



Techniques & Culture

Revue semestrielle d'anthropologie des techniques

39 | 2002

Sports et corps en jeu

Sport et habitus culturels chez les Amérindiens. Entre tradition et modernité

Fabrice Delsahut



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/tc/180>

DOI : 10.4000/tc.180

ISSN : 1952-420X

Éditeur

Éditions de l'EHESS

Édition imprimée

Date de publication : 1 juin 2002

ISSN : 0248-6016

Référence électronique

Fabrice Delsahut, « Sport et habitus culturels chez les Amérindiens. Entre tradition et modernité », *Techniques & Culture* [En ligne], 39 | 2002, mis en ligne le 12 juin 2006, consulté le 30 avril 2019. URL : <http://journals.openedition.org/tc/180> ; DOI : 10.4000/tc.180

Ce document a été généré automatiquement le 30 avril 2019.

Tous droits réservés

Sport et habitus culturels chez les Amérindiens. Entre tradition et modernité

Fabrice Delsahut

- 1 En matière de techniques corporelles, les américanistes ont initialement porté leurs travaux sur celles liées aux pratiques ritualisantes ou ritualisées, délaissant les jeux, jugés sans réel rapport organique avec la société étudiée. Les divers récits des missionnaires, tels que ceux de l'abbé Jean de Brebeuf et les importants écrits de Culin ou de Catlin sur les jeux indigènes sont restés à l'état de descriptifs ethnologiques prouvant, s'il en était besoin, l'activité ludique des « 500 Nations »¹. Au même titre que Charles Béart fit « une sociologie des peuples africains à partir de leurs jeux », une analyse approfondie de l'ethnomotricité amérindienne reste à faire. Elle procède d'une analyse diachronique du tribalisme sportif en tant que pratique ancestrale de jeux sportifs traditionnels, joués selon une organisation locale originale faisant référence au rituel et à l'instant, et du processus de néo-culturation que représente l'ethno-centrisme sportif en tant que domestication d'une pratique ludo-sportive au regard des données ethnomotrices et du façonnage de l'habitus.
- 2 Face au brouillard conceptuel dans lequel se trouvent les pratiques sportives, et afin d'appréhender le phénomène socioculturel sportif amérindien dans toute sa complexité, nous l'analysons au travers de sa double logique, interne et externe. Cela permet de démarquer la ludo-motricité amérindienne en montrant toute sa spécificité et son originalité. Peut-être y trouverons-nous la trace d'un héritage, comme l'affirme Joseph B. Oxendine (1995 : 303) quand il écrit que « sans l'influence des Indiens d'Amérique, le concept et le plaisir des sports modernes pourraient être bien différents de ce qu'ils sont aujourd'hui ».
- 3 Analyser la logique interne des jeux amérindiens revient à déterminer leurs possibles contraintes structurelles. La notion de règle implique des conduites rationnelles concrètes, le sport étant une compétition motivée par des enjeux, il est essentiel que les

adversaires soient assujettis aux mêmes règles, de façon à réduire au minimum les variables qui pourraient favoriser l'un des protagonistes. Seule la valeur sportive des adversaires doit déterminer le vainqueur. Mais ce principe ne peut s'appliquer strictement à l'analyse des jeux sportifs amérindiens. Les rencontres entre tribus n'étaient pas rigidelement standardisées : les dimensions du terrain étaient variables, les tenues et équipements également, les périodes de jeu, le nombre de points nécessaires à la victoire, les distances de course, et même le nombre de participants d'une équipe n'étaient pas fixes. Pour Emmanuel Desveaux (2001 : 289) :

« [Le jeu de balle nord-américain] semble se décliner à l'infini comme si étaient réalisées toutes les variations possibles à partir de la combinaison de quelques éléments de base, tels que la dimension du terrain, le nombre et le sexe des participants, la forme des accessoires, les occasions de jeu, etc. Il n'y avait pas deux groupes pour partager les mêmes règles ou façons en ce domaine. Du reste, plusieurs d'entre elles cohabitaient souvent au sein d'un même groupe. »

- 4 Ces variations reflétaient les différentes conditions et traditions tribales. L'absence de langage commun, de traces écrites et l'incapacité à développer et à distribuer des règlements, ont certainement maintenu ce manque d'uniformité. Le nombre de joueurs par équipe était souvent l'objet d'un accord : la solution la plus simple était que tout le monde jouait tant que les équipes étaient égales. Pour les Choctaws, Catlin (1992 : 433-434) rapporte « [qu'] il n'est pas rare de voir six ou huit cents de ces jeunes hommes, voire mille, se livrer à un jeu de balle, avec cinq ou six fois autant de spectateurs, hommes, femmes et enfants, qui entourent le terrain et observent le déroulement de la partie ». Concernant les durées de jeu, il écrit :

« Ces parties commencent généralement aux environs de neuf heures du matin, et plus d'une fois je me suis tenu en équilibre sur l'échine de mon cheval de cette heure là jusqu'à l'approche du crépuscule, sans qu'interviennent plus de soixante secondes consécutives d'arrêt de jeu, avant que la partie ne trouve sa conclusion. »

- 5 Il existait cependant certaines constantes dans les jeux populaires de raquette (comme le *lacrosse*), de *shinny* (jeu de « double-balle »²); par exemple, l'interdiction pour les joueurs de toucher la balle avec les mains. Seuls bâtons ou raquettes étaient autorisés pour faire avancer la balle. De même, dans la « course avec balle³ », toute manipulation était prohibée. Plusieurs traits, comme la procédure pour commencer la rencontre ou pour comptabiliser les points, étaient communs à toutes les tribus. La position de l'aire de jeu par rapport aux points cardinaux était, elle aussi, immuable. On retrouve d'ailleurs cette particularité dans la pratique actuelle du base-ball par les Amérindiens : les bases sont ordonnées selon les quatre points cardinaux et l'on circule suivant la course du soleil.
- 6 Les particularismes morphologiques sont corrélés avec des données culturelles. La logique intrinsèque d'une pratique motrice peut ainsi être réinterprétée par une logique externe qui lui attribue des significations symboliques nouvelles. Celle-ci prend corps dans des conduites motrices porteuses d'une signification seconde. Un nouveau regard doit alors être porté sur les notions de compétition, d'enjeu et d'esprit sportif pour appréhender au mieux cet ethneludisme aux cinq cents visages.
- 7 Le fait sportif s'inscrit dans une opposition fonctionnelle, dans un affrontement direct ou médiatisé. La compétition est une application rationnelle de l'activité physique en vue de la victoire. Mais elle n'est pas, obligatoirement, pour les Amérindiens, de nature élitiste avec, à terme, une performance, un record ou un champion. Les interrelations constantes entre les dimensions compétitives et ludiques vont jusqu'au conflit de rôles. En effet, si l'on veut s'amuser, on veut aussi vaincre, car gagner est source de plaisir. L'une ou l'autre

des dimensions du jeu prend plus ou moins d'importance selon les buts ou enjeux poursuivis par les organisateurs et les joueurs. Les finalités ludiques indiennes allaient de pratiques rituelles ou propitiatoires à des visées éducatives ou de simple divertissement.

