

# 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 une 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, que personne n'a mesuré en nombre ou en force, essayent de la saisir pour l'apporter dans leurs 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 victorieuse <sup>1</sup>.

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 longball<sup>2</sup>. Si la balle passait par dessus le mur du cimetière, un gage devait être payé, et consommé avec plaisir dès l'après-midi<sup>3</sup>. »

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 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<sup>4</sup>. 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 a 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'un<sup>5</sup>. 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 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 »<sup>6</sup>.

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 parallèles - 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 chemin<sup>7</sup>.

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<sup>8</sup>.

### **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<sup>9</sup>.

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<sup>10</sup>.

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 »<sup>11</sup>.

### **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 abandonne<sup>12</sup>. 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 corde<sup>13</sup>.

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 grotesque<sup>14</sup>. 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 commun <sup>15</sup>.

### **Le bouffon**

La culture du rire a aussi produit un protagoniste remarquable, celui de l'idiot <sup>16</sup>. 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 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 queue <sup>17</sup>. 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 allemands <sup>18</sup>. 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 canulars <sup>19</sup>. Dans les fêtes populaires danoises jusqu'au vingtième siècle, le titre pompeux de « chef de festivité » était accordé à un 'vrai idiot' <sup>20</sup>. Son rôle d'un jour s'équilibrait entre subir la raillerie comme personne handicapée et une position sociale reconnue dans la communauté locale <sup>21</sup>.

### **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 carnaval <sup>22</sup>. 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 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 Cornwall <sup>23</sup>. 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<sup>ère</sup> guerre mondiale que l'état parvint à dissoudre cette société<sup>24</sup>.

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-économiques<sup>25</sup>.

### **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 détail<sup>26</sup>. 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 corps.<sup>27</sup> « 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 militaires<sup>28</sup>. 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 et le jeu devinrent un moyen de production <sup>29</sup> - 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 hommes <sup>30</sup>. 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 subversif <sup>31</sup>. 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 rire <sup>32</sup>.

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 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 moderne <sup>33</sup>.

Ce rire du haut vers le bas, vu de la position du supérieur, renvoie aux théories définies par les philosophes modernes du rire <sup>34</sup>, 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 rire <sup>35</sup>. 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 punition <sup>36</sup>.

### **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 cinéma<sup>37</sup>. 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.

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<sup>38</sup>. Si ça fait mal, souriez ! Voilà la leçon du mouvement fitness<sup>39</sup>. 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<sup>40</sup> 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<sup>41</sup>. 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<sup>42</sup>. Le rire du supporter devient une forme de bonheur moderne...

Un autre processus de colonisation vient du *streaker*, ou coureur nu<sup>43</sup>. 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.

### **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'alcool<sup>44</sup>. 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 centre *Gerlev for Play and Movement Culture* (autrefois nommé *Idrætshistorisk Værksted*) s'efforce depuis les années 90 de créer un lieu pour la culture du jeu expérimental en relevant ces défis<sup>45</sup>. 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 convulsion du corps social et 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 jour<sup>46</sup>. L'anthropologie présente trois niveaux : le corps, l'esprit et les relations sociales.

Le rire possède une *base physique*<sup>47</sup>. 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 rire<sup>48</sup>. 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*<sup>49</sup> (la démesure).

En même temps, le rire est une explosion d'énergie qui crée une ambiance<sup>50</sup> 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 ouverte<sup>51</sup>.

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 coopérationnelle 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*<sup>52</sup>. 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 santé<sup>53</sup>. 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 ?

