

Les auteurs des articles du présent numéro :

Riadh BEN REJEB, Assistant en Psychologie Clinique, Faculté des Sciences Humaines et Sociales, Tunis.

Ferid BEN SLIMAN, Inspecteur de l'Enseignement Secondaire en Histoire.

Mohamed DHAOUADI, Maître de Conférences en Sociologie, Faculté des Sciences Humaines et Sociales, Tunis.

Mohamed DHIFALLAH, Chercheur, Kebili, Tunisie.

Jean FONTAINE, Institut des Belles Lettres Arabes, Tunis.

Kamal GANA, Chercheur, Paris.

Mohamed Salah KADRI, Conservateur, Responsable du Service des Publications, Faculté des Lettres, Manouba.

Karray KOSENTINI, Assistant d'Histoire, Faculté des Lettres, Manouba.

Dorra MAHFOUDH, Maître Assistante en Sociologie, Faculté des Sciences Humaines et Sociales, Tunis.

Fawzi MAHFOUDH, Assistant d'Histoire, Faculté des Lettres, Manouba.

Ibrahim MUHAWI, Professeur d'Anglais, Faculté des Lettres, Manouba.

Hamadi R'DISSI, Universitaire, Tunis.

*Les opinions exprimées engagent exclusivement la responsabilité de leurs auteurs.*

## De la transculturalité des figures ludiques par Kamel GANA

"Une révolution abattra des cathédrales mais on ne voit pas comment elle empêcherait les enfants de jouer aux billes".

Marcel GRIAULE

La présente contribution se réfère à l'article de Jenina Akkari-Weriemmi, "Les jeux traditionnels de Jerba", paru dans un récent numéro d'*IBLA* (1). Cet article ne relève ni de l'ethnographie, qui est une fine photographie, ni de l'ethnologie, science médiane entre ethnographie et anthropologie et dont l'axe propre de recherche scientifique se fonde sur les études historiques et comparatives. Plus précisément : que signifie l'expression "jeux traditionnels" ? Veut-on dire qu'il s'agit de jeux proprement, spécifiquement jerbiens ? ou bien tout simplement de jeux anciens ou modernes traditionnellement pratiqués à Jerba ? Quéménéur, jadis, s'était bien gardé de qualifier de "traditionnel" le jeu de la *kharbega* dans la description qu'il en proposait (2). Nous verrons ultérieurement les bonnes raisons qu'il avait pour cela.

Reprenant ici, un par un, les "trois jeux traditionnels de Jerba" présentés par Jenina Akkari-Weriemmi, le *balagouf*, le *yâ jday* et le *sig*, je chercherai à souligner la nécessité de les bien définir comme jeux, c'est-à-dire de les situer avec exactitude, en fonction de leur sens et de leur nature, dans l'éventail des jeux connus, d'en élucider les origines et d'en montrer à la fois l'originalité et l'universalité.

### I. REMARQUES PRÉALABLES

En guise d'introduction, quelques remarques générales sur le jeu s'imposent.

1. L'activité ludique a été victime d'une fâcheuse occultation, comparable à celle dont souffre la sexualité (3). D'ailleurs il n'est guère hasardeux d'établir un rapprochement entre les deux. Une certaine

(1) *IBLA*, n° 166 (1990/2), p. 297-320.

(2) J. QUÉMÉNÉUR, "Le jeu de la *kharbega*", dans *IBLA*, t. VII (1944), p. 463-471.

(3) Cf. M. FOUCAULT, *L'ordre du discours*, Paris, Gallimard, 1971 et *Histoire de la sexualité*, I. *La volonté de savoir*, ibid., 1976.

pensée a pu réussir à esquiver une réflexion sur le jeu parce qu'elle le considérait comme étant sans signification. Platon, par exemple, le range dans la catégorie du mal et Aristote met les joueurs dans le même sac que les voleurs. Selon Cicéron, la nature ne nous a point fait naître pour jouer, mais pour une destinée autrement grave et objet de préoccupations plus sérieuses (4). Plus près de nous, le régime victorien s'était fait l'écho de telles conceptions.

2. L'éthique religieuse a tendance à prohiber l'activité ludique, corroborant ainsi pour sa part l'aversion dont témoignait la pensée antique. Les religions se méfient, en effet, de toute référence théorique ou pratique au hasard. Séduction du hasard et démission devant la fatalité, le jeu est marqué au coin d'une tare ineffaçable : celle de la stérilité. Citons, pour l'Islam, le verset 219 de la Sourate "La Génisse" :

"Ils t'interrogent sur le vin et le jeu de hasard. Dis-leur : dans l'un comme dans l'autre il y a un mal immense et des avantages pour les hommes.

Mais leurs maux l'emportent sur leurs avantages".