- 8 Dans la culture amérindienne, gagner ou perdre était important mais le statut accordé à la victoire différait d'une tribu à l'autre. La notion de champion n'apparaît généralement pas dans les premiers récits. *Tullock-chish-ko* (« celui qui boit le jus de la pierre ») fait exception; Catlin le peignit en 1835 comme « le meilleur joueur de balle de la nation choctaw » (1992 : 435). Loin de tout darwinisme sportif, les Indiens pueblos du sud-ouest ne connaissaient pas la notion de compétition. Adolescents, vieillards et petits garçons participaient ensemble à des courses, non dans le but de vaincre, mais de faire de leur mieux. Cette vision quelque peu coubertinienne de la compétition est à nuancer, car chez les Ojibwés, en revanche, Carolyn Niethammer (1997 : 248) explique qu'« une femme qui connaissait le succès dans la course à pied était autorisée à se vanter de ses prouesses, mais plus elle était admirée et plus elle provoquait la jalousie de ses compagnes, qui, parfois, se traduisait de manière extrêmement agressive ».
- 9 En général, la hiérarchie des résultats n'était pas primordiale. Aucun effort n'était fait pour déterminer un record ou les meilleurs scores. De tels records ne pouvaient avoir de sens, dans la mesure où les conditions de jeu et les dimensions du terrain différaient d'un emplacement à l'autre et d'une année sur l'autre. Au cours du XIXe siècle, les colons commencèrent à mettre l'accent sur le besoin de chiffres et de précisions dans les jeux. Plusieurs rapports rédigés par des soldats et des voyageurs relèvent les dimensions du terrain, celles des équipements ainsi que les distances et temps de course. Presque sans exception, diverses mesures y étaient rapportées à la performance. Par contraste, Allen Guttmann a noté que les Grecs étaient aussi indifférents à la conservation des records que pouvaient l'être les Indiens. Pourtant, leurs multiples contributions aux mathématiques et plus exactement à la géométrie laisseraient à penser que les Grecs étaient depuis toujours des *Homo Mentor*. Guttmann (1978 : 49) explique que « la civilisation grecque n'était pas obsédée par le besoin de quantifier. Pour elle, l'homme était toujours la mesure de toutes choses et non l'objet de mesures incessantes ».
- 10 Le sport est largement ouvert sur l'environnement social. Il est en relation avec les systèmes culturels dont il reçoit les informations qui conditionnent sa dynamique. Chaque compétiteur est déterminé à vaincre, à remporter la victoire qui confère honneur, prestige, satisfaction. Sans enjeu, la compétition perd toute sa signification, elle n'a plus de raison d'être. Chez les Amérindiens, il en était autrement. Comme nous l'avons vu, la compétition n'engendrait pas forcément de méritocratie. Dans les jeux à dimensions rituelles, il ne pouvait y avoir de prétentions rivales. Dans ce cas, les finalités matérielles s'éclipsaient au profit d'enjeux sociaux, psychologiques, politiques ou symboliques. Cependant, d'autres gratifications procédaient des paris, uniformément répandus sur le continent nord-américain. Ceux-ci semblaient ajouter de l'importance aux rencontres. Même si les joueurs n'étaient pas des athlètes salariés comme le sont les professionnels actuels, les paris leur fournissaient une opportunité d'accès à des biens matériels conséquents. Il est à noter, toutefois, que ces biens restaient au sein de la communauté. Le pari sportif s'intégrait dans une sorte « d'économie circulaire ». Les gains revenaient, indirectement, à la communauté et contribuaient ainsi à entretenir sa richesse globale. Cette pratique était encouragée, voire soutenue, par les aînés, dignes de respect, et par les « hommes-médecine » qui officiaient, généralement, au cours des cérémonies. Les paris n'étaient pas qu'un intérêt supplémentaire au jeu, ils faisaient partie intégrante du jeu.

Mais si les Indiens engageaient des paris importants, ce n'était pas en vue d'un enrichissement personnel, cela reflétait surtout un conflit opposant l'individualisme à l'abnégation de soi. Les non-Indiens et plus particulièrement les missionnaires apportèrent, quelques années plus tard, leurs propres critères d'immoralité dans la pratique des paris.

- 11 Le fair-play était une caractéristique commune des activités sportives indiennes. Plusieurs témoignages indiquent qu'il était mis en avant lors des rencontres athlétiques. Les jeux n'étaient pas pour autant modérés ou doux, ils impliquaient souvent la rudesse. Et en raison de leur nature rigoureuse, du grand nombre de participants sur le terrain, du manque de standardisation et du petit nombre d'arbitres, ces jeux pouvaient parfois tourner au chaos. En 1684, Nicolas Perrot, un marchand et agent gouvernemental, remarqua la bonne grâce avec laquelle les Indiens Hurons de l'Ontario acceptaient les blessures durant une partie de *lacrosse*.

« Quel que soit l'accident que le jeu engendre, celui-ci est attribué au hasard et il n'y a, par conséquent, aucune animosité entre les joueurs. Les blessés semblaient autant satisfaits, comme si rien ne s'était passé, démontrant ainsi qu'ils avaient beaucoup de courage et qu'ils étaient des hommes. » (cité par Culin 1992 : 588).

- 12 Les arbitres ou les juges étaient toujours des personnes âgées tenues en haute estime par tous les joueurs. Habituellement, ils appartenaient respectivement à chaque tribu en compétition. Ils étaient considérés comme impartiaux, et leur intégrité n'était jamais remise en cause. Avant les rencontres importantes, les juges passaient une grande partie du temps à prier pour que leur soient accordées sagesse et loyauté. Cette responsabilité individuelle contraste avec l'attitude des sportifs contemporains pour lesquels seul le rapport de force paraît exister. Il est du ressort de l'officiel, et non du joueur, de garantir le fair-play. Dans les compétitions sportives actuelles, en effet, la proportion de juges par rapport aux joueurs est beaucoup plus élevée. Comme toutes les civilisations de l'oralité, le folklore amérindien abonde en légendes relatives aux jeux.

« La mythologie des Amérindiens possède d'innombrables récits où le *trickster*, le décepteur, un véritable demiurge, agit sous l'emprise du jeu. Par exemple, Coyote, chez les Navajos, ne cesse de [...] lancer des défis, parfois stupides, pour les humilier ou les ridiculiser. Cette mythologie renvoie à l'imaginaire des sociétés fascinées par le jeu. » (Jacquin cité par Delsahut 1999 : 9).

- 13 Qu'il s'agisse de mythes, de contes ou d'histoires drolatiques, bon nombre d'entre eux étaient porteurs d'un enseignement ou d'un idéal. L'esprit de ces histoires promouvait le fair-play et exaltait des standards élevés de moralité. Certes, les récits ne manquent pas où tricheries et supercheries entre les animaux ou les hommes sont valorisées comme preuves d'astuce. Mais en matière de jeux, personne ne pouvait contester les décisions rendues par un personnage à l'autorité reconnue.

- 14 Il apparaît toujours difficile d'effectuer un travail de recherche rationnel sur les jeux traditionnels sans souci de classification. Comme le souligne Pierre Parlebas (1999 : 46) :

« Une classification répond à un désir d'inventaire et d'organisation, à une recherche d'intelligibilité face à une collection d'objets ou de phénomènes. Toute discipline consacre ses premiers efforts à des recensements classificatoires. »

- 15 Du fait de la rareté des publications et de l'absence de traditions écrites sur le sujet, il n'existe que peu de typologies. Stewart Culin (1992) propose de diviser les jeux en trois grandes classes : les jeux de hasard, les jeux de dextérité et les divertissements mineurs. La prise en compte des jeux non sportifs tels que les jeux de hasard, nous interdit d'utiliser cette classification. En effet, le principe qui préside à notre étude consiste à

considérer toute situation motrice comme un système d'interaction global entre un sujet agissant, le milieu physique (ou métaphysique) et l'environnement humain.

