

Rencontres internationales de Nantes, France, 3-5 octobre 2002
« Culture populaire et éducation au 21^{ème} siècle »

LE DESTIN DES JEUX : HERITAGE ET FILIATION

Pierre Parlebas
Université de la Sorbonne, Paris

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

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

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

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

Le jeu corporel n'apparaît donc pas comme une pure frivolité passe-partout. Il participe de l'identité culturelle de chaque communauté, qui met ainsi en scène des scénarios ludiques originaux

intimement liés à ses modes de vie propres, à ses croyances et à ses passions. La cause semblerait donc entendue : les jeux sportifs sont le miroir de leur société, et les reflets qu'ils envoient sont tout autant bigarrés et diversifiés que le sont leurs sociétés d'émergence.

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

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

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

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

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

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

I – L'IDENTIFICATION DES JEUX

Voilà le premier obstacle que rencontre le ludicien : reconnaître chaque situation ludique et réussir à la nommer. Lui attribuer un nom, c'est être capable de l'identifier, donc de la caractériser.

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

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

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

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

Cependant, un inventaire de caractéristiques ne suffit pas à identifier un jeu. Celui-ci est un système d'interactions mis en scène par le trousseau des règles du contrat ludomoteur qui définit ce jeu. C'est le corps de règles qui met en jeu les règles du corps. Et ce corps de règles suscite une

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

Bien entendu, cette identification de chaque jeu réalisée, il sera capital de mettre en rapport les structures ludomotrices ainsi révélées avec les caractéristiques des joueurs et de leurs sociétés d'appartenance. L'historien et le sociologue, mais aussi l'éducateur, auront alors un rôle important à tenir. Sans une telle identification, appuyée sur des traits ludomoteurs précis, les études portant sur l'héritage, la transmission et la filiation ludiques, courraient le risque de s'attarder sur des phénomènes extérieurs au jeu proprement dit, et risqueraient d'être bâties sur du sable. Comment évaluer un héritage et une diffusion quand on ne sait pas reconnaître ce qui doit être hérité et diffusé ?

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

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

l'on remplace le joueur-ours par un piquet à abattre comme dans le jeu de la Chèvre, ou par une pierre à renverser comme dans le jeu de la Guignolle, la structure relationnelle ludique en est bouleversée et l'on bascule dans un autre jeu.

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

II- LA PREMIERE APPARITION DES JEUX

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

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

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

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

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

III – LA FILIATION DES JEUX

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

IV – LA TRANSMISSION ET LA DIFFUSION

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

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

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

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

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

V – L'EVOLUTION DES JEUX

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

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

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

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

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

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

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

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

Pierre PARLEBAS,

Faculté des Sciences Humaines et Sociales – SORBONNE
Université René Descartes PARIS 5

BIBLIOGRAPHIE

- 1 – **ADRY jean** – « Dictionnaire des jeux de l'enfance et de la jeunesse chez tous les peuples » - Paris, 1807.
- 2 – **BEART Charles** – « Histoire des jeux », dans « Jeux et sports » - Encyclopédie de la Pléiade – pp.181-286 - sous la direction de Roger CAILLOIS – Ed. Gallimard – 1967.
- 3 – **CEGARRA Marie** – « Le peuple d'enfants d'après « Jeux d'enfants » de BRUEGEL » dans « Sociétés et cultures enfantines », textes réunis par Djamilia SAADI-MOKRANE – Actes du Colloque CERSATES et SEF – Collection UL3 – 1997.
- 4 – **CHATEAU Jean** – « Le jeu de l'enfant » - Partis – Ed. J. VRIN, 1967.
- 5 – **DUVERGER Christian** – « L'esprit du jeu chez les Aztèques » - Paris - La Haye - New-York, Mouton Editeur – EHESS, 1978.
- 6 – **GRANGE Juliette** – « Histoire du jouet et d'une industrie » dans « Jeux et jouets », textes réunis par Robert JAULIN – pp.224-276 – Paris – Ed. Aubier Montaigne, 1973.
- 7 – **LAVIGNE Louis** – « Les jeux d'autrefois – La trouille » dans « Le pays lorrain », 1927.
- 8 – **MAUSS Marcel** – « Les techniques du corps » dans « Sociologie et anthropologie », pp.363-386 – Paris- Ed. PUF, 1966.
- 9 – **MEHL Jean-Michel** – « Jeux, sports et divertissements au Moyen Age et à la Renaissance : rapport introductif » - Paris – Ed. du CTHS, 1993.
- 10 – **PARLEBAS Pierre** – « Jeux, sports et sociétés » - Lexique de praxéologie motrice - Paris – INSEP Publication, 1999.
- 11 – **PARLEBAS Pierre** – « Les jeux transculturels » dans « Vers l'éducation nouvelle » n°494 – Dossier « Jeux et sports » I, Avril 2000.
- 12 – **PSICHARI Michel** – « Les jeux de Gargantua » dans « Revue des études rabelaisiennes », Tome VI (1908) – Tome VII (1909).
- 13 - **RABECQ-MAILLARD Marie-Madeleine** – Préface au « Dictionnaire des jeux » - Paris – Tchou Editeur, 1964.
- 14 – **RABELAIS François** – « Gargantua » - chapitre 22 : « Les jeux de Gargantua » dans « Œuvres complètes » - Paris – Ed. Gallimard, 1967.
- 15 - **de SMEDT Marc, VARENNE Jean-Michel, BIANU Zeno** – « L'esprit des jeux » - Paris – Ed. Seghers, 1980.
- 16 - **TREMAUD Hélène** – « Les jeux de quilles » dans « Jeux et sports » - Encyclopédie de la Pléiade – pp.867-885 - sous la direction de Roger CAILLOIS – Paris - Ed. Gallimard – 1967.
- 17 - **VAN GENNEP Arnold** – « Le folklore de la Flandre et du Hainaut français » - Tome II – Brionne – Ed. Gérard Montfort, 1935.