénommé « L'ours, le gardien et le chasseur ». Les risques et les implications émotionnelles sont liés à la prise de décision par rapport aux autres protagonistes.

Réseau du changement de sous-rôle					
Ours					
En alerte	Courir	Feinter		En attente	
Chasseur					
Fuir	Feinter	Poursuivre	Frapper	En alerte	En attente
Gardien					
Poursuivre	En attente	Attraper		En alerte	

Le jeu sportif traditionnel est porteur d'une infinité d'expériences optimales (au sens qu'en donne Csikszentmihalyi (1997) qui peuvent contribuer à améliorer l'estime de soi, la conscience et la régulation des émotions et, donc, à promouvoir la dimension affective de la santé ou de la qualité de vie. Cet auteur, analyste du bonheur, indique que les expériences optimales qui génèrent du bonheur surgissent dans des conditions très précises.

- **La capacité active du sujet pour faire en sorte que quelque chose arrive.** Les meilleurs moments de notre vie ne sont pas des moments passifs, réceptifs ou de repos. Ces grands moments surviennent quand le corps ou l'esprit sont utilisés jusqu'à leurs limites dans un effort volontaire en vue de réaliser quelque chose de difficile et d'important. Une expérience optimale, c'est quelque chose que nous avons fait en sorte de provoquer.

- **Sentiment de participation.** Les muscles d'un nageur lui ont peut-être fait mal au cours d'une course mémorable, il a peut-être eu l'impression que ses poumons allaient exploser, et il s'est peut-être senti un peu nauséux et fatigué. N'empêche, c'était peut-être là un des meilleurs moments de sa vie.

- **Flow (courant).** État dans lequel les personnes sont tellement plongées dans leur activité que rien ne leur semble plus important. L'expérience en soi est si agréable que les gens la feront même si elle demande un gros effort, juste pour le plaisir de la faire.

- **État optimal d'expérience intérieure.** Cet état se manifeste lorsqu'il y a de l'ordre dans la conscience. Le manque d'ordre intérieur se manifeste comme une condition subjective, que certains auteurs désignent sous le nom d'anxiété ontologique ou angoisse existentielle. Alors que, collectivement, l'humanité a multiplié par cent ses pouvoirs matériels, elle n'a pas beaucoup progressé dans l'amélioration du contenu de son expérience. P. 34.

En effet, la participation à des jeux sportifs traditionnels permet d'activer ces quatre conditions, qui favorisent sans nul doute la dimension affective du bien-être ou d'un mode de vie sain.

6. LES CONTRIBUTIONS DU JEU SPORTIF TRADITIONNEL À LA DIMENSION SOCIALE ET CULTURELLE DE LA SANTÉ

Dans l'étude réalisée par Moscoso & Moyano (2009), la population espagnole interrogée déclare être plutôt satisfaite de sa vie, jouir d'un bon niveau de bien-être et d'une bonne qualité de vie. Parmi les aspects concrets de la qualité de vie, on soulignera l'importance donnée aux relations interpersonnelles, un élément également confirmé dans d'autres pays méditerranéen par des analystes qui citent eux aussi des auteurs, tels qu'Antonucci et al., 1996, Fernández-Ballesteros, Zamarrón, Rudinger et al., 2005, et Fernández-Ballesteros, Zamarrón et Macía, 1996.

Pour les personnes âgées, l'exercice physique est un excellent moyen de reconstruire des liens sociaux puisqu'il les fait sortir de chez elles. Cela est

particulièrement important chez les femmes âgées, qui doivent lutter contre des risques tels que la solitude, la dépression et le découragement.

Plusieurs études portant sur les jeux sportifs traditionnels dans différentes régions d'Europe (Etxebeste, 2001; Lavega, Bardaji, Costes, & Saula, 2001 ; Lavega, Bardaji, Costes, & Saula, 2002 ; Lavega, Bardaji, Costes, & Saula, 2005 ; et López de Sosoaga, 2006), et dans des régions de la Méditerranée africaine (Bouزيد, 2000 ; Elloumi, 2000) selon une approche ethnomotrice confirment l'abondance de jeux socio-moteurs qui exigent une interaction motrice avec d'autres gens. En ce qui concerne les jeux transmis dans la première moitié du XX^e siècle, plusieurs études confirment la prédominance de la sociomotricité dans diverses régions euro-méditerranéennes comme la Catalogne (74,7 %), le Pays Basque (76,7 %), la région de Valencia (85 %) ou la Tunisie (84 %).

Les différentes options de jeu conduisent la personne à coopérer avec ses partenaires, à s'opposer à ses rivaux, à tenter avec d'autres participants de relever un défi commun, à proposer des stratégies d'équipe ou à intervenir dans des réseaux de communication motrice originaux (en participant, par exemple, à des jeux où on peut changer de partenaires ou d'adversaires en cours de partie, ou en réalisant des jeux paradoxaux où les autres participants peuvent être en même temps partenaires et adversaires). Le jeu sportif traditionnel, vu comme une société en miniature ou comme un laboratoire de rapports moteurs, promeut chez ses protagonistes une socialisation fondée sur la découverte, la reconnaissance et le partage d'expériences avec autrui. Tout cela forme un cadre extraordinaire pour favoriser la socialisation d'un mode de vie sain, fondé sur les relations interpersonnelles.

Les résultats d'une étude menée dans plusieurs régions européennes (Lavega, 2006) dans le cadre du programme Culture 2000 sur les jeux sportifs traditionnels pratiqués par des adultes confirment la dimension intégratrice de ces jeux. Pour ce qui est du genre des protagonistes, on observe la présence de jeux mixtes (39 %) dans des contextes festifs principalement. On distingue également entre jeux masculins (38 %) et jeux féminins (5 %). Parallèlement à cela, il y a des jeux où hommes et femmes participent séparément (18%) lorsqu'il s'agit de jeux sportifs fédérés dont l'organisation répond à la compétition en championnats (Cf. figure 7). La figure 8 montre qu'il y a aussi des jeux auxquels participent en même temps des personnes d'âges différents, surtout lorsqu'il n'y a ni championnats ni compétitions à la clé. Ces conditions-là seraient difficilement réunies dans le sport professionnel, ce qui confirme que les jeux sportifs traditionnels contribuent grandement à la dimension sociale de la qualité de vie ou de la santé.

Les jeux par genre : Hommes ; Femmes ; Mixtes / Hommes et femmes séparément

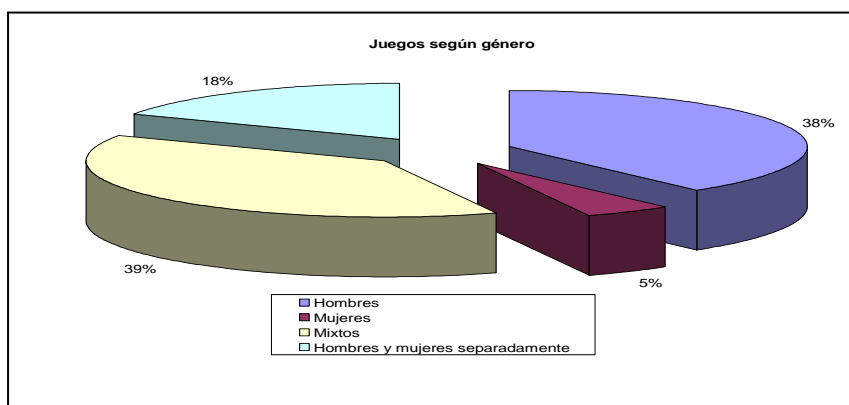
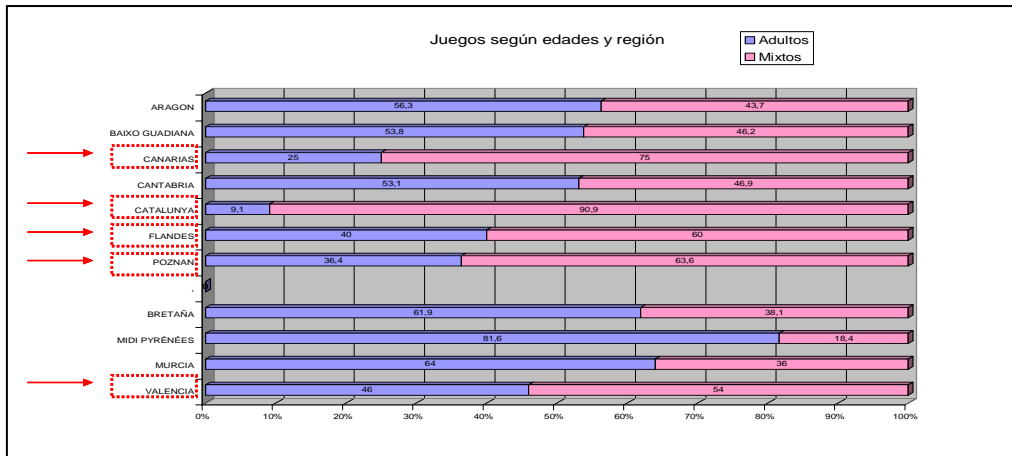


Fig. 7 et 8 Résultats relatifs à la composition des groupes de jeux sportifs d'adultes dans différentes régions européennes, en fonction du genre et de l'âge.



Les jeux par âges et par régions

Adultes ; Mixtes

Aragon / Baixo Guadiana / Canaries / Cantabrie / Catalogne / Flandre / Poznan / Bretagne / Midi-Pyrénées / Murcie / Valencia

Dans le contexte des jeux sportifs, on ne peut que reconnaître que la fête ou la célébration locale est l'un des cadres où le jeu sportif traditionnel acquiert toute sa signification, tout son sens. Dans tout contexte festif, le jeu favorise l'interrelation entre différents groupes sociaux et contribue à activer la convivance, l'harmonie et le rapport à autrui. En outre, dans une société où l'interculturalité est de plus en plus présente, il faut reconnaître la dimension *folkelig* du jeu (Eichberg, 2001), laquelle promeut le droit à être différent, à partager nos jeux et vos jeux, à favoriser une culture de la paix fondée sur des relations démocratiques et permettant l'intégration de tous les participants au contexte collectif auquel ils appartiennent (Jaouen, 2001). Il reste aujourd'hui de nombreuses communes d'Europe et d'autres continents où les jeux traditionnels sont un ingrédient indispensable des fêtes locales. De fait, les résultats obtenus dans l'organisation de jeux sportifs traditionnels dans plusieurs régions européennes montrent l'extraordinaire importance des collectifs locaux – associations de riverains, comités d'organisation d'une foire ou d'une fête, associations culturelles, clubs, organisations professionnelles (confréries, coopératives, associations d'éleveurs...), établissements commerciaux et, même, institutions publiques de la commune qui célèbre la fête.

Nul doute que cette facette, unie aux précédentes, montre la contribution des jeux traditionnels à l'amélioration des différentes dimensions de la santé ou de la qualité de vie. La vision systémique des jeux traditionnels et de la santé donne toute sa justification au rôle nécessaire des jeux sportifs traditionnels au XXI^e siècle.

Références bibliographique

- Bouزيد, E. (2000). Étude des jeux sportifs d'adultes et d'enfants de deux périodes de l'histoire tunisienne : la période romaine et l'époque actuelle In Ministère Jeunesse, Enfance et Sports de la République Tunisienne (Eds.), *Jeux, sports et sociétés. Actes du colloque Tuniso-français* (p. 35-54). Tunis : CERDOJES.
- Csikszentmihalyi, M. (1997). *Fluir (flow). Una psicología de la felicidad*. Barcelone : Kairós.
- Eichberg, H. (2001). L'identité populaire dans le sport et la culture. À propos de la démocratie vivante. In J. J. Barreau & G. Jaouen (Eds.), *Les jeux traditionnels en Europe. Education, Culture et Société au XXI^e siècle* (p. 247-285). Plonéour Lanvern : Éditions Confédération FALSAB.
- Elloumi, A. (2000). Analyse socioculturelle des jeux traditionnels tunisiens. In Ministère Jeunesse, Enfance et Sports de la République Tunisienne (Eds.), *Jeux, sports et sociétés. Actes du colloque Tuniso-français*. Tunis : CERDOJES.
- Etxebeste, J. (2001). *Les jeux sportifs, éléments de la socialisation traditionnelle des enfants du Pays basque*. Université Paris V-René Descartes, Paris.
- Jaouen, G. (2001). Quels jeux de tradition pour le XXI^e siècle en Europe? In Barreau, J.J & Jaouen, G. (Eds.), *Les jeux traditionnels en Europe. Éducation, Culture et Société au XXI^e siècle* (pp. 23-34). Plonéour Lanvern : Éditions Confédération FALSAB.
- Lagardera, P., & Lavega, P. (2005). La educación física como pedagogía de conductas motrices. *Tandem. Revista de Educación Física*, 79-101.
- Lavega, P. (2004). Traditional games and education. To learn to create bonds. To create bonds to learn. *Studies in physical culture & Tourism. University School of Physical Education in Poznar (Poland), Vol. XI(1)*, 9-32.
- Lavega, P. (Ed.). (2006). *Juegos tradicionales y sociedad en Europa*. Barcelone : Association européenne des Jeux et Sports traditionnels.
- Lavega, P., Bardaji, F., Costes, A., & Saula, O. (2001). Estudi dels jocs populars/tradicionals al municipi de Tàrraga. *Revista Etnologia de Catalunya* (19), 116-120
- Lavega, P., Bardají, F., Costes, A., & Saula, O. (2002). Estudi dels jocs populars/tradicionals a la vall del Corb (Urgell). *Revista Etnologia de Catalunya* (20), 118-121.
- Lavega, P., Bardají, F., Costes, A., & Saula, O. (2005). Estudi dels jocs populars/tradicionals a la vall del Sió i als municipis del pla entre l'Ondara i el Sió (Urgell). *Revista Etnologia de Catalunya* (26), 128-132
- Lavega, P.; Filella, G. ; Lagardera, F. ; Mateu, M. ; Soldevila, A. (2009). Motor action Domains and Emotions. Étude non publiée.
- López de Sosoaga, A. (2006). Juegos infantiles y juegos de adultos ¿dos realidades diferenciadas? In Martínez de Santos. R & Etxebeste, J. (Eds.), *Investigaciones en praxiología motriz*. (pp. 11-20). Vitoria : AVAFIEP et Universidad del País Vasco.
- Martínez Vizcaíno V, Salcedo Aguilar F, Franquelo Gutiérrez R, Solera Martínez M, Sánchez López M, Serrano Martínez S, et al. (2008). Assessment of an after-school physical activity program to prevent obesity among 9- to 10-year-old children: a cluster randomized trial. *International Journal of Obesity*, 32(1), 12-22.
- Eichberg, H. (2001). L'identité populaire dans le sport et la culture. À propos de la démocratie vivante. In J. J. Barreau & G. Jaouen (Eds.), *Les jeux traditionnels en Europe. Education, Culture et Société au XXI^e siècle* (p. 247-285). Plonéour Lanvern : Éditions Confédération FALSAB.
- Jaouen, G. (2001). Quels jeux de tradition pour le XXI^e siècle en Europe? In J. J. Barreau & G. Jaouen (Eds.), *Les jeux traditionnels en Europe. Education, Culture et Société au XXI^e siècle* (pp. 23-34). Plonéour Lanvern : Éditions Confédération FALSAB.
- Lagardera, P., & Lavega, P. (2005). La educación física como pedagogía de conductas motrices. *Tandem. Revista de Educación Física*, 79-101.
- Martínez Vizcaíno, V., & Sánchez López, M. (2008). Relación entre actividad física y condición física en niños y adolescentes. *Revista española de cardiología*, 61 (2), 108-111.
- Moscoso, D., & Moyano, E. (Eds.). (2009). *Deporte, salud y calidad de vida*. Barcelone : Fundación "La Caixa".

- Parlebas, P. (1990). Contribution de l'éducation motrice au développement de la personnalité. In EPS (Ed.), *Activités physiques et éducation motrice. Dossiers EPS* (Vol. 4, p. 60-75). Paris: Editions Revue E.P.S.
- Parlebas, P. (1999). *Jeux d'enfants, d'après Jacques Stella et culture ludique au XVII^e siècle* Contribution au Festival Pratiques et usages des jeux et jouets à travers les âges, Montbrison.
- Parlebas, P. (2001). *Juegos, Deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz*. Barcelone : Paidotribo.