- 16 Qu'il soit « la mémoire et les rites » (Grange, citée par Parlebas 1999 : 198) ou qu'il « constitue une des clés de voûte de l'édifice mythico-rituel pan-américain (Desveaux 2001 : 295), le jeu semble se situer à la charnière entre le rituel et le ludique. Cette reconnaissance de liens étroits ne fut pas appréhendée par tous de la même manière et une polémique s'ensuivit outre-Atlantique. L'éthique a joué un grand rôle dans la société dominante américaine tout au long des derniers siècles. Un piètre statut étant attribué au jeu dans l'esprit des colons, s'en préoccuper apparaissait peu convenable. En fait, les jeux ont été jugés comme peu importants ou triviaux, excepté par les anthropologues qui firent remarquer qu'ils sont un élément fondamental de la culture. Ils insistent sur le lien entre le rituel et le jeu comme explication acceptable de l'importance du ludique chez les Amérindiens. Cet effort des anthropologues fut perçu comme une forme de racisme paternaliste.
- 17 J. E. Brown (1953) relata la description de *The throwing of the ball* par Black Elk comme l'un des sept rites sacrés des Sioux Oglalas. Il apporta un certain nombre de preuves selon lesquelles les jeux de balle étaient très proches du rituel, qu'ils étaient une part sérieuse de la vie tribale et que les femmes étaient souvent au centre du spirituel aussi bien dans le sport que dans la vie communautaire. Black Elk faisait état que *Tapa Wanka Yap (The throwing of the ball)* était un jeu qui reflétait le cours de la vie humaine, dont le but était d'attraper et de contrôler la balle. La balle, elle-même, représentait l'univers; les obstacles (représentant l'ignorance) rappelaient que peu de gens pouvaient atteindre « le But », au même titre qu'il est difficile d'atteindre la balle dans le jeu.
- 18 Mais le processus de ritualisation pouvait aussi s'exprimer à rebours. D'un rite, source de pratiques corporelles, on passait à un jeu, source de pratiques rituelles. Ainsi, certaines activités ludiques, séculaires, s'élaborèrent dans une expression rituelle. Il semble que ce fut le cas pour le *Pawnee ghost dance hand game*. Simple amusement à l'origine, il acquit une dimension sacrée en réponse au stress de l'acculturation forcée au XIXe siècle.
- 19 L'enracinement magico-religieux des jeux indigènes s'exprimait dans les cycles traditionnels de tâches saisonnières (semences, moissons...) et de la vie quotidienne (décès, maladie...), ce qui leur conférait un caractère propitiatoire.
- 20 Les jeux funéraires étaient destinés à honorer le mort, à reconforter les endeuillés, à calmer les esprits, à honorer le successeur et à promouvoir l'unité tribale. Ils n'étaient pas seulement envisagés comme ludiques —dans le sens usuel— pour les participants, et l'état d'esprit de la partie était souvent plus important que son issue. Le jeu favori du défunt était fréquemment choisi. Les jeux mortuaires entre les Hurons et les Delawarees incluaient une grande gamme de rencontres athlétiques et de jeux de hasard. Lévi-Strauss cite l'exemple du rituel algonquin dont la symbolique concerne en premier lieu la résolution d'une antinomie, celle du vivant et du mort. Au cours de ce rituel, les néophytes se font symboliquement tuer par les morts, dont les initiés jouent le rôle, afin d'obtenir un supplément de vie réelle au prix d'une mort simulée.

« Dans le grand jeu biologique et social, qui se déroule perpétuellement entre les vivants et les morts, il est clair que les seuls gagnants sont les premiers. Mais —et toute la mythologie nord-américaine est là pour le confirmer—, d'une façon symbolique (que d'innombrables mythes dépeignent comme réelle), gagner au jeu, c'est "tuer" l'adversaire. En prescrivant toujours le triomphe du camp des morts, on donne donc à ceux-ci l'illusion qu'ils sont les vrais vivants, et que les adversaires

sont morts puisqu'ils les "tuent". Sous couleur de jouer avec les morts, on les joue, et on les lie. La structure formelle de ce qui, au premier abord, pourrait apparaître comme une compétition sportive est en tous points similaire à celle d'un pur rituel. Dans tous les cas, la mort est usurpée, mais seulement pour être dupée. » (1990 : 48).

- 21 Dans les régions boisées de l'est des États-Unis, les jeux agraires répondaient à la nécessité de survie et d'adaptation aux conditions fort diverses des nombreuses zones géo-climatiques du pays. Au cours de l'année, les périodes de chaleur excessive ou les gelées posaient toujours un problème pour les cultures, et les productions, même abondantes, étaient à peine suffisantes pour subvenir aux besoins de toute une communauté pendant les difficiles mois d'hiver. Le blizzard ne rendait pas seulement la vie pénible, il faisait obstacle à la cueillette qui permettait d'enrichir les maigres réserves de nourriture. Même s'il est probable que quelques individus, notamment les chamans, disposaient de savoirs météorologiques, les Indiens attribuaient le comportement des éléments aux actions d'entités surnaturelles spécifiques dans leurs panthéons respectifs. Il en résultait une grande complexité de rituels tournant autour de corps célestes et d'éléments du temps. Comme l'explique Michael A. Salter (1983), dans la plupart des cas, les entités concernées étaient censées être, comme leurs fidèles, extrêmement férues de jeu. De même, quelques-unes étaient supposées avoir acquis leur position éminente à la suite ou au cours d'un jeu. Comme les implications de cette nature ne sont pas rares dans la mythologie indienne, il n'est pas surprenant de trouver des jeux supposés exercer une influence sur le climat. Ils apparaissaient comme un vestige de rituels anciens conduits en l'honneur de ceux qui étaient capables de contrôler les éléments. On y retrouve une double action humaine portant sur le spirituel (par le choix d'un jeu mythologiquement reconnu pour son action météorologique) et sur le corporel (par la pratique physique compétitive et son association à divers rites).
- 22 Il existait une grande variété de jeux thérapeutiques. Ils avaient pour dessein de lutter contre la souffrance et les épidémies et étaient employés à des fins préventives et curatives, individuellement ou collectivement. Le chaman jouait ici un rôle important et prescrivait la plupart des activités. Au sujet des Indiens Onondagas dans l'état de New York, le révérend W. M. Beauchamp écrit :
- « Comme jadis, la plupart des jeux sont encore joués pour les malades, mais ils sont aujourd'hui davantage vus comme un divertissement pour l'esprit du patient plutôt qu'un moyen de guérison. Le jeu de dés était un des plus utilisés en divination, chaque pièce ayant son propre esprit familier mais il est plus communément un jeu social maintenant. » (cité par Culin 1992 : 111).
- 23 Les rites de l'adolescence s'exprimaient aussi à travers des pratiques sportives. Peter Nabokov (1987 : 139) décrit ainsi une cérémonie pubertaire nommée *Kinaalda* pour les jeunes filles navajos :
- « Durant les quatre jours du rite, quand la famille élargie et les amis honorent ses premières menstruations, la jeune fille peut courir trois fois dans la journée, quand l'aube commence à éclairer le ciel. »
- 24 La longueur de chaque course devait être supérieure à la précédente et la distance parcourue symbolisait la longévité de la jeune fille. De cette distance dépendaient aussi la force de caractère, la bravoure, la quantité de moutons, de chevaux qui seraient acquis et la possibilité d'enfanter. Toute contre-performance était assimilée à de la paresse et entraînait inévitablement la malchance. Les Apaches mescaleros marquaient de même le passage à l'adolescence des jeunes filles. Dans les quatre jours précédant le rituel, une grande tente était dressée à l'écart du campement. Des danseurs masqués, incarnant les

divinités des montagnes environnantes, descendaient des collines toutes les nuits. Comme chez les Navajos, on demandait aux jeunes filles de courir, leurs courses devant symboliser la longue vie pleine de succès qui les attendait. Tous ceux qui couraient derrière elles partageaient ces augures bénéfiques. Ce rite de passage, avec ses présages favorables, profitait ainsi à la tribu tout entière.