## Notes

- <sup>1</sup> 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.
- <sup>2</sup> 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.
- <sup>3</sup> 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.
- <sup>4</sup> 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.
- <sup>5</sup> The ancient game of Kabaddi from Punjab shows how this type of movement could be transformed into a modern competitive team sport expanding into other Asian countries.
- <sup>6</sup> 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.
- <sup>7</sup> 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.
- <sup>8</sup> 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.
- <sup>9</sup> Henning Henningsen 1949: *Dystløb i danske søkøbsteder og i udlandet*. Copenhagen: Munksgaard.
- <sup>10</sup> Møller 1990/91, 2: 100-101.
- <sup>11</sup> 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.
- <sup>12</sup> 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*.
- <sup>13</sup> Kirsten Thisted 1997: *Jens Kreutzmann. Fortællinger og akvareller*. Nuuk: Atuakkiorfik, 152-154.
- <sup>14</sup> The role of the grotesque body in popular carnival was emphasized by Mikhail Bakhtin 1968: *Rabelais and his World*. Cambridge: MIT.
- <sup>15</sup> 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.
- <sup>16</sup> 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.
- <sup>17</sup> 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.
- <sup>18</sup> 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.
- <sup>19</sup> About the medical aspect: Angelika Gross 1990: "'La folie'. Wahnsinn und Narrheit im spätmittelalterlichen Text und Bild. Heidelberg: Carl Winter. (Diss. Zürich).
- <sup>20</sup> Personal communication of a Danish student in the 1980s, remembering this habit from her home village.
- <sup>21</sup> 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.
- <sup>22</sup> 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.
- <sup>23</sup> 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.
- <sup>24</sup> Richard Wolfram 1936: *Schwerttanz und Männerbund*. Kassel: Bärenreiter, 226-238.
- <sup>25</sup> Roland Renson 1981: "Folk football: Sport and-or-as ritual?" In: *Proceedings of the 9<sup>th</sup> International HISPA Congress. Sport and Religion*. Lissabon, 275-284. – Same in: *The Association for the Anthropology of Play Newsletter*, 8:1 (1981) 2-8.

- <sup>26</sup> 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.
- <sup>27</sup> 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*. Karaz: FALSAB, 202-203.
- <sup>28</sup> Schaufelberger 1972.
- <sup>29</sup> 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.
- <sup>30</sup> Lothar Mikos in the international colloquium "Le rire européen", Perpignan 2007.
- <sup>31</sup> Petr Roubal 2007: *Embodying Communism: Politics of Mass Gymnastics in Post-War Eastern Europe*. Budapest: Central European University, dissertation in history, 88 and 97.
- <sup>32</sup> 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.
- <sup>33</sup> 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>.
- <sup>34</sup> Rita Bischof 1986: "Lachen und Sein. Einige Lachtheorien im Lichte von Georges Bataille." In: Kamper/Wulff 1986: 52-67.
- <sup>35</sup> Helga Kotthoff 1996 (ed.): *Das Gelächter der Geschlechter. Humor und Macht in Gesprächen von Frauen und Männern*. Konstanz: Universitäts-Verlag.
- <sup>36</sup> 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.
- <sup>37</sup> Iain Laughlan 2007: "Laughter in the dark: the Soviet Union under Stalin". In the international colloquium "Le rire européen", Perpignan.
- <sup>38</sup> Volker Rittner 1986: "Das Lächeln als mimischer Stossdämpfer." In: Kamper/Wulff 1986: 322-337.
- <sup>39</sup> Gunn Engelsrud 2007: *Hvad er krop?* Copenhagen: Akademisk Forlag, 94-95.
- <sup>40</sup> John Holten-Andersen 2007: *Vanvid og virkelighed. En økologisk omtænkning*. Højbjerg: Hovedland, 199.
- <sup>41</sup> Lise Joern 2007: *Homo fanaticus – passionerede fodboldsupportere*. Gerlev: Bavnbanke.
- <sup>42</sup> 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.
- <sup>43</sup> 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.
- <sup>44</sup> Brian Sutton-Smith 1983: "Idealisierung des Spiels." In: Ommo Grupe et al. (eds.): *Spiel - Spiele - Spielen*. Schorndorf: Karl Hofmann, 60-75.
- <sup>45</sup> 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.
- <sup>46</sup> 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.
- <sup>47</sup> Stanley Hall & Arthur Allin 1897: "The psychology of tickling, laughing, and the comic." In: *American Journal of Psychology*, 9, 1: 1-41.
- <sup>48</sup> Frithjof Hager 1986: "Können Tiere lachen?" In: Kamper/Wulff 1986: 301-312, here 305-6.
- <sup>49</sup> 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.
- <sup>50</sup> At the very beginnings of modern psychology one finds the empirical approach of Hall/Allin 1897.
- <sup>51</sup> 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.
- <sup>52</sup> 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.
- <sup>53</sup> Bert Brecht 1928: "Die Krise des Sports." In: Brecht: *Gesammelte Werke*. Vol. 8, Frankfurt/Main 1967, 582-584.