Santé et bien-être relationnel dans les Jeux Traditionnels

Dr Pierre Parlebas
 Faculté des Sciences Humaines et Sociales-Sorbonne (Paris-Descartes)
 Président des CEMEA

La santé est habituellement associée, de façon quasi exclusive, aux caractéristiques biologiques de l'individu. Cependant, ainsi que l'a rappelé avec beaucoup d'à-propos Pere LAVEGA, les phénomènes affectifs, cognitifs et sociaux, qui influencent profondément les conduites motrices, interviennent de façon importante sur cet état organique. Aussi adopterons-nous l'excellente définition proposée par l'Organisation Mondiale de la Santé, selon laquelle la santé est « *un état de complet bien-être physique, psychologique et social et pas seulement l'absence de maladie* ». Issue d'une instance officielle, cette définition a eu l'heureuse initiative d'associer aux caractéristiques sanitaires, des facteurs de bien-être psychologique et relationnel qui jouent un grand rôle dans le ressenti lié à la qualité de vie de chaque personne.

LE BIEN-ETRE RELATIONNEL

Dans le cadre des jeux traditionnels, que peut-on entendre par « bien-être relationnel » ? A coup sûr, le plaisir de la rencontre avec autrui, la recherche du « vivre ensemble », le partage d'actions et d'émotions communes. Cette joie de la rencontre n'exclut pas la tonicité de la confrontation et de la lutte ; l'affrontement d'adversaires dans un cadre accepté fait partie de la stimulation collective. Les jeux traditionnels possèdent une diversité inépuisable, et le bien-être relationnel repose sur la capacité d'adaptation du joueur à cette foisonnante ludo-diversité.

Le pratiquant doit être capable de vivre l'opposition et la coopération sous leurs formes multiples ; il doit pouvoir s'adapter aux renversements de situations, aux subtilités des conflits et des alliances, aux prises d'initiative inopinées au sein des groupes. Mettre toute son énergie au service de ses partenaires, recevoir l'aide appuyée de ses coéquipiers, agir en communion avec des compagnons solidaires, tous ces élans peuvent susciter un enthousiasme qui enflamme l'affectivité relationnelle. A son niveau abouti, ce bien-être ludique accepte les contraintes de la règle du contrat collectif ; celui-ci devient le cadre indispensable à un vécu partagé dont les différentes péripéties, parfois agréables et parfois désagréables, s'inscrivent dans une aventure globalement très motivante. Apprendre à surmonter une défaite, à risquer de perdre un avantage personnel pour sauver un équipier en difficulté, à se sacrifier pour délivrer un partenaire prisonnier, représentent des expériences enrichissantes qui invitent le joueur à sortir des routines trop centrées sur soi-même.

Les subtilités de la communication motrice très différente de la communication verbale, introduisent une originalité passionnante. Les corps se font signe. Le joueur doit déchiffrer le comportement corporel des autres tout en sachant que les autres déchiffreront le sien. Les fausses évidences et la ruse rôdent sur le terrain de la « Balle assise », de « l'Ours et son gardien » ou de « Poules, renards, vipères ». L'enfant se plonge avec délectation dans ce décodage et cet encodage des conduites d'interaction praxique. Il est sollicité

au plus profond de lui-même : il doit « cacher son jeu », offrir de faux indices et essayer de se mettre à la place des autres par empathie, pour deviner leurs projets.

Le plaisir du jeu est bien là ; dans cette communication sur une communication, dans cette méta communication qui incite le joueur à intervenir au premier degré, mais aussi au second degré, et souvent au troisième degré des significations tactiques. Très tôt, l'enfant jubile de s'offrir le luxe d'être le maître des événements en cours. Durant quelques instants, c'est lui qui détient les clés... ou qui croit les détenir avant qu'un autre s'arroge les mêmes prérogatives éphémères.

Dans cet entrelacs des contacts de joueur à joueur, se multiplient les expériences d'interaction qui, peu à peu, soudent les participants et développent un sentiment d'appartenance au groupe. Un parfum d'aventure partagée et un sentiment d'identité collective s'affirment et sont perçus par les intervenants. Les réactions joyeuses des enfants au cours d'une partie de « Barres », de « Balle au prisonnier », de « Balle assise » ou « d'Accroche-décroche » révèlent que le jeu traditionnel peut devenir euphorisant. Ce bien-être relationnel est vécu comme une émotion agréable et stimulante, comme une puissante motivation à l'échange, au contact et au partage. A ce titre, le jeu traditionnel favorise le mieux-vivre, représente un indiscutable facteur de santé au sens où l'entend l'Organisation Mondiale de la Santé.

La problématique générale étant posée, peut-on analyser brièvement des situations concrètes de terrain, et identifier les grandes catégories de jeux moteurs en fonction de leur participation à la santé sous l'angle relationnel ?

LES RONDES ET LES JEUX CHANTÉS

Ces pratiques se déploient sous forme de groupements divers : farandoles, cortèges, chaînes, rondes, trios, duos, souvent accompagnés d'une comptine ou de couplets et de refrains chantés. Le scénario global de l'action est réglé par la succession des événements annoncés dans le contenu des paroles ; il laisse aux différents acteurs, le choix d'intervenir à certaines séquences et, très souvent, la possibilité de désigner leurs partenaires.

Dans ces jeux chantés, le vécu relationnel est dénué de compétition et de comptabilité : il n'y a pas de vainqueur final. Il s'agit d'un jeu de rôles, d'une véritable mise en scène au cours de laquelle l'harmonisation de la conduite motrice du joueur aux exigences collectives, suscite un fort sentiment de fusion dans le groupe. Le chant, qui soutient le déroulement de l'action, accroît le sentiment d'appartenance groupale et souligne la tonalité collective de ce type de jeu.

L'atmosphère de joie qui accompagne habituellement ces jeux chantés montre combien ceux-ci peuvent être les agents actifs du plaisir d'agir ensemble, générateurs d'un bien-être relationnel.

LES DUELS LUDOSPORTIFS

Les situations symétriques de « duels » et de « coalitions » représentent la grande majorité des sports : sports collectifs, sports de combat, escrime, tennis... On retrouve également ce schéma symétrique du duel et des coalitions, dans de nombreux jeux traditionnels : « les Barres », « le Voleur de pierres », « la Balle au prisonnier », les jeux de quilles, de boules et de palets.

Dans les duels, ces 'jeux à deux joueurs et à somme nulle', comme les nomme la « Théorie des jeux », ce que l'un gagne, c'est au détriment de l'autre qui le perd. La gloire du gagnant se forge sur les déboires du perdant. La coopération au sein d'une équipe est mise au service d'une opposition à l'autre équipe. Autrement dit, la solidarité n'est qu'un sous-produit de la rivalité. Et l'éventuelle égalité des chances, prônée au début de l'épreuve, ne fait que

donner davantage de poids à l'inégalité du résultat final et, partant, à la supériorité du vainqueur.

Le duel déclenche un affrontement objectif qui incite chacun à mobiliser ses meilleures ressources face à un adversaire sans complaisance. Le duel témoigne tout à la fois des faiblesses et des capacités du joueur. Celui-ci apprend à perdre, ce qui favorise une meilleure socialisation ; et il peut aussi apprendre à maîtriser sa victoire. Pratiqué à dose raisonnable, le duel sportif peut entraîner une bonne intégration des joueurs à l'ensemble des acteurs et il fait alors indiscutablement partie du dispositif éducatif.

Cependant, le duel peut se muer en épreuve néfaste et dangereuse s'il est utilisé de façon systématique. Quand il est le seul horizon de la sociabilité, il se transforme en une machine à exclusion. Il faut gagner à tout prix, car seule la victoire est belle, et tant pis pour le vaincu !

Dans le cas où les duels sont une pratique systématique comme dans le sport, l'échec peut engendrer des frustrations et affaiblir l'estime de soi. Le contact avec autrui devient une source de déconvenues et de dépit. Les conséquences des duels sportifs systématisés débouchent alors sur un mal-être relationnel.

Tous les sports sont des duels (ou leur généralisation à des structures de coalition). La pratique répétée de ces activités motrices qui valorisent la domination, provoque une intériorisation des normes compétitives ; celles-ci deviennent ainsi les critères fondamentaux d'une relation sociale réussie. Comment s'étonner alors que l'agressivité, voire la violence, devenues le cri de ralliement des pratiques, se généralisent à l'ensemble des comportements de la vie quotidienne ?

Lorsqu'ils sont l'objet d'une pratique hypertrophiée, les duels sportifs risquent de déclencher de multiples frustrations et un insidieux mal-être social. Il ne semble guère raisonnable de les présenter comme des facteurs de bonne santé.

LES JEUX A BRUSQUES RENVERSEMENTS D'ALLIANCES

A côté des duels d'équipes qui opposent deux blocs monolithiques selon des relations positives ou négatives restant rigoureusement intangibles tout au long du match, existent des jeux sportifs à brusques renversements d'alliances ; ceux-ci offrent au joueur l'occasion de changer brutalement de partenaire et d'adversaire au cours même de la partie. Tel joueur qui était un coéquipier que l'on aidait ou à qui l'on passait le ballon, devient brusquement un opposant que l'on poursuit ou sur qui l'on tire. Les deux relations, de coopération et d'opposition, sont exclusives, c'est-à-dire totalement distinctes et séparées, mais elles sont instables. Ce n'est plus la stabilité de relations inamovibles qui est éprouvée, mais la flexibilité de la compétence relationnelle des pratiquants. Ainsi, à « la Balle au chasseur », le joueur qui était agressivement pris pour cible par le chasseur, au moment même où il est touché devient un partenaire de cet ancien prédateur ; et il se transforme alors en un farouche adversaire de ses anciens compagnons qui, désormais, détalent à toutes jambes à son approche (avant de redevenir bientôt ses partenaires).

Ce renversement ex abrupto de la nature de l'interaction entre les joueurs se retrouve dans de nombreux jeux traditionnels : A « l'Epervier », à « la Balle au fanion », à « l'Esquive-ballon au loup », à « la Mère Garuche », à « l'Ours »... Les relations sont brutalement inversées mais elles ne sont jamais ambiguës : à chaque instant, équipiers et opposants sont clairement distingués. Ces situations ludomotrices sont quelque peu déconcertantes, mais en cela même, elles sensibilisent à la plasticité relationnelle. Elles apprennent à se mouvoir dans l'instabilité des réseaux d'interaction et dans les aléas du lien social.

LES JEUX AUX RESEAUX ORIGINAUX

De nombreux jeux traditionnels, dont certains appartiennent aux catégories que nous venons d'évoquer, reposent sur des systèmes d'interaction très différents du duel symétrique représentatif des sports collectifs. Ces systèmes offrent au pratiquant l'occasion de vivre des situations relationnelles insolites et fortement diversifiées, qui l'immergent dans un univers social très éloigné du schéma dichotomique et stéréotypé des sports sociomoteurs classiques. Ces structures sont illustrées, parfois par des réseaux d'interaction motrice qui imposent un canevas inhabituel du lien social, et parfois par des réseaux de rôles sociomoteurs qui proposent au joueur l'étonnante gerbe des comportements autorisés à tout moment de la partie.

1/ Réseaux de communication motrice

Dans la surabondance des jeux traditionnels, on peut distinguer plusieurs structures originales :

- . *Le duel dissymétrique* : à l'opposé des sports collectifs (football, basket...) dont les équipes en miroir sont en situation de duel égalitaire, ces jeux opposent deux équipes dissymétriques dont les statuts respectifs sont différents. Souvent, les uns sont les prédateurs et les autres les victimes potentielles (Gendarmes et voleurs, le Drapeau, les Sept cailloux, la Thèque, le Chambot...).

- . *Le chacun pour soi* : en l'absence d'équipe constituée, chacun joue pour soi-même, sans lien formel préétabli (Quatre coins, Chandelle, Accroche-décroche, Balle nommée...).

- . *Un contre tous* : un joueur affronte tous les autres ligüés contre lui (Cache-cache Gamole, le Main chaude...). Parfois, il est remplacé par celui qui réussit à le prendre en défaut (Balle au fanion, Un, deux, trois, soleil...), parfois il transforme en partenaire l'adversaire qu'il capture (Balle au Chasseur, Esquive-ballon au loup, Mère Garuche, Epervier...) et le jeu s'achève alors en une structure de « tous contre un ».

- . *Une équipe contre les autres* : une équipe de plusieurs joueurs est opposée au reste des participants (l'Ours et son gardien, le Filet du pêcheur).

- . *Réseau opposant de façon dissymétrique trois équipes ou davantage* : sont alors en confrontation au moins trois coalitions (Poules-renards-vipères).

- . *Réseau paradoxal* : les relations entre joueurs sont ambivalentes. Chaque pratiquant est en même temps partenaire et adversaire de certains autres, au gré des fantaisies des joueurs et des circonstances du jeu (la Balle assise, Poules- renards-vipères, le Gouret, la Galine, la Porte...).

2/ Réseaux de rôles sociomoteurs

On peut globalement distinguer trois grands types originaux de réseaux de rôles sociomoteurs qui prédéterminent les conduites relationnelles des participants :

- . *Les jeux à réseau convergent* : tous les joueurs convergent petit à petit vers le même rôle en fin de partie, et ils se retrouvent tous du côté des gagnants (la Sardine, la Balle au chasseur, l'Epervier...).

- . *Les jeux à réseau permutant* : le flux des joueurs est soumis à une règle de permutation systématique de rôle à rôle. En fonction des épisodes ludiques et selon les prescriptions de la règle, chaque participant pourra endosser successivement tous les rôles disponibles (les Quatre coins, Accroche-décroche, la Chandelle, l'Ours et son gardien...).

. *Les jeux au réseau fluctuant* : là encore, les changements de rôle sont au cœur du jeu et possèdent une résonance exceptionnelle d'autant qu'ils sont liés aux réactions affectives des joueurs (la Galine, la Balle assise...).

Ainsi que le révèle ce foisonnement de structures, les jeux traditionnels proposent des configurations extrêmement diversifiées qui offrent une multiplicité d'expériences relationnelles différenciées. Ils provoquent une mise à l'épreuve de l'adaptabilité aux différents modèles du lien social ; à ce titre, ils représentent une remarquable école d'apprentissage de la compétence relationnelle, facteur de santé.

LES JEUX PARADOXAUX

Certains jeux traditionnels proposent des situations radicalement originales : ce sont les jeux paradoxaux dans lesquels l'adversaire d'un joueur est en même temps son partenaire. Ce schéma, inconnu des sports collectifs, projette les pratiquants dans une ambivalence relationnelle déconcertante, mais très stimulante. Amis et ennemis tout à la fois : c'est là que gît le paradoxe ! L'incertitude associée aux comportements des autres intervenants est permanente. Le joueur doit décoder la conduite des différents acteurs avec subtilité, et l'interpréter comme une méta communication du 2^{ème} ou du 3^{ème} degré. Et c'est bien cette subtilité relationnelle qui fait le piment des jeux paradoxaux et qui enchante aussi bien les enfants que les adolescents ou les adultes.

. *Dans certains jeux, le paradoxe est imposé et apparaît explicite*. C'est le cas de « Poule-renard-vipère » (encore appelé les Trois camps), dans lequel les vipères ont prise sur les renards, les renards sur les poules et les poules sur les vipères.

Apparemment banales, ces règles recèlent en réalité une 'double contrainte' surprenante et inévitable : le protecteur d'un joueur est en effet celui que ce joueur doit éliminer pour gagner ! Ainsi, dans un tel cycle, les renards doivent capturer les poules pour vaincre, mais en capturant les poules, ces renards éliminent les joueurs qui les protègent des vipères !

Le pratiquant doit donc anticiper les réactions des autres joueurs, négocier, et faire preuve d'adresse relationnelle face aux comportements contradictoires d'autrui. La communication de solidarité et la contre-communication d'hostilité s'entrecroisent et se fondent constamment. Chacun cherche à jouer au plus fin lors de cette communication triangulaire. Le lien relationnel se noue, se dénoue puis se renoue au fil des péripéties ludiques. Cette expérience mouvementée, ponctuée de réussites et de déconvenues, suscite une effervescence qui provoque un engouement marqué. Elle enrichit manifestement la compétence relationnelle des joueurs.

. *Dans d'autres jeux paradoxaux, le paradoxe n'est que proposé et reste implicite* ; il peut revêtir des degrés d'importance plus ou moins accentués.