- 25 Véritable lieu d'expérimentation du corps, les jeux servaient d'apprentissage à la socialisation. Reproduction miniaturisée des gestes adultes quotidiens, comme la chasse ou l'éducation des enfants, ils permettaient une sorte d'individuation corporelle. On passait insensiblement du jeu à la vie d'adulte. Les affrontements physiques, les jeux de rôles et les contes étaient au centre de la vie des jeunes Indiens. Comme dans les autres cultures, les enfants créaient fréquemment des situations qui imitaient les activités sérieuses et étaient perçues comme autant d'entraînements pour des rôles adultes. Les garçons choisissaient des jeux qui leur permettaient de s'engager dans le rôle de leurs pères, comme chasseur, guerrier ou athlète. Les anciens étaient souvent disponibles pour enseigner aux jeunes garçons les habiletés appropriées et les attitudes relatives à ces activités. Les filles pratiquaient des jeux se référant à l'éducation des enfants, aux travaux ménagers, à l'agriculture ou aux passe-temps de leurs mères. Le jeu et le travail devenaient indistincts chez les filles comme chez les garçons. Véritables rites initiatiques, ils étaient, comme le souligne Royal B. Hassrick, « une recette de cette culture pour domestiquer l'agressivité ainsi qu'un élément pédagogique servant à développer l'habileté physique et la vivacité mentale » (1993 : 164).
- 26 Le jeu est aussi perçu comme exutoire ou comme une recherche directe de réduction des tensions nées de situations aussi diverses que le besoin de s'affirmer ou celui de faire la guerre. Roberts et Sutton-Smith (1962) décrivent ce qu'ils appellent « l'enculturation conflictuelle ». Généralement pacifiques, les Indiens du Grand Bassin, de Californie et du Plateau, pratiquaient des jeux pré-sportifs ainsi que des jeux d'adresse n'engendrant aucune violence. En revanche, les tribus des grandes plaines s'adonnaient davantage à des sports dans lesquels il s'agissait de défendre par tous les moyens l'honneur de la tribu. Les variétés des jeux sont donc liées à celles des types d'éducation. D'un point de vue sémantique, si le *play* est universel, les *games* sont spécifiques, comme autant d'habitus tribaux.
- « Même si cela ne représente que l'un des aspects du jeu, par sa fonction d'affrontement, le sport constitue un facteur d'identité culturelle ou sociale, un facteur de cohésion d'un groupe face au monde environnant et, partant, un substitut ou un dérivatif de la guerre ouverte. » (Taladoire 1995).
- 27 Chez les Indiens du sud-est, la guerre était une telle obsession que même certains de leurs jeux imitaient les duretés du combat. Parfois, ils étaient presque aussi sanglants qu'une véritable bataille, confirmant ce qu'écrit Maurice Barrés : « Le premier et le plus ancien des sports était la guerre ». Selon Beauchamp, « comme les enfants iroquois devaient devenir des guerriers, la plupart de leurs sports étaient de nature sauvage, brutale et guerrière » (1896). La définition métaphorique cherokee du « frère cadet de la guerre » pour désigner le jeu de balle est à cet égard tout à fait explicite. Elle semble se conformer à l'organisation sociopolitique en deux divisions de la tribu : les blancs, composés des aînés ou hommes d'âge mûr, représentant la paix, et les rouges, composés des jeunes ou cadets, qualifiés de « guerriers », symbolisant la guerre. E. Desveaux fait toutefois remarquer :

« L'ajustement entre la mise en équation de la guerre et du jeu de balle, d'une part, la division dualiste sociologique d'autre part, s'assortit d'une inversion : la guerre réelle est aînée par rapport au jeu de balle, mais au jeu de balle, les cadets sont les guerriers. » (2001 : 301).

- 28 Ce type de jeu fut longtemps décrié par les observateurs et leurs écrits stéréotypèrent les situations de conflit et de dominance en vue d'une conformité aux images du sauvage guerrier que l'ancien monde véhiculait. La violence d'un jeu comme le *lacrosse* ne peut s'appréhender que dans le contexte socioculturel qui en constituait la matrice. Les jeux guerriers en tant que miroir des cultures étaient vitaux pour les indigènes américains dans la mesure où ils reflétaient les aspirations des protagonistes.
- 29 Il est d'ailleurs fort intéressant d'étudier l'image hiératique de l'Indien à travers les travaux des artistes historiens du siècle dernier (G. Catlin, K. Bodmer, P. Rindisbacher, E. S. Curtis...) mais aussi à travers leurs repré-sentations cinématographiques. On leur associe souvent une image d'hommes forts, aux muscles saillants et aux regards perçants. Pour les tribus nomades des grandes plaines, les ressources naturelles provenaient pour une grande part de la chasse. Les jeux s'ouvraient ainsi vers des activités cynégétiques. Le jeu de *hoop and pole*, très répandu dans toute l'Amérique du Nord, constituait un excellent entraînement à la chasse et au combat, notamment chez les Crows et les Hidatsas. Véritable jeu d'adresse, il fallait envoyer un javelot dans un cerceau de taille variée, roulant sur le sol. À l'intérieur de certains cerceaux, une toile était tissée; le but était alors de ficher la lance en son centre. Le jeu du *snowsnake* pratiqué par les Senecas consistait à faire glisser un bâton lisse dans une tranchée de neige et à dépasser la limite atteinte par l'adversaire. Ce n'était pas une simple question de muscles, il fallait aussi beaucoup d'adresse pour placer la perche correctement afin qu'elle parcoure une distance maximale dans la tranchée. Ce type de bâton souple et flexible était originellement utilisé pour la chasse à l'élan et au caribou.
- 30 Depuis sa première enfance, le jeune Indien était exercé à se dominer, à soumettre son corps et son esprit, son jugement et ses sens aux plus dures épreuves, pour les rendre inaccessibles à la faiblesse. Et dès le berceau, peut-on dire, cette contrainte salutaire agissait sur lui. Ce n'est pas là qu'une image. Le jeu avait une valeur immédiate et essentielle pour le développement physique du jeune enfant. Ce rôle semblait primordial tant les conditions de vie étaient rudes. On retrouve ainsi de nombreux jeux axés sur l'endurance (courses intertribales), mais aussi sur la force et l'adresse. Des archers mandans s'affrontaient pour savoir combien de flèches tirées à toute vitesse pouvaient simultanément demeurer dans les airs. Mais au-delà de la volonté d'adapter les jeunes générations aux exigences du milieu, le jeu était en outre nécessaire à l'acquisition des valeurs tribales et assurait la cohésion des individus. Beaucoup de jeux d'équipes, brutaux, étaient ainsi réservés aux jeunes garçons. Le *Fire throwing game* (« lancer de feu ») opposait deux équipes séparées par deux monticules de branchages. Une fois que les branchages avaient pris feu, chaque participant s'emparait de plusieurs morceaux enflammés et tentait d'encercler l'équipe adverse en la frappant avec les brandons. Si aucune des deux équipes ne battait en retraite et qu'elles se rencontraient au centre du terrain, il s'ensuivait une grande bataille au milieu de la fumée et des étincelles. Dans ce type de combat au corps à corps, dès que l'ennemi avait été touché à deux ou trois reprises, la torche de son adversaire s'éteignait et c'était alors au tour de celui-ci de recevoir sa part de brûlures.

31 C'était aussi un moyen d'affirmation du moi, de reconnaissance. Le courage dans le combat était chez les Indiens la plus grande vertu de l'homme. Ils l'estimaient à tel point qu'ils lui rendaient hommage, même chez l'ennemi. L'une des grandes maximes des sioux des plaines était : « Il est meilleur de mourir sur le champ de bataille que de vivre vieux ». Être considéré comme plein de courage, avoir un cœur vaillant, était un honneur extrême qui méritait les plus grands efforts. On n'acclamait que ceux qui avaient fait leurs preuves.

« Cette vertu était inculquée aux enfants dès leur plus jeune âge. Elle apparaissait dans les récits des vieillards, dans les règles de conduite édictées par les parents ainsi que dans les jeux des enfants. La bravoure était une manière d'être, d'agir, de faire. » (Hassrick 1993 : 50).

32 Toujours dans les tribus des plaines, les garçons étaient fortement encouragés à l'intrépidité. Le « jeu où l'on se balance et se frappe » était l'un des jeux les plus rudes. Il permettait au jeune Indien de se persuader de son courage, il cherchait la reconnaissance des autres. Car là, plus qu'ailleurs, la réussite de l'affirmation personnelle permettait de tout gagner, comme l'échec de tout perdre. Ces types de jeux brutaux ressemblaient à d'ultimes actes de courage et de volonté chez l'adolescent avant que les « premiers coups comptés » ne précipitent le jeune chasseur-guerrier dans l'âge adulte. Ainsi, les jeux d'équipes qui renvoient généralement à des notions de collectivité, d'entraide et de cohésion, valorisaient aussi l'acte individuel. Il en était de même de tous les faits guerriers. Un haut fait guerrier consistait à « compter un coup ». Un coup n'était valable que si un autre guerrier en avait été témoin et l'attestait, et on attribuait des valeurs différentes aux exploits. La bataille n'obéissait pas vraiment à une stratégie d'ensemble; on y faisait simplement assaut de courage personnel.

33 En cinq siècles, les Blancs contribuèrent largement à modifier le paysage ludique des Amérindiens. Qu'il s'agisse de renouveau pour certains ou d'acculturation pour d'autres, les jeux traditionnels indiens ont été, au fil des années, supplantés par les sports nationaux du Nouveau Monde en devenir. Dès lors, les sports de la société dominante cultivèrent leurs particularismes avec complaisance, mais aussi avec passion. Sans renier pour autant leurs origines et leurs traditions, les Indiens sacrifièrent, eux aussi, bon gré mal gré, au culte du sport spectacle et marquèrent l'histoire du mouvement sportif américain. Mais ce n'est réellement qu'à la fin du XXe siècle que les Amérindiens en ont pris la mesure.