Citons encore le verset 92 de la Sourate "La Table" :

"O croyants ! le vin et les jeux de hasard, les statues et le sort des flèches sont une abomination inventée par Satan. Abstenez-vous en et vous serez heureux" (5).

Voici sur le même sujet deux *hadîf*-s du Prophète :

"Je n'ai rien à voir avec le *dâd* (6), ni celui-ci avec moi".

"Tout ce qui sert au divertissement de l'homme est frivolité vaine (*bâfil*), excepté le tir à l'arc, le dressage du cheval et l'amusement avec les siens" (7).

Pour al-Šâfi'i, "le jeu n'est point une occupation digne ni des croyants ni des vrais hommes" (8). Al-Damîrî (1349-1403) rappelle que nous ne disposons d'aucune preuve de la prohibition du jeu d'échecs

(4) Cf. sur ce point J.-F. ADRY, *Dictionnaire des jeux de l'enfance et de la jeunesse chez tous les peuples*, Paris, Barbou, 1907.

(5) Il convient de signaler ici une inconséquence de la traduction de Kasimirski. Au v. 219 de "La Génisse" il traduit le substantif *maysar* par "jeu" tout court, alors que, fort justement, au v. 92 de "La Table" il précise "jeu de hasard".

(6) *Dâd* signifie à la fois *la'b* (jeu) et *lahw* (divertissement). La langue française ne dispose que du vocable "jeu". L'anglais distingue *play* (jeu libre), *game* (jeu dont des règles organisent le déroulement), *gambling* (jeu d'argent ou de hasard). Quant à l'arabe il dispose de *la'b* (jeu avec règles), *lahw* (jeu libre), *dâd* qui englobe *la'b* et *lahw*; *maysar* (jeu de hasard); *qimâr* (jeu d'argent). Ajoutons que la langue arabe dispose du verbe *'azafa* pour signifier jouer d'un instrument de musique.

(7) IBN QAYYIM AL-ĠAWZIYYA, *Rawdat al-muĥibbîn wa nuzhat al-muštâqîn*, Beyrouth, Dâr al-kutub al-'ilmiyya, p. 162.

(8) F. ROSENTAL, *Gambling in Islam*, Leiden, E. J. Brill, 1975, p. 10.

par le Prophète (9). En tout cas, il est certain que les imâms Malik Ibn Anas, Abû Ĥanîfa et Aĥmad Ibn Ĥanbal se prononcèrent pour son interdiction (10). Il convient toutefois de le souligner : le Prophète invite les croyants à être gais, joyeux, de bonne humeur. Le débat reste ouvert.

3° Il n'est pas aisé de formuler une définition opérationnelle du concept de jeu, d'en préciser le domaine et d'en fixer les limites. La dichotomie qui opposait "jeu" à "sérieux" a contribué à répandre l'idée que tout dans le jeu serait avilissant. Le mérite d'un précurseur tel que Huizinga est d'avoir définitivement réfuté pareille conception en soutenant la thèse inverse, à savoir que tout au jeu prend valeur, car il est plus ancien que la culture. Huizinga n'a pas pour autant dissipé toute ambiguïté. On peut retenir en effet qu'il a trop étendu le domaine du jeu : pour lui, tout est jeu, tout du moins en dérive, tout est en connexion naturelle avec le jeu. Une telle extension du concept de jeu finit, tout de même, par contribuer à le vider en partie de son contenu spécifique, ainsi qu'en témoigne l'aphorisme que voici : "On peut nier presque toutes les entités abstraites : justice, beauté, vérité, esprit, Dieu. On peut nier le sérieux. Le jeu point" (11).

4° On sait désormais que les jeux de plateau remontent à plus de six mille ans. Murray (12) en a établi une classification qui fait toujours, semble-t-il, autorité. La voici : "games of alinement and configuration"; "war-games" (jeux de stratégie : échecs, dames, sîga...); "hunt-games" (jeux de poursuite, vg. "alquerque" jeu introduit en Espagne par les Arabes) (13); "race-games" (jeux de course, vg. le backgammon, le jeu de la hyène); "mancala-games" (jeux de mouvement, de transfert) (14). Bell (15) y a ajouté "dice-games" et "domino-games".

(9) Une question préalable se pose ici : le Prophète a-t-il pu connaître le jeu d'échecs ? Les Arabes, pense-t-on, n'en auraient pris connaissance pour la première fois que lors de la conquête de la Perse sous le calife 'Umar (634-644).

(10) J. SMOGYL, "Muslim table-games", dans *Islamic Quarterly*, n° 4 (janvier 1957), p. 236-244.

(11) J. HUIZINGA, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, 1951, p. 19.