Ainsi, à la « Balle assise », un joueur qui tient le ballon en mains, peut choisir de le lancer agressivement de volée sur tout autre pratiquant ou peut décider de le lui passer amicalement par rebond au sol. Autorisée par la logique interne du jeu, cette ambivalence bouleverse les schémas sportifs habituels qui cantonnent les rencontres à une opposition absolue entre deux blocs antagonistes, comme au rugby, au basket-ball ou au water-polo. Une bonne entente paradoxale entre deux joueurs suppose que chacun d'eux fasse confiance à l'autre et se montre en retour loyal envers lui. Cette façon de surpasser le paradoxe refuse l'acte de trahison, rendu facile dans cette situation par l'éventuelle confiance du partenaire.

Les jeux paradoxaux abondent dans les jeux traditionnels : « la Balle assise », « le Gouret », « la Galine », « l'Ours et son gardien », « la Porte »,

« les Quatre coins », « Accroche-décroche »... Ces jeux enchantent les participants. Tout en autorisant des performances physiques et des démonstrations éventuelles d'habileté gestuelle, ils n'excluent pas de la partie les enfants les moins robustes et les plus discrets. Ils se prêtent volontiers à la mixité entre garçons et filles ; ils permettent de fréquentes facéties et des interactions teintées d'humour, ce qui ajoute du sel à la rencontre.

En menant un travail expérimental sur le terrain, reposant sur des enquêtes sociométriques et l'observation méticuleuse des comportements, nous avons constaté que la Balle assise, par exemple, pouvait modifier les relations socio-affectives des joueurs et favoriser le développement d'une cohésion interpersonnelle plus affirmée.

COMPETITION EXCLUANTE ET COMPETITION PARTAGEANTE

L'intérêt présenté par les jeux traditionnels réside notamment dans la multiplicité et la diversité des situations d'interaction qu'ils proposent. L'enfant apprend à vivre les différentes facettes de la communication, les rôles et les contre-rôles de l'échange.

Cet apprentissage de l'adaptabilité au contact d'autrui est un facteur de socialisation qui favorisera l'aisance relationnelle et le plaisir de la rencontre. Les jeux traditionnels sont de véritables laboratoires qui essaieront de transformer le plomb de l'agressivité ludique en l'or de la cohésion sociale.

Cependant, un problème reste posé : tout comme les sports proprement dits, les jeux traditionnels reposent sur un affrontement, sur une compétition. Or, avons-nous observé, quand la compétition devient systématique, elle tend à susciter des frustrations et à créer du mal-être. Les jeux traditionnels peuvent-ils éviter ce mal-être, cette atteinte à la santé relationnelle ?

Les analyses précédentes permettent d'opérer une distinction capitale entre deux types de compétition : la compétition excluante et la compétition partageante.

1/ La compétition excluante

C'est l'affrontement absolu du duel : tout ce qu'un joueur gagne, il le prend à son adversaire. Le résultat est tranchant comme un coup de sabre et s'inscrit dans la comptabilité implacable d'un système des scores révélateur d'une supériorité.

Le vainqueur impose sa domination aussi bien dans les duels d'individus (escrime, tennis, lutte...) que dans les duels d'équipes (football, hockey, les Barres, la Balle au prisonnier, le Voleur de pierres, le Drapeau...). Tous les sports fonctionnent sur le modèle du duel et adoptent son état d'esprit : la recherche d'une hiérarchie et d'une domination sanctionnée dans la comptabilité du score. L'égalité des chances, affirmée au départ de la compétition, ne fera que mieux légitimer la supériorité du vainqueur. Seule la victoire est belle et seuls les gagnants montent sur le podium. On constate que la compétition sportive est excluante : finalement, elle met hors jeu les plus faibles. Le sport est une machine à fabriquer des perdants, à produire des frustrés potentiels.

2/ La compétition partageante

. Dans de nombreux jeux traditionnels aux brusques changements d'alliances,

l'affrontement compétitif, qui peut devenir très vif, connaît des déroulements particulièrement originaux. Ainsi, à la « Balle aux chasseurs », à « l'Epervier » ou à la « Mère garuche », le joueur capturé n'est pas perdant ; loin d'être vaincu, il est au contraire incorporé au camp de la victoire puisqu'il devient

finalement l'un des partenaires du gagnant. Dans ces jeux au réseau des rôles convergent, tous les intervenants participent à la victoire et seront du côté des vainqueurs : la compétition est partageante.

. *Dans le cas des jeux traditionnels au réseau de rôles permutant*, le partage s'effectue de façon différente. Au cours des jeux tels « l'Ours et son gardien », les « Quatre coins » ou « le Gouret », chaque joueur à l'occasion de s'emparer du poste dominant et d'imposer sa réussite ; mais il ne pourra pas pour autant éviter de rentrer rapidement dans le rang. A tour de rôle, chacun est vaincu puis vainqueur, provisoirement. Le jeu est dépourvu de comptabilité et s'achève sans qu'un score affirme la supériorité de l'un des protagonistes, et donc sans souligner l'infériorité des autres.

L'échec est dédramatisé car il est rapidement remplacé par le succès qui le suit et qui ne pourra pas lui-même provoquer trop de narcissisme car lui aussi disparaît rapidement dans le tourbillon des interactions. Les incessants affrontements des jeux permutants donnent lieu, là encore, à une compétition partageante.

. *Le comble de la richesse relationnelle et de sa complexité parfois déconcertante est offert par les jeux paradoxaux*. Le joueur s'éprouve et provoque les autres en dynamisant les interdits habituels de l'adversité et de la solidarité. Il joue le paradoxe en donnant une nouvelle perception de ses comportements, en brouillant son image. Le jeu traditionnel devient un laboratoire où le joueur expérimente de nouvelles attitudes face à autrui, ou il peut enfreindre les relations académiques sans encourir de sanctions extérieures ; l'activité ludique est un monde à part qui permet de vivre des émotions et des liaisons de transgression, sans conséquences objectives.

Chacun peut, tour à tour, réussir et échouer, perdre et gagner. Cependant, le jeu s'achève sans comptabilité, sans vainqueurs ni vaincu, en ayant offert à tous les pratiquants la possibilité de vivre les différentes facettes de l'émotion relationnelle. Là encore, la compétition est éminemment partageante.

Les jeux traditionnels offrent, à qui sait les saisir, des situations d'action très favorables à l'épanouissement d'une sociabilité ouverte et adaptable à de multiples configurations, fussent-elles déroutantes. Les duels académiques du sport institué, proposent des pratiques stimulantes d'une grande clarté dichotomique, séparant partenaires et adversaires. Cependant, le recours systématique et exclusif à ce type de compétition excluante, entraîne son cortège de dépits et de frustrations. Possédant une place légitime au sein d'un enseignement équilibré, le duel sportif devient néfaste quand il s'arroge la quasi-exclusivité des pratiques censées être éducatives. De nombreux jeux traditionnels dessinent une perspective originale en mettant en œuvre l'opposition et la coopération dans une compétition partageante qui favorise un vécu de mieux-être relationnel.

Le jeu traditionnel est une sorte de maquette, une sorte de « modèle réduit » qui fait vivre aux pratiquants les principes fondamentaux présidant à la complexité et à l'harmonie des relations sociales. A ce titre, son rôle peut être d'un grand apport dans l'apprentissage d'une sociabilité épanouie, dans l'acquisition d'un aspect significatif du bien-être social, facteur de santé.

Note : Les lecteurs intéressés peuvent trouver des descriptions des jeux mentionnés dans :

- CEMÉA (2002). Fichier de jeux sportifs. 24 jeux sans frontières. Paris :Cémea Publications

- Guillemard, G., Marcha, J.C.; Parent, M., Parlebas, P. y Schmitt, A. (1984). *Aux 4 coins des jeux*. Paris : Éditions du Scarabée.

Bibliographie

- BORDES Pascal, COLLARD Luc, DUGAS Eric - *Vers une science des activités physiques et sportives* - Ed. VUIBERT - Paris, 2007
- COLLARD Luc - *Sport et agressivité* - Ed. DESIRIS- Méolans-Revel, 2004
- DURING Bertrand - *Histoire culturelle des activités physiques au XIXème et au XXème siècles* - Ed. VIGOT - Paris, 2000
- LAGARDERA Francisco, LAVEGA Pere - *La ciencia de la accion motriz* - Edicions de la Universitat de Lleida, 2004
- PARLEBAS Pierre - *Jeux, sports et sociétés* - INSEP Publications - Paris, 1999
- PARLEBAS Pierre - *Réseaux dans les jeux et les sports* - in **L'Année sociologique** - vol. 52 - n°2 - PUF - Paris, 2001
- PARLEBAS Pierre - *Modélisation dans les jeux et les sports* - in **Mathématiques et Sciences Humaines** - n° 170 - Ed. CAMS - Paris, 2005.

Le rire dans les Jeux populaires

UNE AUTRE VOIE POUR LA SANTE, EN JOUANT

Dr Henning Eichberg

Gerlev Center for Play and Movement Culture, Denmark

et Université Danemark Sud, Institute of Sports Science and Clinical Biomechanics

Résumé

Le Hurling en Cornouailles Britannique, la soule en Bretagne : Ce type de jeux populaires ont généralement été traités comme les précurseurs du sport moderne, le sport ayant régulé l'espace et le temps du jeu, la (non) violence du comportement, le contrôle des résultats, l'organisation, la stratégie, les tactiques, les techniques et l'évaluation de l'action compétitive. Ceci est généralement présenté comme une histoire de l'amélioration sociale et du progrès – ou encore comme celle d'une sauvagerie dégénérée transformée en activité sportive saine et civilisée.

Ce que l'analyse sociologique de l'action ludique eut tendance à ignorer est le rire des participants. Avec la sérieux du sport moderne, comme cela fut instauré au dix-neuvième siècle, toute une culture de rire a disparu. Le fou ou le bouffon qui jouait un rôle central dans les compétitions populaires médiévales n'avait plus aucune place dans le sport de l'Âge Industriel. Quand la compétition et le jeu furent transformés en moyen de production – production de résultats et records – le rire devint marginal et même contraire à la fonction supposée.

Cette étude essaie de contrecarrer ce courant dominant par la phénoménologie du rire dans les jeux populaires. Une approche contrastée se penche vers le sérieux de la compétition du sport, le sourire dans le sport moderne et le fitness, et la dimension souterraine du rire dans les sports modernes. Par analyse comparative, le rire se révèle comme une sorte de discours corporel à propos de l'imperfection de l'être humain, proposant une version opposée à l'image du perfectionnisme de la pensée Occidentale. Les dimensions de la 'physiologie' du rire, de l'explosion de l'énergie psychique, et celle des relations sociales inter corporelles dans le rire et le jeu nous orientent vers la multi dimensionnalité de la santé, comme cela fut formulé par l'OMS : un « bien-être physique, mental et social ». Si 'le rire est sain', comme le dit une vieille expression populaire, alors la santé n'est pas une seule entité, mais consiste en différentes relations, et la dimension populaire est une de celles-ci.

Deux cas de jeux folkloriques – pratique saine, non saine ?

Le Hurling en Cornouailles Britannique vers 1600. Deux villages s'affrontent sur un chemin à travers la vallée, composant un tableau de jeu, de brutalité et de rire. Les gens se rencontrent lors d'une fête, suivant une vieille tradition. Deux chevaliers de la noblesse locale ont offert une balle d'argent, l'objet principal du combat qui a lieu en ce moment. Dès que la balle est lancée, les deux équipes, dont personne n'a mesuré le nombre ou la force, essaient de s'en saisir pour l'apporter dans leur base respective. Les bases peuvent être l'auberge du village, la chaise du maître de cérémonie ou toute autre lieu convenu d'avance. Et dans ce paysage campagnard, à travers collines et rivières, à travers champs et haies, la course sauvage commence. Si l'un des combattants tombe lourdement dans les buissons épineux, ou si vingt ou trente assauts pour la balle ont lieu dans l'eau boueuse, la joie reste toujours la plus forte. Finalement,

la balle atteindra un des buts où la foule se réunira. Et tous ensemble ils boiront la bière fournie avec grande générosité par le patron de l'équipe victorieuse²⁶.

Un autre cas vient du Danemark rural au dix-neuvième siècle. Un vieux fermier se souvient d'un jeu de balle traditionnel de sa jeunesse, en 1913:

« Au village de Ljørslev, le second ou troisième jour de Pâques, la coutume voulait que les jeunes gens se rendent de bon matin au cimetière pour jouer à la balle. Les participants formaient deux équipes, et chacune avait son but à chaque bout du cimetière. La balle devait être lancée en l'air trois fois, et à la troisième les joueurs devaient sortir du but et pouvaient être pris en étant touchés par la balle. Le jeu était semblable à celui de longball²⁷. Si la balle passait par dessus le mur du cimetière, un gage devait être payé, et consommé avec plaisir dès l'après-midi²⁸. »

Les historiens et sociologues ont toujours traité ce type de jeux comme des pré sports. Alors que les jeux traditionnels n'étaient pas encore été standardisés concernant l'espace, le temps, la taille des équipes et les règles, le sport a régulé toutes ces dimensions du jeu, le (non -) comportement violent, le contrôle des résultats, la planification, la stratégie, les tactiques, techniques et évaluation des phases compétitives. Cela est toujours raconté comme l'histoire d'une amélioration sociale fonctionnelle - comme une histoire de progrès.

Ce que l'analyse a tendance à ignorer est le rire des participants. Les jeux de la culture populaire ne peuvent pas être compris si l'on n'écoute pas les exclamations de joie et de plaisir, les appels ironiques, les remarques obscènes, le rire au sujet de situations comiques suite à un coup manqué ou à une chute. Toutes ces intonations ne sont pas seulement un effet secondaire du jeu, c'est un élément central pour le processus de socialisation corporelle. A cet égard, les jeux n'étaient pas seulement des pré sports, en vérité ils représentaient un tout autre type d'interaction sociale. Ils étaient au coeur des festivités populaires, ce qui en fait le reflet d'un tout autre type de pratique sociale que le sport moderne. Et le rire est un indicateur de ces différences fondamentales.

Ces différences peuvent être observées sous l'angle du récent retournement hygiénique du sport, *hygienic turn of sport*. Pendant au moins un siècle, le sport fut regardé comme quelque chose de très compétitif, dans la lignée de l'environnement industriel, mais ces dix ou vingt dernières années on lui a ajouté une nouvelle facette, celle du sport indispensable à un mode de vie sain. S'agit-il juste d'une simple rhétorique politico sportive ou cela commence t-il vraiment à dominer la pratique sportive, reste une question ouverte. Toutefois, cette orientation ouvre la porte à une nouvelle approche à propos de ce qui est sain ou non sain dans le sport - et dans les jeux. Pendant des siècles les jeux populaires ont été réprimés au prétexte de leur violence, du désordre

²⁶ Une description contemporaine est donnée par Richard Carew (1602): *Survey of Cornwall*. London: Faulder 1811, 195-199. – Une survivance de ce type de jeu est l'Ashbourne Shrovetide Football, présenté come "un des plus vieux, plus important, plus long et plus fou jeu de balle au pied ». Il est documenté depuis 1349 et est fameux pour sa dynamique furieuse à travers le paysage et l'eau. Un jeu similaire est la Soule, jouée aujourd'hui dans un lieu unique en Bretagne rurale. Un livre de photographies raconte cette histoire contemporaine : Serge Moëlo, & Jean-Pierre Le Bihan 1986: *Kergohann hag ar vellad./Kergohann et la soule*. Loudéac: Dastum.

²⁷ Longball is a cricket-like game of batting the ball, running and hitting. It is played by children in Denmark up to the present day.

²⁸ This was remembered by the farmer Peder Kr. Nygaard from Ljørslev in 1913. Quoted by Ove Korsgaard 1986: *Krop og kultur*. Odense: Odense Universitetsforlag, 13.

provoqué, - et de leur insalubrité. Cependant, après le récent retournement hygiénique du sport, ce débat peut être revu - à quelle fin?

En tout état de cause, pendant la période de la modernité industrielle, la culture du rire populaire a disparu au profit du sérieux du sport moderne ²⁹. Examinons de plus près cette transformation historique - et oublions un instant la santé afin d'y revenir avec un regard nouveau.