34 Les ethnologues qui ont étudié les mœurs et coutumes des Amérindiens décrivent ces populations comme gaies, aimant plaisanter et ayant fait de l'humour une véritable vertu. Or il est vrai que, de nos jours, dans le domaine sportif, l'humour et la fantaisie n'ont pas leur place.

« Le joueur quelque peu moqueur qui plaisante avec les règles et les tourne en dérision sera perçu sur le mode scandaleux et chassé du temple [...]. Brocarder gentiment le sport entraîne d'étonnantes réactions de crispations. Quiconque aspire à la fantaisie sera traité de "fantaisiste". Il en est du sport comme des fables de La Fontaine : les cigales y sont mal acceptées. » (Parlebas 1999 : 226).

35 Les difficultés d'adaptation aux pratiques sportives nord-américaines des Indiens scolarisés attestent que leurs conceptions ne peuvent se plier totalement aux impératifs politico-économico-financiers du monde moderne. En ce début de XXIe siècle, les Indiens veulent célébrer le corps hors du Stade, à leur manière. Quand une activité ludomotrice connaît un certain engouement, elle devient rapidement un enjeu institutionnel. Cette

institutionnalisation en-traîne tout un cortège de conséquences : normalisation des pratiques, codification et commercialisation des matériels, organisation des compétitions. Certains jeux traditionnels, comme le *lacrosse*, furent récupérés de cette manière par l'institution sportive. William George Beers en rédigea des règlements complets en 1867 et le Canada adopta le *lacrosse* comme sport national.

- 36 À l'institutionnalisation des jeux traditionnels répond une pratique tribale des sports modernes. Face au poids des facteurs socioculturels, endogènes et exogènes, les Amérindiens, plongés dans ce double jeu de contraintes, opèrent des choix pratiques et développent leurs propres stratégies motrices. Les différences relevées entre les pratiques institutionnelles et les pratiques accomodées « à l'indienne » témoignent d'un changement dans la façon de vivre son corps, dans les schèmes et valeurs qui y sont attachés, révélant ainsi une recherche de différenciation et d'originalité.
- 37 Il existe différentes voies par lesquelles des groupes culturels incorporent un sport particulier et le transforment ensuite en divers sous-types. Certains peuvent adopter un objet singulier et le transformer en une entité culturelle spécifique. Ainsi, Maria T. Allison et Gunther Lueschen ont essayé de comprendre comment les Indiens navajos ont élaboré une forme particulière de basket-ball. En identifiant les éléments de base ou les constantes qui se sont cristallisés pour faire émerger cette forme tribale du jeu, ils ont montré comment un sport apparemment simple révélait des élaborations complexes qui sont autant de composants culturels. Plusieurs de ces éléments ont été identifiés, parmi lesquels les matériaux, les comportements tactiques et les habiletés minimales, le code de jeu ou les règles conventionnelles, le sens du jeu (différents niveaux d'intérêt), le pouvoir et la récompense.
- 38 Les trois premiers éléments sont ceux qui font du basket-ball une entité distincte. Les autres éléments formels identifiés en reflètent les traits proprement culturels. Cette division se substitue à l'analyse structurelle (logique interne/logique externe) du tribalisme sportif.
- « On peut dire que la nature du contenu varie selon qu'elle porte sur l'individu, le social ou le culturel. Il faut donc essayer d'identifier la nature du contenu socioculturel en se focalisant sur les différences spécifiques et les formes qui se présentent entre les cultures navajos et américaines en matière de basket-ball. »
(Allison et Lueschen 1979 : 79).
- 39 Les matériaux utilisés sont très similaires dans les deux cultures. Au niveau le plus bas de pratique, un minimum d'équipement est utilisé. À mesure que le jeu devient plus formalisé, les artefacts augmentent en nombre et en forme (uniformes, bannières scolaires, posters, cheerleaders).
- 40 Si l'objectif —amener la balle dans le panier— est une constante, la différence apparaît dans la particularité stylistique des deux cultures. Les joueurs navajos prennent un peu plus de risques dans la sélection de leurs tirs. De ce fait, un pourcentage moyen, voire faible, de réussite aux tirs est obtenu. Dans le jeu américain, l'accent est mis sur le pourcentage de réussite aux tirs à faible distance.
- 41 Les comportements tactiques de base pour amener le ballon jusqu'au panier sont relativement identiques. Les techniques employées (passes, dribbles) font que ce sport est identifiable, indépendamment de la culture. La différence majeure réside dans le fait que les équipes américaines jouent avec le même nombre de joueurs (cinq) dans chaque équipe et des tactiques offensives et défensives (défense individuelle) spécifiques. Chez les Indiens navajos, la stratégie mise en place est très différente. Le jeu va de trois joueurs

à un maximum indéterminé. La défense individuelle ou « homme à homme » n'est jamais mise en place. Le plus souvent, un joueur et, à l'occasion, deux joueurs amènent la balle en zone offensive pendant que les autres restent sous le panier, attendant le rebond; un ou des joueurs se déplaceront pour défendre, mais sans qu'aucune répartition spécifique des tâches ne soit adoptée. Stratégiquement, les Navajos sont moins réfléchis, intentionnels et respectueux de modèles, optant pour un jeu plus ouvert qui accorde plus d'importance aux qualités individuelles (vitesse, détente...) qu'au travail d'équipe. Les Indiens font peu cas de l'équilibre dans le rapport des forces :

« Un point de divergence important entre les deux systèmes est le degré d'engagement physique au sein même du jeu. Les entraîneurs des athlètes navajos sont pour la majorité anglo-saxons. Un de leurs reproches concerne le fait qu'ils doivent constamment enseigner aux joueurs navajos comment jouer de manière plus agressive et comment faire du contact physique un instrument stratégique comme les blocages au rebond. » (Allison et Lueschen 1979 : 81).

- 42 Même si les athlètes se positionnent correctement pour récupérer la balle, au dernier moment ils se déplacent et évitent l'adversaire pour essayer de rentrer en possession de la balle par des moyens détournés, au grand dam de leurs entraîneurs.

« Bien que ce type de comportement apparaisse un tant soit peu déloyal, le corps n'est pas considéré ou utilisé chez les Indiens comme un instrument stratégique qui pourrait servir à "jouer des coudes" sur le terrain. De ce fait plusieurs arbitres et entraîneurs définissent le joueur navajo comme quelqu'un de fin plutôt qu'un joueur physique. Ceci ne veut pas dire que les Navajos ne jouent pas aussi dur que leurs homologues américains. Seule la nature stratégique du contact est différente. » (Allison & Lueschen 1979 : 81).

- 43 Cela peut éventuellement s'expliquer par le fait que les Navajos sont en général plus petits que les Blancs de la région. L'accent est donc mis sur la vitesse et l'habileté plutôt que sur la taille.

- 44 Le mode de jeu américain s'appuie sur un règlement très complet et une application très stricte de ce dernier. Les infractions au règlement sont à la fois admises et condamnées par les équipiers, adversaires et autres fautifs amérindiens. Le code de jeu indien est « philosophiquement » différent. Comparé au contexte américain, les règles navajos sont peu nombreuses. Ainsi, bien que présentes, les limites du terrain ne sont pas respectées. Tricheries, fautes et violations du règlement sont fréquentes et ne portent pas à conséquence dans le déroulement du jeu. De même, il arrive parfois qu'un joueur, après avoir dribblé, marche en toute liberté avec le ballon ou effectue des dribbles à deux mains ou autres reprises de dribble sans que les adversaires le lui reprochent. Cependant, même si les infractions ne sont pas nommées et de ce fait pas sanctionnées, le jeu reste bien joué et relativement libre contrairement à ce que la situation laisserait suspecter. Allison et Lueschen écrivent :

« Dans la mesure où ces comportements ne sont pas identifiés ou pénalisés publiquement, on pourrait penser que ces derniers sont une part acceptable du jeu. De cette manière, comparé au système américain, le jeu navajo est assez dépouillé au niveau réglementation. Le souci qu'il porte à ce dernier est tout à fait relatif. Par conséquent, son application n'est nullement problématique. Les règles dites conventionnelles sont pour les joueurs de chaque système respectueuses des normes du jeu dans la mesure où elles maintiennent l'intégrité du contexte. » (1979 : 81-82).

