

# CONFÉRENCE ANNUELLE

sur l'activité scientifique du Centre d'études francoprovençales René Willien

**11-12 avril 2025**

Saint-Nicolas (Vallée d'Aoste)

## Jeux et sports traditionnels en Europe

Sentiments de fin et pratiques de revitalisation

**ateliers - démonstrations - animations**

en collaboration avec AEJeST et Fent



**Conférence annuelle**  
**sur l'activité scientifique du Centre d'études francoprovençales René Willien**  
**Saint-Nicolas, Vallée d'Aoste (Italie)**  
**11-12 avril 2025**

**Jeux et sports traditionnels en Europe**  
**Sentiments de fin et pratiques de revitalisation**

Jeux et sports traditionnels en Europe mobilisent aujourd'hui de nombreuses catégories de joueurs, avec des différences significatives selon les régions du point de vue de l'organisation de la pratique et du consensus social, en dessinant des courbes ascendantes ou descendantes quant à l'engouement dont ils font l'objet.

Confrontés tantôt à la menace de disparition, tantôt aux enjeux de revitalisation, ils doivent tous composer avec la complexité des contraintes et des règles qu'impose la société moderne, offrant des exemples, très éclairants parfois, de l'aptitude des groupes humains à maintenir vivants des contenus culturels perçus comme constitutifs d'une identité collective. Les défis sont nombreux et doivent se conjuguer avec une gamme très diversifiée de situations sociales et politiques, demandant aux acteurs l'effort constant de se repositionner par rapport à la mouvance de leur entourage, voire de se réinventer, mais également de s'affirmer à travers des passions partagées, en les disant et en imaginant de nouveaux terrains où les faire exister.

Étudier le jeu signifie pénétrer l'univers du joueur, donc analyser et comprendre une activité extrêmement sérieuse, comme nous l'explique l'anthropologie du jeu, contrairement à l'image véhiculée par le sens commun, qui tend à assimiler les pratiques ludiques à des passe-temps futiles et marginaux. Appréhender les dynamiques humaines à travers le jeu, permet de cerner le processus de construction collective par le biais de contenus pertinents qui font sens auprès de la société (Gily 2002 : 29), pouvant même toucher à la sphère du sacré (Huizinga 1938). Depuis les études de Roger Caillois (Caillois 1967), le jeu est défini comme une activité libre et volontaire, à laquelle s'adonne une population adulte, une activité circonscrite dans des limites d'espace et de temps précises et fixées à l'avance, une activité incertaine et improductive, réglée et fictive, c'est-à-dire accompagnée d'une conscience spécifique de réalité seconde ou de franche irréalité par rapport à la vie courante.

Il ne faut pas oublier que le jeu est aussi une question de passion (Bromberger 1995) ou de sentiments liés à "l'intensité de soi" (Cerclet 2021 : 237).

En outre, le jeu occupe une place centrale dans la culture populaire et s'inscrit dans la pratique festive qui est un temps fort de la vie sociale (Camy 1988).

Aujourd'hui, l'expression "jeux traditionnels" semble être la plus apte à définir le phénomène des jeux populaires inscrits dans la mouvance des profondes transformations sociales intéressant la société occidentale à partir de l'après-guerre. Cette dénomination évoque les

multiples représentations des faits culturels du passé dans lesquels une communauté s'identifie ou à travers lesquels elle se représente. Ce processus fait écho aux discours qui mobilisent la tradition comme catégorie constituante de l'identité collective, comme l'ont montré Hobsbawm et Ranger, la notion de tradition est complexe et se construit entre persistance et revitalisation (Boissevain 1992, MacClancy et Parkin 1997). En tant que éléments du patrimoine culturel ludique, ces jeux sont constamment questionnés sur leur devenir, travaillés notamment par des tentatives ou tentations d'amorcer ou de performer un processus de sportivisation, dans un double dialogue avec l'espace extérieur, à travers les notions de *place*, *location* et *landscape* (Bale 1982), mais aussi avec les représentations, les attitudes et les comportements des joueurs (Darbon 2010, Feschet 2013).

En Vallée d'Aoste, plusieurs jeux et sports, basés sur la force et l'adresse, sont pratiqués aujourd'hui. Si le moteur réside dans l'esprit de compétition, ils sont dotés d'une dimension festive parfois rituelle, tout en rentrant dans la sphère des pratiques servant à exprimer un sentiment d'identité collective.