Le phénomène du rire dans les jeux populaires

Dans la société préindustrielle les jeux et les compétitions étaient pleins de rires et d'actions de provocation de l'adversaire, et certains de ces jeux sont arrivés jusqu'à nous. Mais le rire n'est pas une chose si simple - il y a de nombreuses formes de rire, exprimées par des pratiques corporelles différentes et dans différentes situations d'interaction sociale. Il faut donc avoir recours à une phénoménologie du rire dans la culture populaire. On pourrait parler du rire quand on 'tape dans la cible', quand on se moque du perdant, le rire à s'écrouler par terre, le rire du combat burlesque, le rire grotesque, le rire idiot, et le rire du carnaval.

Toucher la cible - le but surprenant du mouvement

De façon très élémentaire, le rire est provoqué par l'action de 'renverser la cible'. Les sports modernes de lancer sont conçus uniquement dans une orientation où le résultat est mesuré en centimètres - concordant avec le slogan *citius, altius, fortius!* - mais ce modèle n'a aucune importance dans les jeux traditionnels. Là, le point décisif est de toucher une certaine cible. Cette logique particulière est à l'origine de jeux comme les boules, les palets (le lancer du fer à cheval), etc. Et on peut même 'entendre' ces jeux, car ils ont une intonation de rire bien précise.

Lorsqu'un joueur lance une boule ou un palet, il n'y a pas matière à rire de la distance qui a été obtenue, mais s'il touche la cible, ou s'il la manque, ou si une configuration inattendue est créée par un lancer, cela donne des occasions de surprise et de rire.

Ce modèle particulier du 'toucher de cible' correspond également au fait que toute plaisanterie est aussi une certaine 'cible'. Le rire est alors marqué par une explosion corporelle et psychique - l'éclat de rire.

On trouve des modèles similaires aux jeux de lancers dans les courses. Courir aussi rapidement que possible - *citius!* - ne crée pas la même fascination qu'un jeu populaire où le but est de toucher ou d'attraper quelqu'un³⁰. En Bretagne rurale, un de ces jeux de course était de chercher à attraper un poulet. Un jeu similaire utilisait la nage, pratique qui fut populaire pendant de nombreux siècles, jamais cependant en étant performée le long de lignes parallèles pour un résultat déterminé par le temps. Dans un jeu du Portugal, les garçons nagent et sortent de l'eau afin d'attraper un canard et c'est l'imprévisibilité des réactions de l'animal qui rend ce jeu populaire.

Jouer au perdant

Certaines activités de jeu de 'course et attrape' peuvent apparaître comme un 'jeu du perdant' parce que les joueurs ne s'efforcent pas d'être premiers. En fait ils évitent d'être 'le dernier' car ils ne veulent pas prendre le rôle du 'bouc

²⁹ See also the controversy about the uniqueness of modern sport: John Marshall Carter & Arnd Krüger 1990 (eds.): *Ritual and Record. Sports Records and Quantification in Pre-Modern Societies*. New York: Greenwood.

³⁰ The ancient game of Kabbadi from Punjab shows how this type of movement could be transformed into a modern competitive team sport expanding into other Asian countries.

émissaire' dévolu à cette place. Mais cette logique d'évitement est-elle vraiment le point commun des jeux de 'course et attrape' dans le monde de la culture populaire?

Arrêtons-nous sur le jeu du « chat » pratiqué par les enfants. Le but du jeu est de toucher d'autres joueurs - et ensuite de s'éloigner afin d'éviter d'être soi-même attrapé. Habituellement le chat est choisi par une comptine puis il doit chasser les autres joueurs. Celui qu'il attrape devient alors le nouveau « chat »³¹.

D'un point de vue sportif moderne, c'est une course rapide afin de déterminer le coureur le plus lent. Si d'un certain côté cela semble sportif, pourtant ce qui est déterminant n'est pas de désigner un vainqueur, mais un perdant. Un observateur sportif ne dirait pas que c'est du sport. Si le jeu était pratiqué avec la logique sportive, il ne fonctionnerait pas car le coureur le plus lent resterait aussitôt à l'arrière, en larmes, et le jeu se terminerait brutalement. Si le jeu veut durer, les joueurs doivent oublier les consignes habituelles de vitesse, de victoire et d'excellence. C'est ainsi que le coureur le plus rapide tourne autour du plus lent en le taquinant et le narguant : 'Tu ne m'attraperas pas, tra-la-la!' Il crée cette situation afin de prendre le risque d'être touché car c'est seulement cette interaction qui apporte du sens au jeu. C'est dans l'intérêt de tous qu'aucun réel perdant ne soit produit. Dans ces jeux de « course et attrape » le but est de risquer d'être un perdant - donc une façon d'apprendre à perdre.

La caractéristique de ce type de pratique est son intonation - le rire qui l'accompagne. En effet, perdre peut être amusant avec les traits du grotesque. Si le coureur le plus rapide est touché par le plus lent - soit volontairement pour que le jeu continue, ou involontairement suite à quelque situation fortuite - cela va créer une atmosphère conviviale, avec plaisanteries et railleries. Jouer à perdre fait rire les joueurs. Jouer à « chat » est un jeu qui s'entend de loin, et c'est un autre son qu'une course sur une piste d'athlétisme. L'essence la plus profonde du jeu n'est pas de chercher à gagner ou d'éviter la place du bouc émissaire, c'est quelque chose de différent. Elle nous dit : « Ne vous prenez pas au sérieux, c'est un jeu ! »

Entravé et chuter – se mouvoir entre des lignes non rectilignes

Etre entravé et chuter est également une situation typique des jeux populaires. Chuter est typique de la gestuelle des clowns - provoquant le rire. Certaines courses compétitives font depuis longtemps partie de la culture populaire - mais les joueurs étaient souvent entravés l'un à l'autre. Cette configuration fut exclue par la sportivisation, lorsque l'action de courir fut réorganisée afin d'être produite sur des pistes parallèle - sans être autorisé à toucher l'autre joueur - et en recherchant la production d'un résultat optimum, mesuré.

Quelques courses 'entravées' ont été conservées dans la culture populaire de festivité et du jeu, aujourd'hui transformées en pratiques folkloriques. Le *Markgröninger Schäferlauf* est célèbre. A l'origine c'était une course de bergers à Württemberg en Allemagne, puis c'est devenu un événement folklorique et touristique annuel. La course est particulièrement connue du fait que les 'bergères' sont autorisées à entraver les concurrents sur le chemin³².

³¹ More detailed about this type of games see Jørn Møller 1990/91: *Gamle idrætslege i Danmark*. New ed. Gerlev: Idræthistorisk Værksted 1997, vols. 1-4, here especially vol. 2. – Also Jørn Møller 1984: "Sports and old village games in Denmark." In: *Canadian Journal of History of Sport*, 15, 2: 19-29.

³² Erich Tomschik et al. 1971: *Der Markgröninger Schäferlauf*. Markgröningen: Verlag des Arbeitskreises Heimat- und Denkmalpflege. – About this and other popular races see also Guillaume Depping 1881: *Die Körperkraft und Geschicklichkeit des Menschen. Historische Darstellung der Leibesübungen bei den alten und neueren Völkern*. Minden 2nd ed., 137-141, 250-253, 275.

Cependant, il ne s'agit pas simplement d'une opposition entre tradition et modernité. Le problème resurgit à chaque nouvelle génération, quand les enfants entrent dans le système scolaire. Lorsqu'ils sont envoyés sur la piste pour apprendre un comportement sportif 'correct', ils commencent en plaisantant et en se bousculant. Peu à peu, ils doivent apprendre la discipline: « Ne chahutez pas, ne poussez pas! »

La course en sac est également une course populaire typique. Le sac est un handicap artificiel pour faire chuter les participants, et de nouveau vous pouvez 'entendre' la manifestation - par son rire. Dans la course populaire, la chute n'est pas une défaillance ou un drame, comme cela est déploré en athlétisme moderne, et décrit en termes tragiques, mais constitue une caractéristique centrale et carnavalesque de l'action.

Les jeux d'équilibre sont de la même veine. Rechercher l'équilibre est d'abord un jeu avec le déséquilibre et cela inclut la probabilité de tomber. L'amusement suite à une chute est un classique des jeux populaires – contrairement à ce qui se passe en sport - par exemple tomber des barres en gymnastique - où elle est considérée comme une grave erreur.

Le rire qui accompagne les pratiques ludiques populaires - courir, se balancer, sauter - peut être comparé au contraste ligne courbe - ligne droite. L'évitement, l'affleurement et le contournement sont toujours une source d'amusement et de surprise, pouvant être liées avec le mouvement du labyrinthe et contrastant terriblement avec la ligne droite des courses sportives modernes ³³.

Le combat grotesque

On peut également voir une relation entre le mouvement non rectiligne de la course populaire, avec chute, et certaines formes de combats. C'est le cas dans les courses de bateau de la culture populaire. Loin de ramer en parallèle pour des records de vitesse, comme en aviron sportif, les joueurs organisent des joutes nautiques où le but est de faire chuter l'adversaire dans l'eau ³⁴.

La joute nautique est une querelle simulée et burlesque, appelée *dyst* en danois. Contrairement aux très sérieux combats guerriers et à la compétition sportive très règlementée, le combat *dyst* inclut la possibilité d'ironiser et de narguer l'adversaire. Le jeu nordique « Markus et Lukas » est un des jeux populaires jouant particulièrement sur ces qualités. Les yeux bandés, deux combattants se placent debout de chaque côté d'une table, une épée « molle » dans la main, consistant en un morceau de tissu ou d'un journal roulé. Les joueurs s'interpellent par leurs noms « Markus » et « Lukas » en se servant de l'orientation de la voix pour porter les coups dans cette direction. Le jeu est une variante de « blind man's buff » - pour deux personnes. Tout le monde rie, participants ainsi que spectateurs ³⁵.

Dans l'univers des jeux de tirer, il y a le *Fingerhakeln* allemand, ou tirer du doigt de fer – en référence au tire à la corde - qui possède également des éléments de ces combats burlesques. Le tire à la corde (ou lutte à la corde) fut d'ailleurs une des rares disciplines olympiques à avoir été éliminée. Les athlètes sérieux la considéraient comme « une sorte de plaisanterie » ³⁶.

³³ Henning Eichberg 2005: "Racing in the labyrinth? About some inner contradictions of running." In: *Athletics, Society & Identity*. (= Imeros, Journal for Culture and Technology, 5:1) Athens: Foundation of the Hellenic World, 169-192.

³⁴ Henning Henningsen 1949: *Dystløb i danske søkøbsteder og i udlandet*. Copenhagen: Munksgaard.

³⁵ Møller 1990/91, 2: 100-101.

³⁶ Henning Eichberg 2003: "Three dimensions of playing the game: About mouth pull, tug-of-war and sportization." In: Verner Møller & John Nauright (eds.): *The Essence of Sport*. Odense: University Press of Southern Denmark, 51-80.

Le corps grotesque

La traction par la bouche, un jeu populaire chez les Inuit du Nord, montre une dimension supplémentaire de la culture du rire dans le jeu : l'exposition du grotesque.

Dans ce jeu deux personnes se positionnent épaule contre épaule, puis mettent un bras autour du cou de leur partenaire, symétriquement. En ouvrant chacun leur bouche, de leur index ils se saisissent de l'intérieur de la lèvre adverse, puis au signal, ils tirent. Les bouches et les joues se déforment, les yeux roulent et développent des traits grotesques chez les joueurs. Intensifiant leurs efforts, ils tournent la tête afin d'essayer de soulager la douleur et aussi de résister efficacement, jusqu'à ce que l'un d'eux abandonne³⁷. Cette compétition peut également « s'entendre » car les spectateurs réagissent aux différentes postures et à la difformité des visages. Le jeu exhibe un corps grotesque.

Un événement encore plus excentrique de « tirer » a été peint par le Groenlandais Aron de Kangeq au milieu du dix-neuvième siècle. Son tableau montre la traction avec le « derrière ». Un groupe d'Inuits est assemblé autour de deux hommes qui luttent avec leur pantalon retroussé. Une courte corde est utilisée pour le jeu, terminée à chaque bout par un rondin de bois. Les protagonistes passent la corde entre les jambes et les rondins derrière leurs fesses afin de pouvoir tirer sur la corde³⁸.

Toutes ces actions de traction sont compétitives, mais ce n'est pas du sport. C'est un jeu avec des côtés grotesques dans certaines positions corporelles.

Ces deux exemples montrent que la sexualité a toujours été un thème favori dans la présentation du corps grotesque³⁹. Des mises en scènes de travestis - des hommes habillés en femmes ou des femmes qui se comportent comme des hommes - étaient souvent un caractère des festivités populaires. Dans la fête Tartare du Sabantuy, une fête célébrant l'arrivée du printemps où la lutte *kuresh* est une activité majeure, on peut voir des femmes réaliser des mouvements que les hommes doivent ensuite reproduire – accompagnés des éclats de rire du public. Par cette parodie sexuelle, les tensions et les déséquilibres qui existent entre les personnes de sexe différent dans le patriarcat Tatar sont affichés et exposés au rire commun⁴⁰.

Le bouffon

La culture du rire a aussi produit un protagoniste remarquable, celui de l'idiot⁴¹. Ce rôle était un des aspects centraux des jeux et des compétitions populaires. Le jeu médiéval du *Hausbuch* au quinzième siècle était un tournoi de

³⁷ Keewatin Inuit Associations 1989: *Inuit Games*. Originally published by the Department of Education, Regional Resource Center, Government of N.W.T. Rankin Inlet, 38. – For a closer analysis of mouth pull see Eichberg 2003 *ibid*.

³⁸ Kirsten Thisted 1997: *Jens Kreutzmann. Fortællinger og akvareller*. Nuuk: Atuakkiorfik, 152-154.

³⁹ The role of the grotesque body in popular carnival was emphasized by Mikhail Bakhtin 1968: *Rabelais and his World*. Cambridge: MIT.

⁴⁰ Zinaida Kuznezova & Oleg Milstein 1992: "Traditions of the Tatar Cultural Minority." In: Leena Laine (ed.): *Sport and Cultural Minorities*. Helsinki: Finnish Society for Research in Sport and Physical Education, 282-84.

⁴¹ The central role of the fool among the characters of popular culture was described by Peter Burke 1978: *Popular Culture in Early Modern Europe*. London: Temple Smith. – Rich material in Werner Mezger 1991: *Narrenidee und Fastnachtsbrauch. Studien zum Fortleben des Mittelalters in der europäischen Festkultur*. Konstanz: Universitätsverlag. (Habil.) – A theological interpretation: Harvey Cox 1969: *The Feast of Fools. A Theological Essay on Festivity and Fantasy*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.

chevaliers, accompagné d'une course de chevaux entre paysans. Dans cette dernière des bouffons faisaient ressortir le caractère grotesque de cette course en tirant les chevaux par la queue⁴². La gravure sur cuivre de Pieter Bruegel l'aîné qui représente la kermesse de Hoboken (1559) montre les compétitions, les jeux et danses, ainsi qu'au premier plan un bouffon tenant des enfants par la main.

Le *Pritschenmeister* était un bouffon particulièrement connu, un personnage qui joue un rôle central dans les matches de Papegai allemands⁴³. Il tenait son nom du *Pritsche*, une épée de bois également utilisée par Kasperle, le polichinelle du théâtre de marionnette allemand. Le *Pritschenmeister* montait un canular et se moquait du mauvais joueur - même (ou surtout) si c'était un noble de haut rang. Il lui présentait ainsi un bien étrange trophée ; c'était un drapeau fait d'une toile de sac grossière et fixé à une branche épineuse – un pied de nez en fait. Aux seizième et dix-septième siècles le *Pritschenmeister* devint une joute particulière pour poètes, liée aux festivités du tir au perroquet. Les poètes déclamaient des propos absurdes et humoristiques qui incluaient de nombreux sous-entendus critiques. Ils se trouvaient à mi-chemin entre la tradition populaire du rire irrespectueux - et un type Baroque et pompeux de police de l'ordre.

Dans la culture populaire du rire le bouffon se situait entre le 'vrai idiot', quelqu'un souffrant d'un handicap mental, et 'l'idiot factice', une sorte d'artiste montant des canulars⁴⁴. Dans les fêtes populaires danoises jusqu'au vingtième siècle, le titre pompeux de « chef de festivité » était accordé à un 'vrai idiot'⁴⁵. Son rôle d'un jour s'équilibrait entre subir la raillerie comme personne handicapée et une position sociale reconnue dans la communauté locale⁴⁶.

