Jeux et littérature

LES JEUX TRADITIONNELS

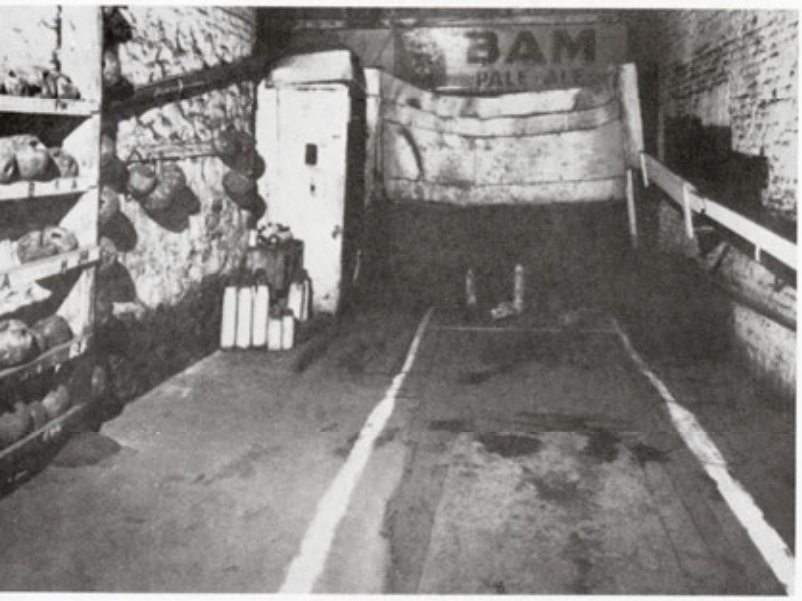
Diagnostics. Les jeux, selon Johan Huizinga et Roger Caillois, sont des activités culturelles qui se ramènent à quatre motivations fondamentales : la compétition, le hasard, l'imitation et le vertige ; le plus souvent ces motivations se combinent et donnent lieu à des activités libres et fictives, séparées des travaux sérieux et non productives de richesse, soumises à des règles mais aux résultats incertains. Elles sont par nature des projections de la psyché du peuple ou des classes sociales qui s'y adonnent, et par là de précieux indicateurs d'une mentalité sociale.

En Wallonie, les sports triomphants comme le football ou le cyclisme sont les indices d'une cosmopolitisation du jeu des adultes ; leur évolution vers le professionnalisme et le spectacle, ainsi que le succès grandissant des loteries et des paris, font pencher la dominante des jeux vers une certaine passivité et un certain refuge dans la soumission au hasard plutôt que vers le recours à l'énergie et à la volonté de vaincre. La démocratisation des sports autrefois réservés aux classes mieux nanties, est cependant une indication favorable.

Il en est de même de la constatation que quelques jeux sportifs traditionnels, comme la crosse au Borinage et dans le Centre, le jeu de paume en Wallonie occidentale et centrale, le tir à l'arc, à l'arbalète, à l'arquebuse ou à la carabine un peu partout, connaissent toujours la vogue : la conscience des originalités régionales n'est pas perdue. Ce qui se constate d'ailleurs aussi dans le développement de la colombophilie, sport seigneurial que la Révolution popularisa, et dans la renaissance des combats d'échasseurs à Namur ou du maniement du drapeau, autrefois pratiqué en Wallonie centrale et orientale, aujourd'hui tombé entre les mains des jeunes gens.

Évolutions. Ceci ne veut pas dire que les jeux traditionnels, vivants ou disparus, soient uniquement de chez nous. Le jeu de paume, jeu des rois à la Renaissance, venu peut-être d'Italie au moyen âge, s'est répandu dans toute l'Europe occidentale. Le jeu de crosse, qui se différencie de celui de la soule par l'utilisation d'un bâton terminé par une masse pour propulser la balle, couvre une aire européenne et nord-américaine considérable ; quant à la soule, l'ancêtre du football, elle survécut à Jodoigne jusqu'au début du XIXe siècle. En Écosse, la crosse se développa en golf, et nous est revenue comme sport de détente des riches. Le jeu de boules, encore pratiqué en quelques parties de l'Entre-Sambre-et-Meuse, était autrefois commun en Hainaut, en Brabant et dans les deux Flandres ; la boule plate de la Flandre wallonne est une des diverses formes attestées en France et ailleurs. Mais c'est sous la forme méridionale de la pétanque que le jeu connaît de nouveau la vogue comme jeu d'été et de plage. Le jeu de quilles est représenté en Wallonie par un grand nombre de variétés (de 1 à 15 quilles) : la mécanisation est en train de niveler cette richesse morphologique sur le modèle américain, le bowling. Le jeu de cabaret et de ducace des fléchettes, bien connu au pays flamand et