Trois de ces jeux (*tsan*, *fiolet* et *rebatta*) se sont dotés de statuts et de règlements écrits dès l'après-guerre, et connaissent depuis un essor important favorisé entre autres par une amélioration du niveau de vie, par l'accès de toutes les catégories de travailleurs au temps libre, par une mobilité accrue sur tout le territoire de la région.

Aujourd'hui, cinq jeux populaires traditionnels font partie de la *Federachon esport de nohtra tera* (FENT), créée en 1974, qui arbore le terme sport : *tsan*, *fiolet*, *rebatta*, *mourra* et *palet*. Par la suite, la FENT a été reconnue à un niveau supérieur, à travers l'affiliation à la FIGEST (Federazione italiana giochi e sport tradizionali) en 1998, dont elle était membre fondateur, et l'entrée dans le CONI (*Comitato Olimpico Nazionale Italiano*), suivie de l'affiliation à l'Association Européenne des Jeux et Sports Traditionnels, dont elle était aussi membre fondateur.

Au cours des dernières décennies, ces jeux faisant partie de la sociabilité masculine se sont ouverts aussi aux femmes, qui ont créé des équipes de différents niveaux et des championnats. En outre, des catégories juniors sont nées pour favoriser la diffusion du jeu auprès des enfants, dans un but de transmission volontaire d'un patrimoine immatériel perçu comme étant en danger.

Hormis les jeux de palets et la *mourra*, dans les régions voisines de la Vallée d'Aoste, ces pratiques ont souvent disparu : en Haute-Savoie les dernières traces du jeu du cornichon datent de 1973 (Bourgeaux 1975), tandis qu'en Savoie, le jeu du baculot était pratiqué dans la ville de Chambéry pendant la jeunesse de Mgr. Jean-Baptiste Marie Aubriot de la Palme, d'après son témoignage direct (Archives du Diocèse d'Aoste). Enfin, il existe des témoignages oraux concernant des pratiques analogues en Suisse (Valais) datant des années 1970.

En 2025, seront fêtés les cent ans du championnat individuel de *fiolet*, nommé *Bâton d'or*. Le trophée créé en 1925, est une superbe sculpture en bois qui passe chaque année des mains de l'ancien champion à celles du nouveau champion, en cristallisant des passions très intenses (Dunoyer, à paraître). À l'issue des recherches menées depuis 2022 dans le domaine du *fiolet* et d'autres "jeux traditionnels", le Centre d'études francoprovençales René Willien entend approfondir un certain nombre de thématiques liées à cette sphère de pratiques ludiques-sportives, en invitant des chercheurs issus d'horizons différents à communiquer les résultats de leurs recherches dans différentes régions d'Europe.

Le colloque s'articule autour de deux volets.

Un premier volet ethnographique et essentiellement descriptif permettra de documenter l'existence d'un jeu ou de plusieurs jeux dans un contexte géographique et social donné, qu'il s'agisse de jeux encore pratiqués et observables de nos jours ou de jeux anciens dont il ne resterait que des témoignages écrits ou oraux, mais également des représentations graphiques.

Le deuxième volet contient une interrogation anthropologique sur le devenir de ces pratiques ludiques, sportives, festives, autour des enjeux de la revitalisation, entre conservation et innovation. Les communautés locales, régionales ou nationales adhèrent à ces processus à travers des modalités très diversifiées, allant de la pratique active jusqu'à l'érection du jeu en symbole identitaire, pouvant inclure le rejet partiel ou total de certains éléments constitutifs de la pratique.

Les communications seront d'une durée de 20 minutes, plus un temps d'échange de 10 minutes.

En corollaire du colloque, le Cefp organise, en collaboration avec AEJeST Association européenne des jeux et sports traditionnels et FENT *Federachon esport de nohtra tera*, une journée de démonstrations et d'animations avec des ateliers qui présenteront quelques-uns des jeux faisant l'objet des communications.