Le carnaval – la fête d'un monde inversé

Les jeux reflétaient l'aspect corporel des fêtes populaires, surtout de celles qui consistaient à renverser la réalité, le carnaval⁴⁷. Ici le « vrai idiot » jouait à être roi, et le roi à être un sot. Dans ce montage où la farce et la parodie sont ritualisées comme anti-ordre, les règles de l'église, de l'aristocratie, des riches et de l'autorité de l'état étaient mises sens dessus dessous. Le carnaval était

⁴² Walter Schaufelberger 1972: *Der Wettkampf in der alten Eidgenossenschaft. Zur Kulturgeschichte des Sports vom 13. bis ins 18. Jahrhundert*. Bern: Paul Haupt, 1: 64/65.

⁴³ A *Pritschenmeister* hitting two persons on their arse, can be seen in a picture of a shooting match between three towns in St. Gallen, Switzerland, 1527. The serious modern historian comments and misunderstands this "strange service of order" as an odd "side issue": Schaufelberger 1972, 1: 48/49. – Wilhelm Seytter 1904: *Unser Stuttgart*. Stuttgart: Max Kiemann, 281-283, tells about a large cross-bow shooting match in the Swabian capital Stuttgart in 1560 and its *Pritschenmeister* Leonhard Flexel. – Deutscher Schützenbund 1961: *Wir Schützen. 800 Jahre deutsche Schützen. Das offizielle Dokumentarwerk*. Stuttgart. The book shows a *Pritschenmeister* picture from 1603 (p. 217) and reprints a *Pritschenmeister* speech from Dresden 1707 (pp. 209-216). – Also Sigurd Graf von Pfeil 1975: *Schützenwesen und Schützenfeste in Niedersachsen*. Göttingen: Schwartz, 210-231.

⁴⁴ About the medical aspect: Angelika Gross 1990: "'La folie'. Wahnsinn und Narrheit im spätmittelalterlichen Text und Bild. Heidelberg: Carl Winter. (Diss. Zürich).

⁴⁵ Personal communication of a Danish student in the 1980s, remembering this habit from her home village.

⁴⁶ A particular version of the fool can be found in Trobriand cricket, visible in the classical anthropological film of Jerry W. Leach 1976: *Trobriand Cricket – an Ingenious Response to Colonialism*. Berkeley: University of California. In this Melanesian game, the fool had the gestalt of 'the tourist' photographing the sportive event with a wooden camera.

⁴⁷ Bakhtin 1968. – Dietz-Rüdiger Moser 1986: *Fastnacht – Fasching – Karneval. Das Fest der "Verkehrten Welt"*. Graz/Vienna/Cologne: Styria-Kaleidoskop. – Wolfgang Dressen 1986: "Possen und Zoten. Ausflüge unter die Gürtellinie." In: Dietmar Kamper & Christoph Wulff: *Lachen – Gelächter – Lächeln*. Frankfurt/M.: Syndikat, 147-169.

fondé sur le charnel, le corporel. Habituellement le corps - comme la populace – restait confiné au bas de l'échelle de valeur, mais pour un jour le corps grotesque occupait le sommet des valeurs sociales.

La facette carnavalesque du jeu est que la pénalisation, le « gage » - comme dans le cas du Ljørslev - n'était pas une punition comme dans le sport moderne, mais un ingrédient important du jeu. Sans 'erreur' entraînant l'attribution d'une pénalité, pas de verres à boire après le jeu - donc sans pénalité, pas de plaisir.

De plus ce n'étaient pas seulement les vainqueurs qui recevaient la 'récompense', comme dans le Papegai urbain, les tournois aristocratiques et les sports modernes. En effet la bière du banquet final était offerte par le camp victorieux - comme dans le cas du Hurling au Cornwall⁴⁸. Retourner l'ordre social sens dessus dessous, vivre le carnaval, c'était aussi un aspect de la compétition corporelle.

Du Moyen-âge au début des temps modernes les gens de la haute société se joignaient à ce monde du jeu populaire et de la fête, souvent comme patrons, mais aussi comme joueurs. Toutefois au dix-septième et dix-huitième siècle ils se retirent et créent leurs propres fêtes, inventant des pseudo tournois archaïques et des danses équestres. Le rire populaire était exclu de ces manifestations. Le rire devint un élément de différenciation des classes.

Côté peuple, il y a un croisement entre le rire spontané des gens et le rire organisé, chargé de ridiculiser certaines personnes – c'est le charivari. Des paysans s'organisèrent en sociétés secrètes, composées essentiellement de jeunes célibataires, et qui intervenaient dès que quelque chose allait de travers dans la micro société. Dans la vie courante ces sociétés étaient responsables, par exemple, des festivités de mai et rivalisaient avec d'autres groupes territoriaux dans des compétitions comme les jeux populaires. Mais leurs membres, déguisés en diable au visage noirci, pouvaient aussi paraître à la tombée de la nuit pour tourner leur arme – le rire collectif - contre toute personne accusée d'avoir enfreint les règles de la communauté. Ces charivaris provenaient généralement des communes voisines, appelées à la rescousse par la société locale qui restait ainsi anonyme. Le contrevenant se voyait obligé de rester debout au milieu d'un cercle de gens qui riaient et se moquaient de lui à grand renfort de discours et de rimes afin de le rendre ridicule.

Les charivaris pouvaient également intervenir en politique. Une des dernières manifestations fut les troubles dans l'affaire du *Habererbund*, une société secrète de paysans des Alpes Bavaroises au dix-neuvième siècle. Elle dirigea un spectaculaire charivari contre un noble qui avait installé des scieries industrielles et de ce fait était accusé de détruire des emplois. Les rassemblements de rires nocturnes se transformèrent en conflit avec la police et l'armée. Ce n'est qu'avec le déclenchement de la 1^{ère} guerre mondiale que l'état parvint à dissoudre cette société⁴⁹.

Les *Habererbund* présentent des similitudes avec la façon dont les ruraux jouaient à *La soule* et à des jeux de balle au pied de ce genre. Comme ce jeu de balle se développait à travers tout le paysage, il offrait des opportunités pour endommager les haies et détruire les clôtures, ces marques de propriétés que les propriétaires terriens avaient imposé aux paysans lorsqu'ils acquirent les terres communes du domaine public. Le jeu de *La soule* était légitimé par la tradition, de plus ce n'était 'qu'une plaisanterie' à laquelle les propriétaires terriens ne pouvaient rien dire. Le jeu était souvent pratiqué à travers des conflits politico-économiques⁵⁰.

⁴⁸ The remuneration by the victorious side was a feature of many popular games around the world, among others of Al Kora, the hockey-like ballgame of Libyan Beduins.

⁴⁹ Richard Wolfram 1936: *Schwerttanz und Männerbund*. Kassel: Bärenreiter, 226-238.

⁵⁰ Roland Renson 1981: "Folk football: Sport and-or-as ritual?" In: *Proceedings of the 9th International HISPA Congress. Sport and Religion*. Lissabon, 275-284. – Same in: *The Association for the Anthropology of Play Newsletter*, 8:1 (1981) 2-8.

L'être humain n'est pas parfait

Il n'y a pas de version exhaustive concernant les éléments déclenchant le rire populaire dans les jeux, mais attachons nous à un modèle ayant une signification particulière : *le rire de l'échec*. Dans les jeux traditionnels, l'échec d'autrui était compensé par le rire ironique de son propre échec. Essayer de toucher la cible signifie risquer de la manquer. Jouer à perdre signifie jouer à l'échec. S'écrouler et feindre une bagarre crée des situations ironiques avec des résultats non désirés. Le grotesque est une exhibition de ce qui est imparfait dans la forme humaine. Le bouffon et le carnaval sont des reflets de ce qui va mal dans la vie. Tout ceci donne naissance au rire qui est donc lié à une reconnaissance profonde des défaillances humaines – tandis qu'il est exclu par la *culture de la perfection*.

En d'autres termes l'être humain n'est pas parfait – et c'est une des lectures sociétales transmise par les jeux populaires. Cette non perfection était exprimée par le rire carnavalesque. Par contraste, le sport moderne se développa autour de l'idée d'un être humain parfait. L'être humain devait être sain, fort, en forme et bien entraîné, ce qui a donné naissance à un nouveau concept de vie humaine - et une nouvelle compréhension de la Santé.

Sports modernes : Le rire disparaît sous terre

La dialectique entre échec et perfection délivre ainsi une base pour comprendre la répression moderne du rire. Le processus de formation de l'état moderne fut accompagné par de nombreuses formes de prohibition et de persécution dirigées contre le rire populaire et ses formes apparentées de festivité et de jeux. Ce processus a par ailleurs été décrit en détail⁵¹. La persécution des jeux de balles au pied similaires à *La soule* à travers les siècles est particulièrement explicative à propos du sujet culturel du corps⁵². « Désordre » et « violence » étaient les principaux arguments de cette répression, les deux causant blessures et dégâts. Contre ces aspects « malsains », le pouvoir se devait de garantir l'ordre « sain ».

La répression directe par des édits prohibitifs eut cependant un effet très limité. La création de formes alternatives de culture du corps, « bien ordonnée », fut plus efficace. Les autorités s'efforcèrent de transformer les festivités calendaires locales en parades et rassemblements militaires⁵³. Mais c'est particulièrement le sport moderne qui, en prouvant sa capacité de remplacer les anciens jeux, devint l'instrument le plus efficace afin de discipliner la culture populaire. Le sport a combiné avec rationalisation le plaisir et le divertissement en suivant les modèles industriels - évitant l'aspect carnavalesque contenus dans les jeux populaires.

Dans le sport moderne, le bouffon et le *Pritschenmeister* carnavalesque des premières rencontres de tir à la carabine ont disparu. Quand la compétition

⁵¹ Keith Thomas 1977: "The place of laughter in Tudor and Stuart England." In: *Times Literary Supplement*, 3, 906: 77-81. – Burke 1978 and Dressen 1968.

⁵² Typical was a conflict arising between authorities and people of the Breton town Commana in 1777. People used the annual Catholic procession for competitions among the bearers of heavy flags and crosses. The priests and authorities regarded this game of laughter as indecent and banned it, which caused some popular revolt and unrest. Henning Eichberg 1998: "A revolution of body culture? Traditional games on the way from modernization to 'postmodernity'." In: Jean-Jacques Barreau & Guy Jaouen (eds.): *Éclipse et renaissance des jeux populaires. Des traditions aux régions de l'Europe de demain*. Karaez: FALSAB, 202-203.

⁵³ Schaufelberger 1972.

et le jeu devinrent un moyen de production⁵⁴ - de résultats et de records - le rire devint marginal ou même dysfonctionnel. Jamais l'arbitre ou le juge sportif, ni le fonctionnaire Olympique remettant les médailles ne sera le bouffon ou pourrait être remplacé par un bouffon. La toute nouvelle discipline académique : « l'histoire du sport », lorsqu'elle décrit le développement rationnel et progressif du principe de performance se devait aussi d'oublier le rire - et l'histoire de sa disparition.

Sur le plan intellectuel, on a déclaré en Allemagne que le siècle des Lumières a conduit le rire hors de la compréhension des hommes⁵⁵. D'Emmanuel Kant à Jürgen Habermas, on ne trouve aucun lien entre le rire et la quête de la vérité en philosophie. Le changement de modèle dans la pratique ludique fut essentiel dans ce processus. À partir de cet instant, la pression fut plus forte sur l'agenda sportif ; aucune bousculade, aucun jeu à perdre, aucun combat burlesque - et aucun rire dans le cimetière. Seuls quelques jeux de précision et d'équilibre furent conservés. Les courses, les lancers et les activités nautiques ont été rationalisés vers la production de résultats et de records - *citius, altius, fortius*.

C'est ainsi que le sport et le cirque ont été séparés. Ou en d'autres termes, tandis que le sport investissait le domaine du sérieux, le cirque façonnait son propre royaume. Les deux phénomènes étaient spécifiquement modernes. Tous deux étalaient l'excellence corporelle et l'habileté 'acrobatique'. Mais l'un d'entre eux - le cirque - a gardé le bouffon comme figure centrale. C'est pourquoi, pendant au moins un siècle, le sport - et surtout la pédagogie en Éducation Physique – se tint à distance du cirque - élément 'non sérieux' et dérisoire.

La gymnastique qui fut développée au dix-neuvième siècle comme alternative aux sports augmenta le niveau du sérieux. Les participants devaient se comporter « correctement » en suivant des règles scientifiques médicales, éducationnelles ou de caractère esthétique. Aucune de ces règles ne faisait de place au rire. Si probablement quelques instructeurs de gymnastiques ont individuellement développé le rire provoquant, ou modérément la pitrerie comme style, dans la gymnastique de masse comme par exemple dans les Spartakiades de l'Europe de l'Est, le rire était regardé comme contre-productif et même subversif⁵⁶. Ces expressions gymniques exprimaient le concept de santé moderne lié au très sérieux, à une notion qui ne prête en rien au rire.

Les différentes théories de l'exploit et de la réussite sportive correspondent à cette pratique, comme le fonctionnalisme anglo-américain ainsi que le *Handlungstheorie* allemand des années 1980, qui ont systématiquement éliminé le rire⁵⁷.

Quoi qu'il en soit le sport est pratiqué par des êtres humains, et ceux-ci rient. Le rire dans les sports est ainsi devenu clandestin. Mais la phénoménologie du rire dans les sports modernes est très différente de celle existant dans les jeux populaires.

Le rire de supériorité

En sport il est possible d'entendre le rire triomphal s'adresser au perdant accompagné de quelques moqueries et sous entendus à voix basse. Ce n'est ni

⁵⁴ Henning Eichberg 2003: „Die Produktion des ‚Unproduktiven‘.“ In: Manfred Lämmer & Barbara Ransch-Trill (Hrsg.): *Der „künstliche Mensch“ – eine sportwissenschaftliche Perspektive?* Sankt Augustin: Academia, 112-140.

⁵⁵ Lothar Mikos in the international colloquium “Le rire européen”, Perpignan 2007.

⁵⁶ Petr Roubal 2007: *Embodying Communism: Politics of Mass Gymnastics in Post-War Eastern Europe*. Budapest: Central European University, dissertation in history, 88 and 97.

⁵⁷ For a critical view of *Handlungstheorie* see Henning Eichberg 1985: “Handlung, Spielraum, Spiel-Raum. Sozialökologische Bedenken und etwas über das Lachen.” In: Günter Hagedorn, Herbert Karl & Klaus Bös (Red.): *Handeln im Sport*. Clausthal-Zellerfeld: DVS, 77-98.

juste, ni « fair play », mais enfin... Le rire triomphal qui suit un succès personnel fait partie de la culture de rivalité dans la pyramide du sport moderne⁵⁸.

Ce rire du haut vers le bas, vu de la position du supérieur, renvoie aux théories définies par les philosophes modernes du rire⁵⁹, comme Henri Bergson. Ici le rire sert à la dérision, à ridiculiser le bouc émissaire. Pour quelques théoriciennes féministes, se moquer de l'autre trouve son origine dans l'insulte sexiste du rire masculin sur les femmes, et elles préconisaient de répondre par un éclat de rire⁶⁰. Considérer le rire comme un mépris fut aussi la racine du malentendu moderne qui interprète les jeux à perdre dans les jeux populaires comme une façon de déterminer le bouc émissaire ou un processus de punition⁶¹.

L'échec, une tragédie

Se faire dépasser dans une course, tomber de la barre en gymnastique, trébucher sur le terrain de foot... tout cela arrive dans le sport moderne. Et tout cela est considéré comme autant d'accidents, pas comme quelque chose qui fait rire. Le spectateur retient sa respiration quand il voit le grand coureur tomber, c'est une tragédie. Et celui qui est tombé peut très bien finir en larmes.

Contrairement aux jeux populaires, le sport est un mouvement le long d'une échelle de résultats. Face aux chiffres obtenus – centimètres, grammes, secondes et points –, il n'y a pas de rire qui tienne.

Les rires des jeux populaires avaient un caractère réflexif, alors que le processus de production, de réussite et de perfection du sport moderne est dépourvu de cet élément. En sport, on a une réflexion technologique : « Comment vais-je faire pour réussir avec plus d'efficacité ? » Devant cette observation, la célèbre théorie de la « modernité réflexive » des sociologues Anthony Giddens et Ulrich Beck se révèle superficielle.