CIBLE DE JEU DE CROSSE AU PAILLET *(Photo Musée de la Vie Wallonne).*



ANCIEN JEU À CINQ QUILLES À CHARLEROI. 1966. *Extrait de 'On fête Charleroi à l'envi', Charleroi 1966.*

en Angleterre, est en défaveur croissante. Il en est de même de nombreux jeux de fêtes, tués par les métiers forains mécaniques et par le manque d'espace pour les pratiquer.
La commercialisation et la réglementation administrative, d'autre part, font évoluer les mœurs vers des jeux de moins en moins virils et de plus en plus spectaculaires. D'où l'élimination des combats de coqs, un sport pourtant bien ancien et très répandu dans le monde, des jeux de bâtonnets, de la tenderie. La suppression de cette dernière entraîne la diminution des concours de chants de pinsons et la progression de ceux des chants de coqs, peut-être venus de Rhénanie. Quant aux jeux de billes, confinés à l'enfance, ils reviennent codifiés d'Angleterre comme jeux de compétition destinés aux petits et aux grands.

Originalités. L'originalité wallonne est le plus souvent de conservation : et les enfants étant par essence les plus conservateurs des joueurs, c'est vers eux que se sont tournés les enquêteurs. En 1891, OSCAR COLSON enquête par un *Questionnaire des Enfantines et Jeux* ; la relance eut lieu en 1940 par le *Questionnaire des Jeux et Divertissements enfantins* de ROGER PINON. L'étude approfondie avait commencé dans le sillage du folklore anthropologique anglais avec AUGUSTE GITTÉE et fut continuée par Roger Pinon dans *La Nouvelle Lyre Malmédienne* (de 1949 à 1969) et ailleurs. Beaucoup de jeux enfantins sont d'anciens jeux d'adultes : les études de Jules Dewert et de Maurice Van Haudenard sur les jeux de lancer de bâtons se retrouvent non seulement chez Rabelais mais encore chez les enfants de Wallonie. On trouve même à Malmedy une réduction du jeu rituel de la décapitation de l'oie, attesté à Bossière dès 1734 et très en vogue en Hesbaye. Les jeux de petit fer, de barreau et de cercle de bois, par contre, encore en vogue à Nivelles vers 1885, ont disparu sans laisser de trace, alors que le jeu de bouchon est devenu un peu partout un jeu de pensionnés.

Mais la Wallonie ne s'est pas tenue en dehors du mouvement de modernisation des jeux, ainsi qu'on l'a vu plus haut. En outre on lui doit, sur le modèle des courses de traîneaux ou *sployons* en Ardenne, l'innovation des caisses à savon, laquelle aboutit au go-cart. Elle fut aussi un foyer ardent de boxe, de lutte libre, de sport cycliste et automobile. Trois ans après l'institution du premier circuit automobile en 1900 à Pau, c'est Bastogne qui inaugurait un circuit des Ardennes qui dura jusqu'en 1907. En 1925, c'était Spa-Francorchamps... Et, aujourd'hui, la Wallonie possède même des fabriques de jouets...

'La plupart des jeux wallons sont exubérants et spontanés ; on aime 'faire des farces', et pas seulement au 1er avril, à l'armée ou à l'école. C'est par jeu que les Molons de Namur jouent sur des instruments fantaisistes ; et le *daru*, appelé aussi *lurcète*, *hirlope* ou *èrnote*, est une mystification populaire très pratiquée autrefois. On constate cependant un certain abandon des jeux de compétition au profit des jeux de hasard et de vertige, symptôme d'une modification de la mentalité traditionnelle.

Roger PINON