#### **Envoi des propositions :**

Les propositions (max 2000 caractères) seront accompagnées du nom de l'auteur et de son affiliation. Elles sont attendues avant le 30 novembre 2024 aux adresses suivantes :  
[bureau.cefp@gmail.com](mailto:bureau.cefp@gmail.com)  
[dunoyer.cefp@gmail.com](mailto:dunoyer.cefp@gmail.com)

#### **Chronogramme :**

30 novembre 2024 : réception des propositions.  
15 janvier 2025 : retour des expertises et information aux auteurs.  
15 février 2025 : envoi du programme.  
11-12 avril 2025 : colloque.

#### **Comité d'organisation :**

Christiane Dunoyer, Centre d'études francoprovençales René Willien  
Alys Cretier, Centre d'études francoprovençales René Willien - Université de Lausanne  
Fabrizio Vierin, Federachon esport de nohtra tera

## Références bibliographiques

Bale, John, 1982, *Sport and place*, London, Hurst.

Beretta, N. Telmon, Tullio (ed.) 1998, *Pa Proû. Giochi primaverili in area francoprovenzale*, Torino, CEP Edizioni.

Boissevain, Jeremy, (ed.), 1992, *Revitalizing European Rituals*, London, Routledge.

Bourgeaux, Arsène, 1975, « Les jeux traditionnels au Mont-Saxonnex en Faucigny », in *Le Monde alpin et rhodanien. Revue régionale d'ethnologie*, n°3-4/1975, p. 7-37.

Brohm, Jean Marie, 1993, *Les meutes sportives. Critique de la domination*, Paris, L'Harmattan.

Bromberger, Christian, 1995, *Le Match de football : ethnologie d'une passion partisane à Marseille, Naples et Turin*, MSH, Paris.

Caillois, Roger, [1958] 1967, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard.

Camy, Jean, 1988, « Jeux, sports et culture populaire », *Quart Monde en ligne*, 128-1988/3, mis en ligne le 01 mars 1989, consulté le 27 septembre 2024.

Camy, Jean, 1995, « Les quilles en Gascogne : entre jeu et sport », *Terrain*, n° 25, p. 61-72.

Cercllet, Denis, 2021, « Délimiter l'espace de jeu Suspension et flux de l'action », in Brun Anne et Roussillon René éd., *Jeu et médiations thérapeutiques*, Paris, Dunod, p. 237-249.

Darbon, Sébastien, 2010, « Les pratiques sportives au filtre de l'anthropologie », *La revue pour l'histoire du CNRS*, 26-2010, p.24-29.

Dunoyer, Christiane, à paraître, *Cent ans de Baton d'or*, Sarre, Testolin.

Elias, Norbert, Dunning, Eric, 1994, *Sport et civilisation. La violence maîtrisée*, Paris, Fayard.

Elias, Norbert, 1998, « La genèse du sport en tant que problème sociologique », *Revue des deux mondes*, p.46-58.

Federaxhon esport de nohra tera, 1984-2004, *Lo Joà e les omo. Rivista di studi e testimonianze sui giochi, sport e cultura dei popoli*, n°1-21, Aoste, Pesando.

Feschet, Valérie, 2013, « L'être et le paraître des joueurs de pétanque. Entre jeu traditionnel et sport de haut-niveau », in Fournier Laurent Sébastien (dir.), *Jeux collectifs en Europe. Transformations historiques*, Paris, L'Harmattan, p. 247-264.

Francesia, Carlo, 2002, *Le cinquant'an de l'Asosiaxon valdohtena fiolet, 1953-2002*, Duc, Aoste.

Gilmore, David D., 1990, *Manhood in the Making: Cultural Concepts of Masculinity*, Yale University Press, New Haven.

Gily, Clementina, 2002, *In-Lusio*, Napoli, EuroComp 2000.

Hobsbawm, Eric J., Ranger, Terence, 1983, *The Invention of Tradition*, Cambridge University Press.

Huizinga, Johan, [1938] 1951, *Homo Ludens*, Paris, Gallimard.

MacClancy, Jeremy, Parkin, Robert, 1997, « Revitalization or continuity in European ritual ? The case of san Bessu », *Journal of the Royal Anthropological Institute*, vol. 3, p. 61-78.

Rivière, Claude, 1985, *Les rites profanes*, Paris, PUF.

Rosi, Viviana, et Schiavon, Francesca, 2003, *Joa. Giochi tradizionali in Valle d'Aosta*, Aoste, Musumeci.