Le sourire de la volonté de gagner

En sport, il y a généralement plus de sourires que de rires. L'athlète victorieux sourit aux objectifs. Il ne rit ni des autres ni de rien, même pas de lui-même, mais présente au public une image de lui-même : regardez-moi !

Le sourire exprime le contentement, et il est très important pour créer une atmosphère sociale et faciliter la communication. Néanmoins, il s'accorde très bien au culte du bonheur de certains régimes comme, par exemple, l'URSS de Staline. Alors même que le rire était vu comme un élément subversif, qui allait contre le régime, l'iconologie du sourire était fortement encouragée dans la peinture, dans la sculpture et au cinéma⁶². L'écart est énorme entre le sourire du « bonheur communiste » et le caractère subversif attribué au rire. Ainsi, l'athlète souriant était un important porte-drapeau du régime de Staline. Chez lui, pas d'erreur – il ne pouvait pas y avoir d'erreur dans la perfection du « communisme scientifique » et le rire était donc suspect.

⁵⁸ The pyramid as iconic model of sports was – again – launched by the report to the European Community by José Luis Arnaut 2006: *Independent European Sport Review 2006*. October 2006. <http://www.independentfootballreview.com>.

⁵⁹ Rita Bischof 1986: "Lachen und Sein. Einige Lachtheorien im Lichte von Georges Bataille." In: Kamper/Wulff 1986: 52-67.

⁶⁰ Helga Kotthoff 1996 (ed.): *Das Gelächter der Geschlechter. Humor und Macht in Gesprächen von Frauen und Männern*. Konstanz: Universitäts-Verlag.

⁶¹ I have reproduced the modern misreading of pre-modern laughter myself when once analyzing the modern principle of achievement: *Leistung, Spannung Geschwindigkeit*. Stuttgart: Klett-Cotta 1978, 223-225.

⁶² Iain Laughlan 2007: "Laughter in the dark: the Soviet Union under Stalin". In the international colloquium "Le rire européen", Perpignan.

Voilà qui jette un peu de lumière sur la contradiction entre le combat pour la perfection dans le sport et la culture du sourire. Et sur le lien entre la répression de l'erreur et la disparition du rire.

Le sourire du fitness

Dans la culture moderne, un modèle qui rivalise avec celui du sport s'est développé : la gymnastique. Dans les sports gymnastiques, l'athlète s'entraîne aussi à sourire. En fitness, le sourire fait partie de l'habitus de santé sportive, qui s'est réaffirmé grâce à la récente vague en faveur de la santé : il faut sourire pendant qu'on s'entraîne dur ⁶³. Si ça fait mal, souriez ! Voilà la leçon du mouvement fitness ⁶⁴. Les sports esthétiques, comme la natation synchronisée, ont adopté cette devise.

Les exercices de gymnastique et le fitness ont pour objectif la perfection. C'est pourquoi le rire n'a pas de place chez eux. Toutefois, dans la pratique populaire de la gymnastique, l'erreur peut entraîner le rire. C'est ainsi que la *folkelig gymnastic* danoise (gymnastique populaire) fait ressortir à la surface le côté carnavalesque des disciplines modernes de gymnastique.

Les rythmes physiques du rire et du sourire sont différents. Dans le jeu, le rire est spontané, alors qu'en gymnastique le sourire est l'expression du self-contrôle ⁶⁵ et il n'y a pas de sourire éclatant.

Le rire des supporters

Sous la surface du courant principal du sport et de la gymnastique, on trouve un son polyphonique. On trouve d'autres façons de penser et un rire clandestin. Le carnaval a envahi le monde des supporters. Leur rire est clairement différentiel. Le rire du supporter affable, qui surgit dans les années 80 et que les Danois ont surnommé *roligan*, contraste avec le rire agressif du supporter violent, le *hooligan*. Différentes factions, « ultras » ou « casuels », viennent compléter ce tableau ⁶⁶. Ensemble, ils montrent la présence clandestine du rire.

Des stratégies viennent s'interposer sur leur chemin. Ainsi, les pom-pom girls s'entraînent pour provoquer un sourire formaté, militarisé ⁶⁷. Le rire du supporter devient une forme de bonheur moderne...

Un autre processus de colonisation vient du *streaker*, ou coureur nu ⁶⁸. Depuis le début des années 70, on peut voir des gens nus descendre en courant des gradins et traverser le terrain de jeu, attirant derrière elles les forces de l'ordre et les caméras. Né dans les campus universitaires, le *streaking* peut être considéré comme un phénomène à mi-chemin entre la provocation brise-tabous, le plaisir personnel et la folie. Ce qui est au début une action destinée à faire réagir et rire le public, est récupéré dans les années 90 par les industries du spectacle qui en font quelque chose de lié aux intérêts des entreprises et de sujet à l'exploitation du marché. Les compagnies commencent alors à embaucher des *streakers* à des fins de publicité, ce qui donne naissance à un étrange mélange de porno light et de commercialisation.

⁶³ Volker Rittner 1986: "Das Lächeln als mimischer Stossdämpfer." In: Kamper/Wulff 1986: 322-337.

⁶⁴ Gunn Engelsrud 2007: *Hvad er krop?* Copenhagen: Akademisk Forlag, 94-95.

⁶⁵ John Holten-Andersen 2007: *Vanvid og virkelighed. En økologisk omtænkning*. Højbjerg: Hovedland, 199.

⁶⁶ Lise Joern 2007: *Homo fanaticus – passionerede fodboldsupportere*. Gerlev: Bavnebanke.

⁶⁷ Charlotte Macdonald 2004: "Putting bodies on the line. Marching spaces in Cold War culture." In: Patricia Vertinsky & John Bale (eds.): *Sites of Sport. Space, Place and Experience*. London & New York: Routledge, 85-100.

⁶⁸ A detailed history and discussion of the phenomenon is delivered by Ben Carrington & Ian McDonald 2006: "The ontological impossibility of the Black streaker: Towards a sociology of streaking." Manuscript.

Nouveaux Jeux, nouveaux cirques

Depuis la clandestinité du mouvement culturel moderne, les Nouveaux Jeux de 1970/1980, inspirés du mouvement hippie de Californie, ont apporté de nouvelles formes de fête au sport moderne. Dans les Nouveaux Jeux, c'était le processus, et non pas le résultat, qui comptait.

Grâce à ce nouvel élan, l'acrobatie et les clowns furent mis à la mode et envahirent le sport et l'éducation physique. C'était une rupture importante avec les tentatives éducationnelles des 200 dernières années de tenir ce « cirque » éloigné du sport.

Le mouvement des Nouveaux Jeux, qui dans certains pays nordiques a permis de redécouvrir les jeux traditionnels, a probablement été plus significatif qu'il n'y paraît. Il n'a duré qu'un temps, mais il a ouvert la porte à de nouvelles formes de culture du rire dans le sport ou dans les jeux modernes.

Le rire sombre

Il est aussi intéressant de signaler le rôle du rire dans d'autres types d'activités clandestines, celles de l'univers du subversif et des jeux macabres. Ils vont de disciplines light, comme le *parkour*, au *metro surfing* en passant par la grimpe urbaine ou le saut à l'élastique. Brian Sutton-Smith, chercheur spécialisé dans le jeu, met en garde contre l'idéalisation du jeu de risque et de danger, souvent pratiqué sous l'emprise de l'alcool⁶⁹. Nombreuses sont ces activités non sportives qui sont caractérisées par le rire qui les accompagne, à ne pas idéaliser forcément, et qui a parfois été dénommé « rire diabolique » ou « rire dément ».

Et le rire des jeux traditionnels ?

Vues du point de vue du rire, la survie et la renaissance des jeux populaires sous forme de « jeux traditionnels » méritent critique. Dans certains environnements ruraux ou marginaux, les vieux jeux ont conservé leur lien avec la culture populaire du carnavalesque. Lorsqu'ils reparaissent, ou renaissent, les jeux sont transformés en « traditionnels » et sont intégrés au monde moderne. Dans ces conditions, la restauration de la vieille culture populaire n'est pas une option réaliste.

Ce qui se produit dans de nombreux endroits, c'est une *sportivisation* de ces jeux. Transformés en sports compétitifs, ils sont reliés aux standards de progrès et de résultats et perdent ainsi leur lien avec le rire.

La folklorisation des jeux peut donner lieu à une autre sorte de transformation, où les jeux sont exposés dans la vitrine d'un musée ou représentés sur une estrade comme quelque chose de « traditionnel », de « régional » ou de « national ». Ils sont ainsi convertis en une affaire sérieuse, axée sur la représentation fidèle des formes « originelles » et là, il n'y a pas de quoi rire.

Une troisième récupération est l'introduction des jeux dans le contexte scolaire. La pédagogisation est une option, notamment dans les sociétés du bien-être largement tournées vers l'éducation. C'est ce dont j'ai moi-même fait l'expérience au Danemark pendant la renaissance des « anciens jeux de village » des années 80 et 90. Cette voie peut aussi faire disparaître le rire, en transformant les jeux en un instrument d'apprentissage, de scolarisation et de discipline.

Que nous reste-t-il si nous essayons d'éviter les stratégies de la sportivisation, de la folklorisation et de la pédagogisation ? Au Danemark, le

⁶⁹ Brian Sutton-Smith 1983: "Idealisierung des Spiels." In: Ommo Grupe et al. (eds.): *Spiel - Spiele - Spielen*. Schorndorf: Karl Hofmann, 60-75.

centre *Gerlev for Play and Movement Culture* (autrefois nommé *Ildrætshistorisk Værksted*) s'efforce depuis les années 90 de créer un lieu pour la culture du jeu expérimental en relevant ces défis⁷⁰. Quiconque s'approche de son aire de jeu entendra le son des boules qui roulent et celui du rire. Ce rire n'est ni préenregistré, ni dirigé. Il nous raconte une histoire sur la pratique du jeu, une histoire qui a trait à la santé de la société.

Le rire comme reflet de la convulsion du corps social et de la santé de la société

Sur le plan de la théorie sociale, la contradictoire histoire des jeux et des rires dans le sport moderne peut porter à se poser des questions sur les liens sociaux et psychologiques existant entre les processus de sportivisation, de modernisation et de suppression du rire. Elles éclairent d'un nouveau jour le rôle subversif attribué au rire dans le développement de la culture moderne occidentale de la réussite en matière de production et de pouvoir, même si on en reste au niveau des pratiques physiques.

Une anthropologie du rire se fait ainsi jour⁷¹. L'anthropologie présente trois niveaux : le corps, l'esprit et les relations sociales.

Le rire possède une *base physique*⁷². Le rire, c'est plus que l'expression de quelque chose de cognitif – une plaisanterie, par exemple –, plus que l'expression des émotions, comme les mots « humour » ou « gaieté », qui lui sont souvent associés, peuvent dénoter. Le rire est aussi souvent associé aux clowneries – de celles de Charlie Chaplin, Buster Keaton et Laurel et Hardy à celles de Mister Bean. Le rire est physiquement convulsif. On peut parler de physiologie du rire⁷³. Mais attention ! Le mot scientifique de physiologie peut prêter à des malentendus, car le rire (tout comme la physiologie biologique) ne peut pas être dissocié de la pratique culturelle. Tant et si bien que, comme processus physique de convulsion, le rire est existentiel et universel, comme la souffrance, la *schadenfreude* (le plaisir pris au malheur d'autrui), l'*hubris*⁷⁴ (la démesure).

En même temps, le rire est une explosion d'énergie qui crée une ambiance⁷⁵ psychosociale. La façon dont cette énergie, dans ses dimensions physique et psychique, peut être appréhendée dans le cadre des études culturelles est encore, jusqu'à présent, une question ouverte⁷⁶.

⁷⁰ Henning Eichberg & Kit Nørgaard 2005: "Education through play and game – Danish experiences." In: *International Journal of Eastern Sports & Physical Education*, Suwon/Korea, 3, 1: 166-197.

⁷¹ A classical text of philosophical anthropology has been Helmuth Plessner 1941: *Lachen und Weinen. Eine Untersuchung der Grenzen menschlichen Verhaltens*. Bern. New ed. in: Plessner: *Gesammelte Schriften*. Frankfurt/M.: Suhrkamp 1982, vol. 7: 201-387.

⁷² Stanley Hall & Arthur Allin 1897: "The psychology of tickling, laughing, and the comic." In: *American Journal of Psychology*, 9, 1: 1-41.

⁷³ Frithjof Hager 1986: "Können Tiere lachen?" In: Kamper/Wulff 1986: 301-312, here 305-6.

⁷⁴ David B. Morris 1991: *The Culture of Pain*. Berkeley: University of California Press. – Mike McNamee 2002: "Hubris, humility, and humiliation: Vice and virtue in sporting communities." In: *Journal of the Philosophy of Sport*, 29, 1: 38-53. – The same 2003: "Schadenfreude in sport: Envy, justice and self-esteem." In: *Journal of the Philosophy of Sport*, 30, 1: 1-16. – The same 2006: "Suffering in and for sport: Some philosophical remarks on a painful emotion." In: Sigmund Loland, Berit Skirstad & Ivan Waddington (eds.) *Pain and Injury in Sport. Social and Ethical Analysis*. New York & London: Routledge, 229-245.

⁷⁵ At the very beginnings of modern psychology one finds the empirical approach of Hall/Allin 1897.

⁷⁶ Henning Eichberg 2008: "The energy of festivity. Atmosphere, intonation and self-orchestration in Danish popular sports." In: Anthony Bateman & John Bale (eds.): *Sporting Sounds. Relationships between Sport and Music*. London & New York: Routledge, 99-112.

Dernier aspect, mais non le moindre, les processus physique et énergétique du rire sont liés aux relations sociales. L'exemple des chatouilles est illustratif : on ne peut pas se faire des chatouilles à soi-même, seuls les autres le peuvent. Cela montre bien les limites du rapprochement physiologique et cela montre aussi que la relation sociale est physique et, plus précisément, inter-corporelle.

Ces trois niveaux du rire sont étonnamment en consonance avec les trois dimensions de la santé, découvertes pas à pas par les autorités sanitaires modernes. L'Organisation mondiale de la Santé établissait en 1949 cette définition : « *La santé est un état de complet bien-être physique, mental et social, et ne consiste pas seulement en une absence de maladie ou d'infirmité* ». Elle la complétait en 1986 par la Charte d'Ottawa pour la Promotion de la Santé, qui entend que la promotion de la santé a pour but d'atteindre un état de complet bien-être physique, mental et social, et ajoute que « *La promotion de la santé est le processus qui confère aux populations les moyens d'assurer un plus grand contrôle sur leur propre santé, et d'améliorer celle-ci* ».

Alors que, au cours des deux derniers siècles, les États ont investi dans des experts, des institutions et des pratiques qui se sont centrés sur la partie *physique* de la santé, la partie *mentale* (santé émotionnelle, subjective et relationnelle) et la *sociale* (santé coopérative et mobilisée) ont été étonnamment ignorées. Jouer et le jeu font partie de ce groupe de pratiques bonnes pour la santé, et le rire est une expression de *santé*⁷⁷. Le son du rire nous renseigne sur des gens imparfaits qui s'efforcent de contrôler leur vie.

« *Le rire est bon pour la santé* » dit-on populairement. Comme nous le montrent les jeux populaires, la santé du rire reconnaît l'*imperfection* des êtres humains. Une façon d'appréhender la santé bien différente de celle de la *perfection et de la normalisation* qui a caractérisé la médecine, les sports et la gymnastique au temps de la culture industrielle.

Aujourd'hui, la sagesse de l'expert moderne affirme que « *le sport est bon pour la santé* ». Cette affirmation n'a jamais été vraiment acceptée par les observateurs critiques et le poète Bert Brecht indiquait que les grands sports commencent là où ils cessent d'être bons pour la santé⁷⁸. Cette objection ne s'applique pas seulement aux grands sports mais aussi à une grande quantité d'activités. Devant les appareils des gymnases de fitness, les jeunes, voire les enfants, s'entraînent pour avoir un corps de Tarzan (dopage y compris) ou de poupée Barbie (anorexie comprise). Bon pour la santé ? Ce concept change au fil de l'histoire, il n'y a pas une santé unique.