- 45 Le manque d'intérêt des Navajos pour le règlement en vigueur n'implique pas qu'ils ne puissent s'y adapter, quand la situation l'impose. Au niveau scolaire, ils participent au

basket-ball américain, se plient aux règles officielles et font preuve d'habileté et de comportements appropriés. Interrogé sur l'intérêt qu'il porte aux deux formes d'un seul et même jeu, le joueur navajo répond qu'il préfère le sien parce qu'il est plus ludique et qu'il permet au pratiquant d'avoir une certaine liberté envers le règlement. Le type de jeu choisi est donc bien fondé sur une préférence culturelle et non par rapport à un manque d'habiletés techniques ou de connaissances. La culture mère adopte la forme du basket-ball qui est, en retour, infiltrée par des spécificités culturelles. Les participants ont ainsi une relative liberté d'action pour introduire dans le jeu, l'expérience de leur culture ludique. Les joueurs indiens manifestent le souci constant d'affirmer leur identité. En revanche, à mesure que le jeu devient plus organisé et institutionnalisé, un changement important apparaît dans la nature des élaborations et des expressions culturelles. Ainsi, contrairement au jeu navajo, le jeu conventionnel ne tient pas compte de cette liberté d'action vis-à-vis du règlement. Les règles sont codifiées et appliquées par des officiels. Plus le jeu est codifié, plus la spécificité culturelle attribuée au contenu échappe aux participants, et son contrôle est effectué par des acteurs extérieurs, comme les entraîneurs, les arbitres et autres instances administratives. De ce fait, les spécificités fusionnent ou du moins se confondent, et les variations culturelles deviennent de plus en plus subtiles. Comme le souligne Kendall Blanchard (1984 : 474) :

« En prenant çà et là les pré-requis vitaux du jeu, maintenant ainsi la logique interne du jeu, les Navajos circonviennent les conflits de valeur. Le basket-ball est simplement un nouveau véhicule pour l'expression de besoins traditionnels liés au jeu. »

- 46 Enfin, si la compétence individuelle ou l'unité de l'équipe sont des facteurs primordiaux dans le choix d'un équipier chez les Anglo-Saxons, seul le degré de parenté ou d'amitié importe chez les Navajos. Il existe ainsi une véritable fonction catalytique de la parenté dans la confrontation.

« Cela a été observé par des entraîneurs de high schools. Ils en ont tiré la conclusion que diriger une équipe composée de trois Navajos et de deux non-Indiens revient à diriger une équipe de trois joueurs, la faction indienne excluant automatiquement les autres dans le processus de création de jeu et cela de manière quasi inévitable. » (Blanchard 1984 : 477).

- 47 Devant cette approche sportive singulière, on peut s'interroger sur les notions d'acculturation ou d'emprunt.

« Le basket-ball, au regard de son inhérente flexibilité et de la manière avec laquelle les Navajos abordent les nouveautés en général et ce sport en particulier, n'a que peu de portée en matière de changement culturel. Parler d'acculturation sportive est un peu excessif. Les Navajos semblent avoir emprunté une nouvelle forme de jeu et façonné l'essentiel en fonction de leurs propres valeurs et besoins. De ce fait le basket-ball est en train de fournir de nouvelles opportunités de loisir pour les membres d'une communauté sans forcément les soumettre à l'éthique de l'Amérique blanche. » (Blanchard 1984 : 482).

- 48 Revisiter les jeux d'une société dominante, d'accueil ou d'appartenance n'est cependant pas l'apanage des Indiens navajos. Ce constat ne minimise pas pour autant la richesse de cette appropriation et des conditions sociales de son application. Il reste que la singularité trouve son terrain d'expression favori dans la transgression ou la réinterprétation des règles en fonction du milieu d'appartenance ou des valeurs propres. Il faut surtout y voir un bel exemple de mise à l'épreuve corporelle du délicat équilibre entre les deux principes complémentaires de la vie sociale : la nécessité et la liberté.

D'autres études ont été menées sur l'adoption de nouveaux éléments et de nouvelles façons de faire. C'est vers la linguistique que se sont tournés certains chercheurs.

- 49 Il est peu de choses qui soient aussi authentiquement américaines que le base-ball. *The national pastime* reste le produit culturel de l'Amérique blanche moyenne. Toutefois, depuis de nombreuses décennies, les Algonquiens ont abandonné le jeu traditionnel de *lacrosse* pour adopter le base-ball. Richard Rhodes (1984 : 10) a étudié la terminologie du base-ball en ojibwé.

« Par son degré d'élaboration et par sa complexité même plus qu'un simple emprunt à la culture américaine, la pratique du base-ball constitue un phénomène solidement ancré dans l'univers culturel ojibwé. »

- 50 Il montre combien ce vocabulaire sportif autochtone éclaire l'histoire de ce sport chez les ojibwé, mais aussi la façon dont ce dernier a été adopté comme le jeu de balle amérindien. Ainsi, le terme *bkwaakdoked* qui se traduit littéralement « s'occuper de balles », signifie en langue ojibwé « jouer au base-ball ».

« La terminologie du base-ball est très riche en ojibwé. On y retrouve une série de néologismes spécialisés, servant spécifiquement pour le base-ball; ces néologismes sont le fruit de processus morphologiques productifs. On retrouve également des termes ayant un sens plus général, mais qui ont une acception plus spécialisée pour décrire certains aspects du jeu, et, en dernier lieu, des calques et des emprunts, intégrés ou non intégrés. » (Rhodes 1984 : 11).

- 51 Le fait de pouvoir définir aussi clairement le champ et la variation lexicale constitue, aux dires des linguistes, un fait probant d'appropriation culturelle. Rhodes dresse, dès lors, une liste de termes ojibwés rangés en cinq catégories : l'équipement, le personnel, les lancers, les coups et les situations de jeu. Les autres référents à la pratique du jeu (le champ, le code de pointage, l'horaire des parties...) n'ont, semble-t-il, pas d'appellation standardisées et cela pour des raisons internes à la culture indigène. C'est la terminologie anglo-saxonne qui est alors usitée. La richesse taxinomique et le faible pourcentage de termes anglo-saxons prouvent la durabilité de l'appropriation. Ainsi, pour désigner les joueurs, la terminologie ojibwé se décline de plusieurs façons : pour le lanceur, les termes employés sont *e-pagjiged* (« celui qui lance ») ou *e-pagdand* (« celui qui la lance »); le receveur est appelé *kecha*, ou *e-nkwebjiged* (« celui qui attrape »), ou *nekwebdood* (« celui qui l'attrape »).

- 52 On peut se questionner sur le fait que le peuple ojibwé ait abandonné le jeu de *lacrosse* au profit du base-ball alors que les Iroquois le pratiquent encore aujourd'hui :

« De tous les peuples algonquiens, seuls les Kickapoos, réputés pour leur conservatisme exacerbé, s'y adonnent encore. [...] il fait partie de l'esprit ojibwé et du génie algonquien d'absorber des éléments dans leur culture en tant que partie intégrante de leur évolution culturelle [...]. Ce que nous prenons souvent pour de l'assimilation prend une signification différente, signification que nous n'avons absolument pas saisie au plus grand étonnement de nos amis amérindiens. » (Rhodes 1984 : 15).