Autrement dit, le rire marque ce qui est bon pour la santé dans la culture populaire, mais bien des choses différentes peuvent être bonnes pour la santé. La disparition puis la réapparition du rire dans le sport nous parlent de la contradiction qui préside la culture physique dans le monde actuel. Le rire est humain, mais il peut être diabolique...

Et le discours académique sur le rire n'est pas non plus inoffensif. Que se passe-t-il lorsque la froide main académique (et la perception scientifique de la santé) s'entrelace avec la convulsion humaine ?

⁷⁷ A strange phenomenon going through current culture is the movement (or enterprise) of therapeutic laughter. In 1995, a physician from Mumbai (India), Madan Kataria, started the first club of Laughter Yoga (Hasya Yoga). Since that, over 5,000 Laughter Clubs have been created in 40 countries. Some forerunners can be seen in sectarian initiatives in America, launched by Scientology of L. Ron Hubbard and Dynamic Meditation of Bhagwan Shree Rajneesh, and in the work of Norman Cousins.

⁷⁸ Bert Brecht 1928: "Die Krise des Sports." In: Brecht: *Gesammelte Werke*. Vol. 8, Frankfurt/Main 1967, 582-584.

Processus de formation des Jeux et Sports Traditionnels, et bien-être relationnel

Dr Juan Carlos Martín Nicolás.
Université de León- Espagne

“ En tant que forme culturelle le jeu acquiert immédiatement une structure solide. Une fois qu’on y a joué, il reste en mémoire comme une création ou comme un trésor spirituel, c’est la tradition qui le transmet et il peut être ainsi reproduit à n’importe quel moment.” (Huizinga, 1972, 22).

On peut considérer comme point de départ le concept selon lequel les jeux et sports traditionnels et autochtones sont le produit ou l’expression du contexte culturel dans lequel ils naissent, se développent et se manifestent. Ainsi nous pourrions prendre en compte, comme vision initiale, la pensée de E. B. Tylor qui disait en 1871 que la “ *culture ou civilisation est un tout, complexe, qui englobe la connaissance, les croyances, l’art, la morale, les lois, les coutumes et n’importe quelle autre aptitude ou habileté de l’homme en tant que membre de la société* » (Tylor, 1981, 19). » Ces caractéristiques sur les usages et coutumes auxquelles fait référence Tylor, sont celles qui marquent les attitudes de l’individu et qui donnent sens et compréhension au comportement ludique et agonistique de l’être humain et dont la forme finale d’expression, à l’heure actuelle, est le comportement sportif.

Dans un contexte culturel, le jeu et le sport surgissent de la conduite de la personne, en tant que sujet social, et donc en font partie comme une manifestation partagée par les membres d’une société. Les définitions de la culture sont multiples⁷⁹, cependant elles ont toutes des caractéristiques communes.

La culture en tant qu’ensemble de manifestations à travers lesquelles s’exprime la vie d’un peuple, possède la qualité de se présenter comme une intégration globale de toutes ses composantes dans un processus d’ensemble, de sorte qu’un changement dans l’une affecte toutes les autres. À la base, la culture comprend des contenus de connaissances et de règles de conduite socialement apprises, ce qui ne veut pas uniquement dire qu’elle naît de l’interaction humaine mais également que la culture consiste en des règles de comportement. En résumé la culture est un comportement symbolique acquis et partagé dont la fonction est celle d’un guide d’action collective et individuelle

⁷⁹ Comme il est dit, les définitions de la culture sont multiples, et toujours en accord avec le champ conceptuel dans lequel elle s’élabore. On peut vérifier cette situation en révisant la bibliographie de contenus spécifiques sur cette thématique. En effet, dans ce contexte, il faut souligner la confusion entre les termes société et culture, qui sont des concepts liés mais pas interchangeable. Ainsi on doit considérer la société comme un groupe d’individus liés par des relations régulières établies entre eux, tandis que la culture se réfère à la façon dont se produisent ces relations. Ainsi Blanchard et Cheska (1986, 22) font référence à ce propos: “ la société est le fait de ces relations, la culture est le caractère, la qualité et la nature abstraite de ces règles de relation”.

de l'être humain. La culture est aussi est un ensemble intégré de composants liés entre eux, parmi lesquels se trouvent les manifestations motrices traditionnelles (jeux et sports).

En effet, en considérant de façon générale la culture ludico-sportive, nous devons dire que celle-ci se concrétise en deux contextes différents qui sont: la culture matérielle, présente dans tous les objets dont se sert l'homme et qui constituent les éléments de jeu ; et la culture immatérielle, formée par les valeurs et les conduites désirées⁸⁰. Ces deux manifestations font clairement partie de l'évolution qui affecte le passage du jeu traditionnel vers le sport traditionnel. Jadis, la variabilité du jeu, en fonction de sa situation géographique et de son interprétation culturelle, impliquait la variabilité de ce matériel, ou élément de jeu à utiliser; un fait qui persiste toujours de nos jours dans les jeux de La Calva, du Morrillo, Chana ou Mazas en Castille et Léon. Dans un second contexte, celui des valeurs et des attitudes, nous ne pouvons nier l'évolution subie par les valeurs représentatives du jeu quant à sa valeur dans le processus d'enculturation à son environnement, comme c'était le cas pour le jeu de quilles et la lutte. De même nous ne pouvons nier l'apport de valeurs nouvelles, propres au sport, comme le sont le fair-play, l'importance de la participation même si l'on ne gagne pas⁸¹, et l'importance du développement des habiletés et qualités physiques⁸².

Dans le contexte de l'activité ludique comme élément culturel, il faut noter l'appréciation faite par Lavega Burgués (2000, 28) disant que *“le jeu, de même que d'autres formes de relation ou d'expression de l'être humain, reflète en bonne partie les éléments et caractéristiques des protagonistes, de leur cadre de vie et de leur quotidien.”* Dans ce sens il faut attirer l'attention sur le fait que le jeu, en tant qu'expression culturelle, témoigne des caractères propres aux sujets, de leur cadre géographique et du moment historique dans lequel il se déroule, en définitive du protagoniste de l'action ludique et des paramètres spatio-temporels où il a lieu. C'est pour cela que Lavega Burgués (2000, 29) affirme que *“le jeu, représentant une somme de conventions entre les joueurs, fait fonction de miroir de la manière d'être des personnes qui le pratiquent et de leur cadre de vie. À chaque instant les aspects les plus proches et quotidiens servent à improviser des situations de jeu au sein de n'importe quelle population ou pays.”* En résumé, la culture et le jeu sont deux concepts étroitement associés et qui, en tant que tels, participent des éléments énoncés précédemment. En effet, non seulement on joue mais on transmet aussi la culture, dans un contexte général. En outre il faut signaler que le jeu traditionnel, dans un contexte particulier de culture sportive, possède dans certains cas les paramètres caractérisant le sport, ce qui fait passer ces manifestations ludiques à la catégorie de sports, traditionnels et autochtones à la fois.

⁸⁰ “ La culture matérielle est toujours le résultat de la culture immatérielle, et sans elle n'a pas de sens. Des quilles ou des lutteurs sur une place sont des éléments de la culture matérielle; le public, les caractéristiques des joueurs, les règles de jeu, les tactiques, les stratégies, la dextérité, sont des éléments de la culture immatérielle.” (Zapico Robles, 1997, 426). Au sujet des différents types de culture, ainsi que de leur relation avec la culture matérielle et immatérielle, cf San Martín Salas (1999, 194-215).

⁸¹ Cette appréciation serait sûrement bien curieuse, si elle était replacée au siècle dernier, aux yeux d'un habitant des monts léonais qui se trouvait éliminé d'un cercle de personne devant ses pairs et sa famille.

⁸² Ce qui comptait jadis c'était de s'amuser, même s'il était important de gagner. Le jeu était l'élément utilisé pour démontrer les qualités physiques et habiletés motrices qui, dans ce cas, ne s'étaient pas développées grâce à lui mais avaient été acquises par l'individu au travers des labeurs quotidiens.

De manière générale, la culture comme élément caractéristique généré par l'être humain, fait partie d'un ensemble de processus de transmission entre individus du même cadre culturel recevant le nom d'enculturation. Ce processus d'assimilation des valeurs sociales et des traditions culturelles à l'intérieur d'un groupe humain commence dès la naissance d'un individu et consiste à apprendre ce qui caractérise le lieu où il vit, ainsi que les relations sociales qui s'y déroulent. L'être humain apprend à jouer son rôle en fonction de la position qu'il occupe dans la société et de la façon dont elle se structure au travers de sa production, consommation et relation avec son environnement humain et biologique⁸³. Il en est de même à partir du symbolisme cognitif qui caractérise son entourage naturel : l'art, la danse, la littérature, la philosophie, le jeu et le sport... Dans cette perspective l'être humain ne cesse de recevoir des informations sur le comportement des autres membres de sa microsociété et participe ainsi à un phénomène continu de transmission culturelle d'adultes aux jeunes. Dans ce contexte nous pouvons citer en exemple le fait que la lutte léonaise servait d'élément symbolique d'intronisation des jeunes dans le monde des adultes, et signifiait pour l'entourage familial la perpétuation d'une saga de lutteurs qui devaient défendre l'honneur de la famille ou du cadre géographique. Un autre exemple est le fait que les jeunes ne pouvaient manipuler le matériel des jeux de quilles des adultes qu'au moment où ceux-ci acceptaient de jouer avec eux⁸⁴. Ainsi dans les jeux de quilles de femmes, les jeunes filles devaient toujours se trouver en arrière plan pour apprendre des anciennes lorsqu'elles jouaient.

Blanchard et Cheska ont également étudié l'enculturation ludique. Ils considèrent que les jeux de hasard caractérisent les sociétés où la responsabilité est mise en avant, dans un sens où l'accomplissement de tâches routinières ne donne pas un rôle d'acteur créatif à l'individu. Pour eux les jeux de stratégie sont plutôt liés aux sociétés où l'obéissance aux castes dirigeantes est centrale, et les jeux de dextérité physique sont caractéristiques des sociétés qui récompensaient le succès de cette dernière exigence⁸⁵. C'est ainsi que dans la culture baléare nous constatons que l'apprentissage au jeu de la fronde (un lance-pierre) remplissait aussi un objectif défensif. C'est à cet effet que les mères de famille plaçaient des aliments sur des endroits élevés, comme cibles, afin que leurs enfants les fassent tomber de leur fronde, sachant que sinon ils n'auraient rien d'autre à manger⁸⁶.

⁸³ Non seulement sur le plan matériel mais aussi sur le plan immatériel, de cette façon nous laissons entendre que le sujet ne se contente pas de réaliser des actions matérielles mais qu'il assimile aussi l'aspect symbolique de son environnement.

⁸⁴ C'est un exemple très significatif dont nous pouvons trouver la référence chez González Largo et González Alarcón (1983, 31-43 et 79—80).

⁸⁵ Blanchard et Cheska (1986, 145) exposent: "les jeux sont des structures microcosmiques de la culture qui attirent l'individu et modèlent les aspects émotionnels et cognitifs de son conflit, résultat que l'individu n'atteint qu'au travers de la participation culturelle à grande échelle. À la base les jeux sont des opérations cognitives propres au succès compétitif; l'enfant apprend de façon simple et directe à faire preuve de sa dextérité, à prendre des risques et faire semblant. Grâce à cet apprentissage accumulé, l'enfant apprend à se comporter en adulte. Cette explication reçoit le nom de "théorie de l'enculturation par conflit".

⁸⁶ A ce propos nous vous recommandons de consulter: Salors Pons et García Blanco (1993, 29-31).

Nous avons d'autres exemples concernant le phénomène de la soumission culturelle au niveau ludique, dans le fait que des outils de la vie quotidienne sont utilisés comme instruments ludiques supposant l'apprentissage de leur maniement. De façon concrète nous pouvons faire référence aux différents jeux de bergers, qui diffèrent selon chaque culture, comme le jeu de la Monterilla où le bâton du berger sert aux lancers démontrant l'habileté et la précision du protagoniste (García Duránte, 1983) ; ou encore les jeux qui impliquent l'utilisation du bâton comme dans la culture des bergers des Iles Canaries, où figurent des jeux d'équilibre du protagoniste ainsi que d'habileté dans sa manipulation, circonstances reflétant des habiletés physiques et d'adresse dans l'utilisation du gourdin dans son cadre naturel géographique, soit comme

Il nous reste à évoquer que dans le jeu, le phénomène d'enculturation ne se concentre pas seulement sur le simple développement de l'habileté physique du sujet, par exemple le peuple inuit possède de curieux jeux où l'important est de renforcer la compréhension de la coopération entre les sujets, même au-delà d'une rivalité quelconque⁸⁷.

Blanchard et Cheska (1986, 144-150) exposent qu'au travers du comportement sportif, l'enculturation des nouveaux membres peut contribuer à l'instauration de nouvelles formes de conduites et de mécanismes d'adaptation et de réhabilitation susceptibles de donner un sens à l'interaction de l'individu et des demandes de la société. La continuité de la société ainsi assurée, ces nouvelles combinaisons de comportement donnent formes aux prototypes du futur.

De la même manière la culture se transmet aussi au travers des contacts entre des groupes de différentes cultures, processus appelé acculturation. Il s'agit d'un processus dynamique où les conceptions et attitudes déjà acquises se modifient de telle façon que le sujet adopte des éléments de l'autre culture, souvent de façon non volontaire, mais sans pour autant perdre les siens. Par exemple les administrateurs britanniques du XVIIIème siècle initièrent les princes hindous, avec qui ils avaient signés des traités de commerce, à certains jeux comme le cricket; en contrepartie les hindous familiarisèrent les britanniques au polo. L'apparition du bowling américain, telle que nous le connaissons aujourd'hui, possède des origines qui remontent aux jeux de quilles du nord de l'Europe (hollandais, belges) et qui furent emportés en Amérique par les émigrants amenant inévitablement avec eux leurs traditions (Braun Trueba, 1984, 90); de la même façon en Espagne la tradition de jeux de quilles et de balles est très influencée par les jeux pratiqués aux XIVème-XVIème siècles en Europe. Le billard romain, jeu caractéristique de la région de Zamora et par extension sportive de Castille et Léon, s'est répandu de Zamora à Aranda de Duero grâce aux joueurs de pétanque, et même jusqu'en Aragon où il a été adopté comme un jeu autochtone au sein de la fédération des jeux traditionnels et autochtones.

En résumé, ce contexte de caractère anthropologique dans la culture sportive affecte aussi les manifestations motrices traditionnelles (les jeux et sports), parce qu'elles aussi font partie de l'ensemble des us et coutumes cités par E. B. Tylor dans sa définition de la culture. Comme un élément supplémentaire de cet ensemble, il participe donc aux processus d'enculturation et d'acculturation des peuples.

La tradition est l'élément qui relie le présent au passé. Dans ce contexte, les traditions ne s'inventent ni ne se modifient pas par elles-mêmes. Matériellement ce sont les individus qui, en insistant sur certains éléments de la vie sociale génèrent, développent, modifient, suppriment ou récupèrent la tradition en elle-même ; c'est pour cette raison que les jeux surgissent et évoluent par les

instrument de travail du berger, ou bien comme instrument de défense face à une agression physique. (Noda Gómez, 1990).

⁸⁷ Nous pourrions ainsi faire référence au saut de la peau de phoque ou au lancer par la couverture des Inuits. Dans le premier les joueurs essayent de franchir, en augmentant au fur et à mesure le nombre de participants, une corde faite de peau de phoque ou de caribou. La peau est remplie d'herbe ou de mousse en son centre ce qui la grossit et rend plus difficile le saut, par ailleurs complexifié par un mouvement changeant de la corde dans le jeu. Le deuxième jeu consiste à projeter en hauteur un joueur au moyen d'une couverture tenue par tous les participants, comme un trampoline. Pour consulter les jeux sur cette tribu, cf Orlyck (1990).

représentations de chaque individu de sa vie, que ce soit de travail, spirituelle ou de loisirs.