- 53 Outre l'analyse des termes liés à la motricité qui démontrent à quel point la culture indigène a su s'approprier les pratiques sportives de la culture dominante, l'ethnocentrisme sportif et d'une manière générale, la pratique sportive indienne, semblent tout de même osciller entre la liberté errante d'une activité débridée et la sévère contrainte d'une règle d'action obligée. Elle illustre le conflit permanent de toute société, opposant la « sauvagerie » individuelle ou collective, la volonté de liberté, à la

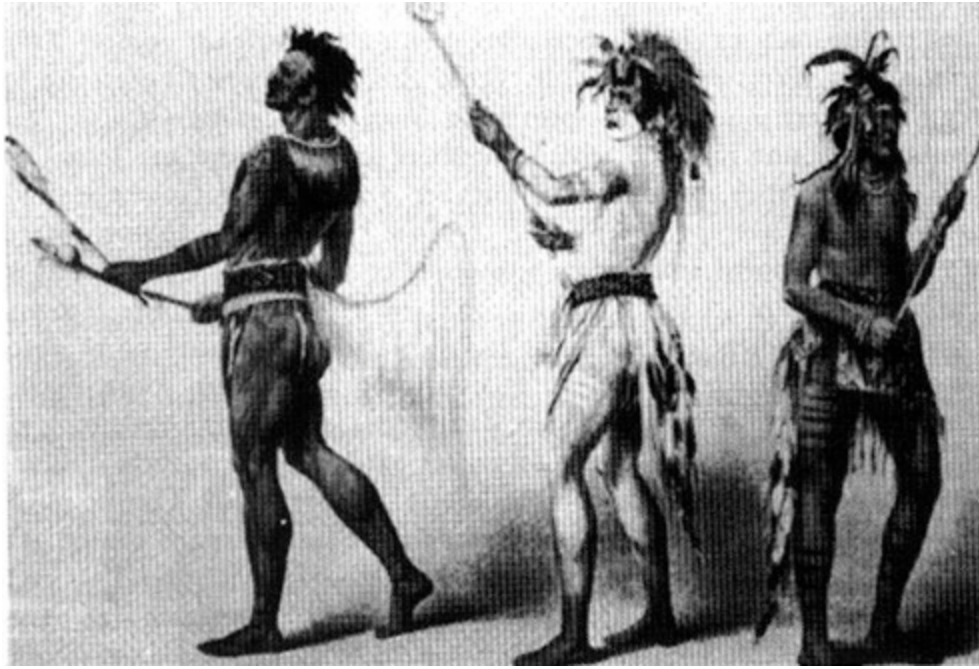
« domestication » institutionnelle. Perdus entre des vertus passéistes de divertissement et celles, plus modernes, de com-pétition, les Amérindiens cherchent un équilibre.

- 54 Entre les prérogatives sportives du pouvoir blanc et les restrictions fixées par les traditionalistes, la situation des Amérindiens dans le monde sportif américain est extrêmement complexe. D'une tribu à l'autre, le monde du sport prend un tout autre visage. La pratique du sport reflète l'histoire des peuples indigènes.
- 55 Le problème de la réussite sportive n'est pas une question de race mais bien d'isolement. Celui-ci est, en fonction des points de vue, destructeur ou salvateur. Au niveau de la pratique, il n'est pas bénéfique. Loin de tout, sans argent pour s'entraîner, pour attirer ou pour former des entraîneurs, trop éloigné du devant de la scène, des universités, des grandes villes, des personnes pouvant les encadrer, les guider et surtout leur inculquer l'esprit de compétition, les Amérindiens semblent condamnés à l'échec sportif. Les groupes domestiques sont importants, peu fortunés, et les jeunes, par tradition, doivent subvenir aux besoins de la famille. Il s'agit d'un véritable cercle vicieux : les parents ont quitté l'école, les enfants font de même. Réussir localement est une chose. Pour passer au niveau professionnel, il est nécessaire de continuer à l'école. Mais l'université, pour les Indiens, est d'un accès difficile. Ils doivent faire face au travail universitaire en même temps qu'aux tâches familiales. De plus, la liberté des grandes villes est à la fois grisante et perturbatrice. Enfin, il y a les problèmes d'alcool, de drogue et de suicide. Les jeunes athlètes vivant dans les réserves et que leurs performances prédestinent à de brillants résultats nationaux aspirent bien peu à s'engager dans un cycle de scolarité supérieur, qui, aux États-Unis, est la voie obligée de l'excellence sportive. La plupart de ceux qui s'y essayèrent à l'échelle du pays, revinrent rapidement sur leurs terres. Selon Gary Smith, au sujet des Crows du Montana, « chaque Indien qui quitte la Réserve a un élastique attaché dans le dos » (2001 : 73). Quitter la réserve revient à trahir les siens. En effet, les Indiens des Réserves dénoncent ceux qui sont partis pour les grandes métropoles et qu'ils comparent à des pommes « rouges de peaux mais blanches de cœur » ou à des *Malinches*, du nom de la maîtresse indienne de Cortez devenue prototype de la trahison ethnique (expression employée par Váldez). Minorité des minorités, les *Natives* n'ont pas encore trouvé dans le sport un avenir professionnel. Même si « le basket fait rêver les Crows », comme l'écrit G. Smith, il reste illusoire.

« Le basket est une drogue, un moyen d'échapper aux dures réalités quotidiennes. Il n'améliore en rien les conditions de vie de la tribu. Il n'a jamais élevé un seul de ses membres sur l'échelle sociale. Jusqu'à aujourd'hui, seuls quelques Indiens ont joué dans une équipe universitaire [...]. Ce sport qui, chez les Noirs, est l'un des accès privilégiés au rêve américain, se révèle, pour les Indiens, une voie sans issue. » (Smith 2001 : 144).

- 56 Les limites du devenir sportif des Amérindiens sont aussi celles que ces derniers se fixent inconsciemment. Les Indiens doivent faire enfin face à leurs vieux démons. Vaincus, spoliés, acculturés, ils doivent survivre dans un monde qu'ils n'ont jamais anticipé. Ces blessures morales sont longues à cicatriser et bon nombre de générations devront être sacrifiées sur l'autel du renouveau. Faire fi de ces démons sera un gage de réussite en toute entreprise, sportive ou autre. Lutte, compétition, volonté de vaincre ne sont pas encore au programme éducatif du monde indigène. Le XXI^e siècle sportif appartiendra aux hommes forts, moralement et physiquement. Aux Amérindiens de s'y faire une place.

- 57 L'approche sportive propre aux Amérindiens est bien particulière. Outre l'aspect ludique, les Indiens ont une vision très holistique du sport; ils pensent que, parallèlement à la compétition, il touche au registre spirituel, à celui du bien-être mental, avec une implication émotionnelle permettant d'obtenir un corps sain. À l'acte sportif répond une pratique rituelle de danse, de chant. Chaque rassemblement est accompagné de festivités assurant l'unité communautaire et cultivant la fierté amérindienne. Refusant de laisser la « destinée manifeste sportive » de leurs enfants entre les mains des Nord-Américains blancs, les Indiens ont créé leur propre programme, lié à un important réseau associatif, afin de redéfinir l'excellence sportive au regard de leurs propres critères. Leur devenir paraît se structurer en marge du monde sportif institutionnalisé des Blancs, auquel les « progressistes » semblent vouloir accéder, et à l'écart d'une pratique exclusive de loisirs, perdue dans les Réserves et contrôlée par les traditionalistes. Les associations comme le *National Indian Athletic Association*, les *Wings of America*, le *Native American Sports Council* qui tente de régir les divers mouvements sportifs, le *Unite Now Indian Olympic Nation* qui milite pour une représentativité singulière amérindienne aux Jeux Olympiques et les diverses rencontres comme les *Arctic Winter Games*, les *World Eskimo-Indian Olympics* et les *North American Indigenous Games*, attestent d'un renouveau sportif amérindien autonome et identitaire. Celui-ci fait écho aux nombreux combats juridiques que mènent les Nations contre le pseudototémisme amérindien (utilisation de logos, mascottes et autres noms autochtones par les équipes américaines), et à l'appropriation d'un sport, pétri des valeurs de l'Occident, comme le rodéo, dans lequel les Indiens excellent.
- 58 Cette nouvelle identité doit aussi passer par une redécouverte d'illustres champions nord-amérindiens comme Louis Tewanima, Jim Thorpe ou Billy Mills, médaillés olympiques, qui ont étonnamment sombré dans l'oubli d'une conscience collective. Une nouvelle forme de ludo-sportivité prend ses racines dans les valeurs ancestrales de jeu et revisite, à sa convenance, les jeux du monde moderne. Elle est issue des pressions tribales internes et des composantes sportives exogènes qu'elle ne peut que contourner. En 1907, Culin ne trouvait « aucune preuve que les jeux décrits furent importés en Amérique, que ce soit avant ou après la Conquête... Ils apparaissent être le résultat naturel des institutions indigènes en Amérique. Ils ne montrent aucune modification due à l'influence blanche autre que le déclin qui caractérise toutes les institutions indiennes aujourd'hui » (1992 : 32).
- 59 En ce début de siècle, la pratique est tout autre. Empreinte de rites et d'acculturation, elle a su créer une nouvelle voie. De cette histoire singulière est née une pratique ethnocentrée sans précédent. Les habitus corporels s'ancrent désormais dans les jeux sportifs institutionnels du monde blanc, mais servent, par la-même, l'identité amérindienne.



Joueurs de balle : Dakota-Eastern, Choctaw (Daniel Dubois et Yves Berger, *Les Indiens des Plaines*. Monaco, Édition du Rocher, 2001 (« Nuage rouge »))

BIBLIOGRAPHIE

Allison, Maria T. & Günther Lueschen

1979 « A comparative analysis of Navaho Indian and Anglo basketball sport systems », *International review of sport sociology*.

Beart, Charles

1960 Recherches des éléments d'une sociologie des peuples africains à partir de leurs jeux. Paris : Éditions Présence africaine.

Beauchamp, William M.

1896 « Iroquois games », *Journal of American Folklore* 9 : 269-277.

Blanchard, Kendall

1984 « Play and adaptation : sport and games in native America », *Oklahoma University papers in anthropology*. Norman : University of Oklahoma Press.

Brown, Joseph E.

1953 The sacred pipe : Black Elk's account of the seven rites of the Oglala Sioux. Norman : University of Oklahoma Press.

Catlin, George.

1992 *Les Indiens d'Amérique du Nord*. Paris : Albin Michel.

- Culin, Stewart
1992 *Games of the North American Indians*. University of Nebraska Press.
- Delsahut, Fabrice
1999 *L'empreinte sportive amérindienne*. Paris : L'Harmattan.
- Desveaux, Emmanuel
2001 *Quadratura americana*. Genève : Georg Editeur.
- Guttman, Allen
1978 *From ritual to record : The nature of modern sports*. New-York : Columbia.
- Hassrick, Royal B.
1993 *Les Sioux : vie et coutumes d'une société guerrière*. Paris : Albin Michel.
- Lévi-Strauss, Claude
1990 *La Pensée sauvage*. Paris : Plon (« Agora »).
- Nabokov, Peter
1987 *Indian Running*. Santa Fe : Ancient City Press.
- Niethammer, Carolyn
1997 *Filles de la terre : Vies et légendes des femmes indiennes*. Paris : Albin Michel.
- Oxendine, Joseph B.
1995 *American Indian Sports Heritage*. University of Nebraska Press.
- Parlebas, Pierre
1999 *Jeux, sports et société*. Paris : Publications INSEP.
- Rhodes, Richard
1984 « Le baseball et l'emprunt culturel chez les Ojibwés », *Recherches Amérindiennes au Québec* 4, Vol. XIV.
- Roberts, John M. & Sutton-Smith, Brian
1962 « Child training and game involvement », *Ethnology* 1 : 166-185.
- Salter, Michael A.
1983 « Meteorological Play-Forms of the Eastern Woodlands », *Play, games and sports in cultural context*. Champaign, Ill. : Human Kinetics Books.
- Smith, Gary
1991 « Shadow of a Nation », *Sports Illustrated* 61-74.
2001 « Le basket fait rêver les Crows », *Hors-série Géo* : 140-147.
- Taladoire, Eric
1995 « Les jeux de balle en Amérique Précolombienne », *La Recherche* 272, Vol. 26.

NOTES

1. La terminologie utilisée pour désigner les Indiens d'Amérique du Nord est très variée. Pour les Canadiens, les termes usités sont *Aboriginal*, *Native* et *Indigenous*. Mais dans le monde du sport, ils emploient généralement le mot *Indigenous*. Aux États-Unis, les termes employés sont *Native American* ou *American Indian*. Les Européens utilisèrent longtemps le mot *Indien*, perpétuant la confusion de Colomb ainsi qu'un autre épithète : celui de *Peaux-*

Rouges. Les termes génériques de *Nations*, d'*Amérindiens* sont aussi utilisés à des fins plus généralistes.

2. Le *lacrosse* était un jeu de balle se pratiquant avec une crosse terminée par un filet permettant d'attraper, de porter et de lancer la balle. Le but du jeu était d'envoyer la balle au-delà d'une zone démarquée par un simple poteau ou entre deux perches érigées comme des poteaux de rugby de part et d'autre du terrain. Son nom lui fut donné par les premiers colons européens qui virent dans la tête de la canne une ressemblance avec la crosse d'un évêque. Il est devenu, à ce jour, le sport national canadien. Le *shinny* se différencie du *lacrosse* par l'utilisation d'une crosse sans filet, ce qui impliquait davantage de jeu au sol. Le jeu de « double-balle » se joue avec une simple crosse et deux balles, petits sacs ou bâtonnets reliés entre eux par une lanière. Il était plus communément un jeu féminin.

3. Course singulière qui consiste à passer devant soi, avec ou sans l'aide d'un bâton, une balle, ou à la maintenir en l'air en jonglant avec les pieds. Il s'agit de pratiques localisées principalement dans le sud-ouest.

4. En référence à la doctrine politique américaine voulant que la destinée manifeste des États-Unis était de dominer le continent nord-américain et, par extension, que la destinée des Amérindiens était de se fondre dans le moule de l'*homo-américanus*.

RÉSUMÉS

Comme beaucoup de civilisations indigènes, les Indiens d'Amérique du Nord n'ont pas échappé au plaisir du jeu. Mais au-delà du simple aspect ludique, bon nombre de missionnaires et autres militaires décrivent aux premiers temps de la colonisation les multiples facettes de cette culture ludo-sportive autochtone. Entre pratiques mythico-religieuses et propitiatoires, entre approche corporelle éducative ou simple divertissement, le jeu est au cœur de la vie des nations indiennes. La venue des sports du Nouveau Monde modifia le paysage ludique amériendien et les pratiques sportives furent utilisées à des fins acculturatrices. Les Amérindiens, dès lors, tentèrent de coloniser à rebours ces sports selon leurs propres croyances et finalités culturelles afin de trouver aujourd'hui au Stade un nouveau terrain d'expression privilégié.

Sports and cultural habitus among North American Indians. Between tradition and modernity

As in many indigenous civilisations, North American Indians did not reject the pleasure of playing games. But beyond amusement, numerous missionaries and soldiers have at the dawn of colonisation, described the multiple facets of this indigenous ludo-sporty culture. Whether mythico-religious and propitiatory or corporal education or even simple recreation, game is central in the life of Indian Nations. Sports from the Old World changed the native game habits and were used as means of acculturation. From then on, the Amerindians tried to counter-colonise these sports, feeding into them their own beliefs and cultural goals. Therefore, nowadays, the stadium is a new and privileged field of expression.

Deporte y habitus culturales entre los Amerindios. Entre tradición y modernidad.

Al igual que otras muchas civilizaciones indígenas, los Indios de América del Norte no han

escapado al placer del juego. Pero más allá del simple aspecto lúdico, buen número de misioneros y militares describieron en los primeros tiempos de la colonización las múltiples facetas de esta cultura lúdico-deportiva autóctona. Entre prácticas mítico-religiosas y propiciatorias, entre el enfoque de la educación del cuerpo y la simple diversión, el juego se encuentra en el corazón de la vida de las naciones indias. La llegada de los deportes del Nuevo Mundo modificó el paisaje lúdico amerindio, y las prácticas deportivas fueron utilizadas con fines de aculturación. Desde entonces los Amerindios han intentado colonizar a contracorriente estos deportes a partir de sus propias creencias y finalidades culturales, a fin de encontrar hoy en el estadio deportivo un nuevo terreno de expresión privilegiada.

INDEX

Mots-clés : acculturation, Amérindiens, ethnomotricité, jeux, rites, sports

AUTEUR

FABRICE DELSAHUT

Maître de conférence, Lemtas, Faculté des Sciences humaines et sociales, Sorbonne, Paris.