Le jeu, comme élément participant par extension de la tradition, a pour possibles fonctions les suivantes :

- Mettre à portée du joueur, au moment présent, les croyances, normes, valeurs et objets créés dans le passé et qui supposent la connaissance et l'expérience de l'héritage historique⁸⁸.
- Légitimer les codes et institutions présents dans les différentes formes de vie⁸⁹
- Fournir des symboles d'identité collective et renforcer les liens d'un groupe⁹⁰

Il faut non seulement considérer les situations significatives par rapport au concept de la tradition, mais aussi poser la question de la vision de la tradition au sein d'une société d'individus. De nos jours la différence est claire et significative entre un type de société urbaine et moderne, face à une société rurale et traditionnelle. En effet, Zapico Robles (1997, 428-429) suggère que nous devrions considérer la différence entre ces deux types de sociétés en ce qui concerne les manifestations ludiques. Dans ce sens, il considère que la société rurale se caractérise par :

- Des règles de comportement qui ont tendance à se maintenir sous l'effet des us et coutumes⁹¹. Les jeux se sont perpétués comme en témoignent la mémoire de nos ancêtres, ainsi que l'information bibliographique et iconographique de notre culture.
- Le poids du labeur agricole, de l'élevage, du monde maritime ou des tâches quotidiennes qui les caractérise est entrevu dans le jeu⁹².
- Le poids des liens familiaux est très fort⁹³, et les modes de loisirs et de divertissement passent facilement de père en fils.
- Les relations entre les membres de la société rurale sont beaucoup plus fréquentes, les gens se connaissent mieux, ainsi les jeux sont un outil idéal pour un individu qui souhaite faire preuve de son adresse et être reconnu⁹⁴.

⁸⁸ La mise en pratique du jeu dans le contexte de la tradition remonte à la façon dont les anciens et ancêtres y jouaient, comme le démontre l'Histoire.

⁸⁹ L'apprentissage de la lutte du gourdin ou jeu du bâton était enseigné par les maîtres, patriarches de la famille, qui s'assuraient de la connaissance de l'utilisation du bâton comme élément de défense des sujets transmetteurs de la tradition. Dans un nouvel état des choses, l'apparition des Institutions qui représentent les valeurs sportives des jeux traditionnels, suppose un élément nouveau en vue de les revitaliser et de devenir l'élément représentatif officiel de la tradition.

⁹⁰ Etre Léonais ou insulaire est une preuve significative du potentiel des manifestations de luttes caractéristiques de ce cadre géographique.

⁹¹ Dans la localité de Magaz, dans la province de Palencia, seules les femmes jouent aux quilles

⁹² À titre d'exemple : le jeu de la Monterilla, un jeu de lancer des bergers, impliquait l'utilisation du bâton comme élément à lancer et le béret comme cible à atteindre. (García Duránte, 1983) ; ou bien l'exemple de la coupe des troncs utilisant des éléments caractéristiques du travail quotidien (De la Villa Porra, 2001, 149-156) (Aguirre Franco, 1978, 107-196), et de même pour les régates de traînières.

⁹³ Il n'a jamais été constaté l'affrontement de deux frères ou deux personnes ayant un lien de parenté dans la lutte des Canaries.

⁹⁴ Les Grecs étaient connus au travers des héros qui représentaient leurs cités. Dans ce sens la reconnaissance et la vénération concernaient la puissance physique. Le cas de Iñaki Perurena dans le soulever de pierres, Tete Rodriguez dans le jeu de bolos palma ou bien de Pollo de la Frontera dans la lutte des Canaries, en sont des exemples significatifs.

De nos jours, les jeux significatifs de la société traditionnelle sont influencés par les nouvelles activités qu'offre le marché des loisirs et du sport, offrant un point de rencontre entre les deux contextes où se trouve impliquée la récupération des anciennes valeurs et traditions, en harmonie avec les nouvelles valeurs⁹⁵.

Les individus ne naissent pas porteurs d'une culture en particulier, mais ils grandissent dans une ambiance culturelle spécifique et au moyen du processus d'enculturation, ils assimilent de façon graduelle une tradition populaire, comme les autres membres de leur groupe. En tant que partie de la culture, le jeu et le sport sont assujettis aux mêmes forces et processus transformateurs que les autres composants du système culturel. Le fait que l'ensemble jeu et sport soit une partie et un reflet du système culturel global signifie que les caractéristiques à l'échelle de la société devront se manifester en eux. C'est pour cela que l'acte ludique et sportif devient un moyen d'expression de l'identité culturelle, qui au cours du temps se manifeste clairement dans les revendications d'expression ludique et sportive autochtones de la part de chaque communauté de l'État espagnol, tel que le reflète la genèse des fédérations régionales des sports autochtones et /ou traditionnels.

En considérant le jeu et le sport du point de vue de leur origine dans la société traditionnelle, face à la moderne, nous trouvons des différences fondamentales significatives dont les premières tendent surtout à résoudre des problèmes d'adaptation⁹⁶, de survie⁹⁷, ou bien d'exprimer des contenus rituels⁹⁸, ou simplement à divertir le groupe⁹⁹. Dans ce cas l'équipe rivale ou l'adversaire est placé sur un plan secondaire, l'important étant le défi¹⁰⁰. Cependant, le fait ludique élevé à son expression sportive dans la société actuelle se distingue des manifestations les plus anciennes de par l'aspect compétitif, tandis que celles-ci reflétaient un comportement rituel. Le sport moderne est souvent déterminé par l'amour de la compétition, la victoire étant l'objectif principal des participants. À l'inverse, dans les jeux les plus anciens, l'élément compétitif était relégué à un second plan face à une activité profondément rituelle.

Parmi les différentes manifestations qui ont caractérisé l'Éducation Physique et les sports, l'être humain se trouve précurseur de l'action grâce à sa créativité. Une partie de cette activité créatrice a donné naissance aux jeux précurseurs des sports actuels¹⁰¹. Ainsi dans ce contexte, l'univers des manifestations ludiques implique que seulement un petit nombre soient

⁹⁵ Ça n'en reste pas moins une illusion car le phénomène sportif actuel gagne du terrain sur la variété et la richesse de jeu traditionnel. Dans le cas du jeu sportif autochtone en Castille et Léon, le premier président de la Fédération Régionale des Sports Autochtones, Mariano Asensio Campuzano, corrobore cette idée dans les différentes modalités sportives, spécialement avec la Calva et la Tanga (Asensio Campuzano, 1997, 443-453).

⁹⁶ Comme le Salto Pasiego (García Lomas, 1986, 207-219)

⁹⁷ La lutte (Espartero casado, 1999, 23-54)

⁹⁸ Les quilles. (Braun Trueba, 1984, 47-54)

⁹⁹ N'importe quel divertissement traditionnel qui impliquait la démonstration d'une habileté ou qualité, soit dans ce but uniquement, soit dans l'intention de dépasser ou de se moquer d'un autre sujet.

¹⁰⁰ Nous en trouvons l'expression la plus signifiante dans le fait qu'au départ le joueur se préparait pour la rencontre ludique en perfectionnant son adresse et en fortifiant son corps, mais aussi surtout au travers des préparatifs rituels, des rites magiques, des invocations et prières qui attireraient la faveur des dieux, tandis que l'homme moderne utilise le sport pour perfectionner son corps, par goût de la compétition, loin de toute fin pratique ou rituelle.

¹⁰¹ Au sujet de la situation qu'implique la disposition actuelle pour l'expression ludique, citons Parlebas (1988, 43) : "dans un sens conventionnel, le jeu sportif est soumis aux lois de la réalité physique et du corps biologique; il provoque un engagement corporel face au monde objectif et suscite une dynamique motrice qu'il convient d'appeler d'affrontement."

devenus des sports institutionnalisés dans notre société moderne, c'est à dire que les jeux et sports institutionnalisés ne représentent que la partie émergée de l'iceberg représentant les jeux. Dans ce cas, la genèse des sports modernes naît des manifestations traditionnelles, comme c'est le cas du Puenting qui renvoie à la culture de l'Île de Pentecôte, dans l'archipel des Nouvelles Hébrides, dans le Pacifique Sud¹⁰².

Pour José María Cagigal (1996), d'un point de vue anthropologique, la première conduite naturelle de l'homme qui se meut est le jeu physiquement actif. C'est pour cette raison que le jeu de mouvement devrait constituer la forme naturelle de conduite, employée et exploitée comme élément substantiel dans toute tâche d'Éducation Physique. Dans ce sens il faudrait prendre en compte les formes anthropologiques et socioculturelles qui pourraient constituer une façon plus ou moins constante d'expression corporelle de l'homme, en l'incorporant comme conduite naturelle de base dans la tâche éducative : c'est à dire comme élément principal qui devrait être présent dans toutes ou presque toutes les différentes conduites dans lesquelles se cristallisent les contenus. Pour Cagigal l'Éducation Physique devrait prendre en compte les trois piliers de base correspondant à la conduite naturelle de l'homme, c'est-à-dire que tout exercice physique, toute tâche programmée en Éducation Physique devrait posséder une partie de jeu physique et actif, une partie de danse et une partie de sport, ou un peu de tout à la fois. Finalement il faut considérer que l'homme possède un corps, ce qui le rend capable de se mouvoir. L'Éducation Physique devrait être structurée sur les deux éléments suivants, d'une part l'inhérence et l'exigence propre du corps dans la vie de l'homme, non comme une partie de l'homme mais comme homme lui-même, et d'autre part la réalité anthropo dynamique du mouvement physique, comme base d'une culture physique généralisée. Il découle de cette intention l'idée que l'homme doit connaître, s'occuper, prendre soin et cultiver son corps. C'est le fondement d'une culture physique ou corporelle.

Les manifestations dont nous parlons ne sont pas apparues telles que nous les connaissons actuellement, mais elles ont subi une évolution d'une norme simple ou structure symbolique qui donnait du sens à la logique interne du jeu ou manifestation, donnant lieu à de possibles variations d'une zone géographique à l'autre, et que les participants pouvaient modifier d'un commun accord, puisque les instruments et espaces employés n'étaient pas standardisés dans la plupart des cas. Cependant les formes de développement des manifestations motrices traditionnelles ont subi des modifications au cours de l'histoire en fonction du contexte culturel dans lequel elles se développaient. De cette façon la culture, en tant qu'ensemble des manifestations où s'exprime la vie traditionnelle d'un peuple, possède la qualité de représenter une intégration globale de toutes les parties entremêlées dans un processus global, de telle façon qu'un changement dans l'une affecte toutes les autres. À la base, la culture consiste en des contenus de connaissances et règles de conduite socialement apprises, parmi lesquelles se trouvent les manifestations motrices traditionnelles. De façon générale, la culture comme élément caractéristique généré par l'être humain participe aux processus de transmission culturelle et à l'échange entre les groupes des différentes cultures. Dans ce contexte, et comme s'il s'agissait d'une espèce supplémentaire dans la théorie de l'évolution de Charles Darwin, qui disait que seuls les plus forts survivaient, nous constaterions que le passage du temps et l'accroissement des relations

¹⁰² Ces aborigènes construisaient une haute tour pour que les sujets les plus courageux se lancent dans le vide, retenus aux pieds par de longues lianes. Le but de cette activité était de montrer le courage du protagoniste qui parvient, durant la chute, à ne pas mettre ses mains pour protéger sa tête d'un éventuel choc avec le sol.

entre les individus et les diverses cultures ont entraîné le besoin d'une réglementation stricte dans les manifestations motrices traditionnelles dont l'unique but est l'universalité de l'activité. Il en est de même pour le sport moderne, entraînant l'unification de normes, d'instruments et de terrains de jeux, et la pratique systématique de certains aspects de l'activité pour en améliorer le rendement. Il faut donc considérer qu'une culture particulière n'appartient pas à des groupes l'ayant pratiquée, ni à d'autres ne montrant aucun intérêt pour sa diffusion, parce que la culture s'héríte et doit être transmise. Sous cette perspective on ne peut considérer les manifestations motrices traditionnelles comme de simples survivances des temps passés, mais comme une expérience du présent ayant un sens propre.

Dans la société actuelle, la supériorité des sports modernes est nette, même si une analyse approfondie des manifestations motrices traditionnelles nous conduirait à constater qu'il n'existe pas d'avantages particuliers dans leur pratique, la différence essentielle est visible est que les premiers sont plus promus et diffusés que les seconds, ce qui entraîne une demande sociale moindre pour ceux-ci. Face à ce constat, la recherche d'une reconnaissance officielle méritée est devenue nécessaire au travers d'associations et de fédérations sportives, en tentant de les reconvertir en alternative aux sports modernes dans certains secteurs. L'institutionnalisation en elle-même n'est pas suffisante pour qu'elles deviennent réellement un élément témoignant d'une culture. C'est pour cela qu'il est nécessaire de faire des recherches sur la valeur réelle de ces activités traditionnelles dans le contexte social où elles se sont développées, pour savoir comment elles en sont arrivées à cette situation, quelle est la valeur de leur pratique, en les expérimentant pour en améliorer la connaissance matérielle et sociale.

Bien que la plupart d'entre nous ont dans l'esprit que ces manifestations culturelles se trouvent en plein déclin, il faut signaler le rôle anthropologique et éducatif qu'elles ont joué tout au long de l'histoire humaine, et de penser que c'est le travail de tout un chacun d'enrichir notre ethnologie et nos traditions populaires, en tant que créations d'une culture et fruit de l'histoire, constituant ainsi un authentique patrimoine culturel.

Bibliografía.

- AGUIRRE FRANCO, R. (1976), *Enciclopedia General Ilustrada del País Vasco. Juegos y Deportes Vascos*, Auñamendi, San Sebastián.
- ASENSIO CAMPUZANO, M. (1997), "De la agrupación deportiva "La Rubia" Valladolid, hasta nuestra Federación", en AA. VV., *Recursos para la gestión, el rendimiento y entrenamiento deportivo, y para la intervención pedagógica en la actividad física y deportiva*, Junta de Castilla y León, Valladolid, pp. 443 – 453.
- BLANCHARD, K. y CHESKA, A. (1986), *Antropología del deporte*, Bellaterra, Barcelona.
- BRAUN TRUEBA, J. (1984), *Bolos y cultura*, Resma, Santander.
- CAGIGAL GUTIÉRREZ, J. M. (1996), "Cultura intelectual y cultura física?", en José María Cagigal. *Obras selectas*, C.O.E., Ente de Promoción Deportiva José María Cagigal, Asociación de Deportes para Todos, Cádiz, II: 669 – 782.
- DE LA VILLA PORRAS, C. (2001), *Juegos y Deportes Tradicionales de la Provincia de Burgos*, Instituto Provincial para el Deporte y Juventud de Burgos, Burgos.
- ESPARTERO CASADO, J. (1999), "Aproximación histórico conceptual de los deportes de lucha", en VILLAMÓN, M. dir., *Introducción al Judo*, Hispano Europea, Barcelona, pp. 23 – 54.
- GARCÍA DURÁNTEZ, F. (1983), "Juegos tradicionales", en *Apuntes Palentinos*, Caja de Ahorros y Monte de Piedad de Palencia, Palencia, V, 1.
- GARCÍA LOMAS, A. (1986), *Los pasiegos*, Ediciones de Librería Estudio, Santander.

- GONZÁLEZ LARGO, F. y GONZÁLEZ ALARCÓN, M. T. (1983), *Escenas costumbristas de la montaña leonesa*, Consultores Editoriales, Madrid.
- HUIZINGA, J. (1987), *Homo ludens*, Alianza, Madrid.
- LAVEGA BURGUÉS, P. (2000), *Juegos y deportes populares tradicionales*, INDE, Barcelona.
- NODA GÓMEZ, T. (1990), *Salto del pastor*, Cabildo Insular de Gran Canaria, Las Palmas de Gran Canaria.
- ORLICK, T. (1990), *Libres para cooperar, libres para crear*, Paidotribo, Barcelona.
- PARLEBAS, P. (1988), *Elementos de sociología del deporte*, Junta de Andalucía, Universidad Internacional Deportiva de Andalucía, Málaga.
- SALORD PONS, E. y GARCÍA BLANCO, S. (1993), "Aproximación histórica al deporte del Tiro con Honda, en *Perspectivas de la actividad física y el deporte*, INEF Castilla-León, León, 12: 29 - 31.
- SAN MARTÍN SALAS, J. (1999), *Teoría de la cultura*, Síntesis, Madrid.
- TYLOR, E. B. (1981), *Cultura Primitiva*, Ayuso, Madrid.
- ZAPICO ROBLES, B. (1997), "Valores sociales y culturales en los juegos populares", en AA. VV., *Recursos para la gestión, el rendimiento y entrenamiento deportivo, y para la intervención pedagógica en la actividad física y deportiva*, Junta de Castilla y León, Valladolid, pp. 425 - 429.