(12) H. J. R. MURRAY, *History of board-games other than chess*, Oxford, Clarendon Press, 1952.

(13) Jeu dont la description figure dans *Le Livre des jeux d'Alphonse X*, roi de Castille, écrit entre 1251 et 1282.

(14) *Manqala* du verbe *naqala*, bouger, transporter.

(15) R. C. BELL, *Board and table-games from many civilizations*, London, Oxford, University Press, 1960.

5° Enfin, il ne faut pas l'oublier, les jeux sont de toutes les époques et de tous les peuples. L'analogie profonde des diverses formes de jeu à travers la variété des civilisations est désormais prouvée. Il existe, selon Duvignaud, un isomorphisme des figures ludiques qui laisse penser qu'il y a émergence, en dehors de tout ancrage historique et de toute spécificité culturelle, d'un champ existentiel, transversal et universel (16). On peut donc estimer, avec Botermans, que le jeu est une des activités humaines capable de transcender les barrières sociales, culturelles, linguistiques, politiques, géographiques, si colossales soient-elles, qui se dressent entre les peuples de la terre (17).

Qu'en est-il dans l'île de Jerba ? J'en arrive ainsi à l'objet de cette contribution.

## II. LE BALAGOUF

"Nous ignorons, écrit Jenina Akkari-Weriemmi, malgré nos recherches le sens et l'origine du mot "balagouf", inconnu partout ailleurs" (18). Le sens et l'origine du terme paraissent pourtant assez évidents : *balagouf* équivaut à *malagouf* (ou *lgouf*) du verbe *laqafa* qui signifie attraper au vol (19). "Mais le jeu lui-même, ajoute Jenina Akkari-Weriemmi, est pratiqué depuis la plus haute antiquité. Ses règles diffèrent d'un pays à l'autre et dans le même pays d'une région à l'autre" (20). Et elle se propose de dégager les "spécificités du balagouf jerbien". Mais la tâche n'est peut-être pas aussi aisée qu'elle semble le penser : dégager, en effet, les particularités d'un ensemble suppose une bonne connaissance préalable de toutes les données communes à cet ensemble, base indispensable pour un travail comparatif. Seule une recherche historique poussée peut permettre d'aborder une telle tâche. Tentons-la en ce qui concerne le *balagouf*.

Un "brin d'histoire" est ici indispensable (21).

Il s'agit, certes, d'un jeu pratiqué depuis l'antiquité : le jeu des cinq pierres, et, plus communément, le jeu d'osselets. Selon Grunfeld, auteur de l'excellent ouvrage *Jeux du monde*, le premier serait une forme plus

(16) J. DUVIGNAUD, *Le jeu du jeu*, Paris, Balland, 1980, p. 25.

(17) J. BOTERMANS et alii, *Le monde des jeux*, Paris, Éd. du Chêne, 1987.

(18) Jenina AKKARI-WERIEMMI, *op. cit.*, p. 298.

(19) Une anecdote : enfant, je jouais à un jeu de balançoire que l'on appelait "sander-mander". Cela voulait dire tout simplement "descendre-monter". J'avoue que je ne m'en suis aperçu que bien longtemps plus tard.

(20) J. AKKARI-WERIEMMI, *ibid.*

(21) J'emprunte cette expression à QUÉMENEUR, *op. cit.*, p. 468.

récente et populaire du second (22). Il convient de nuancer cette supposition.

Il semble tout d'abord vraisemblable que, à l'origine, les osselets faisaient fonction de dés (23). On en a découvert quelques-uns avec des plateaux de jeu dans des tombes égyptiennes (24). Le plateau de jeu royal d'Ur par exemple, qu'on peut contempler au British Museum, compte six dés pyramidaux et quatorze pions (25). Mais il n'est pas moins vraisemblable qu'ils faisaient aussi fonction d'instruments pour les jeux d'adresse : on sait que les Grecs récupéraient les astragales pour servir à un jeu d'adresse de leur invention, le jeu d'osselets précisément. Mais les pierres pouvaient aussi servir à cette fin, et il est probable même qu'elles furent employées avant les osselets, qui sont venus tout simplement s'ajouter à la panoplie d'un jeu qui existait avant qu'on ait eu l'idée d'en faire usage. Cinq siècles avant J.-C. Aristophane constate qu'on jouait "aux cinq pierres avec des débris d'assiettes" (26). Quelques siècles plus tard, Pollux (IIème s. après J.-C.) décrit ainsi notre jeu : "On se sert de petites pierres, de cubes ou d'osselets au nombre de cinq. On les jette en l'air et on cherche à les recevoir sur le revers de la main. Si l'on ne réussit qu'en partie, il faut reprendre les osselets tombés à terre avec les doigts. C'est surtout un jeu de femmes" (27). Les osselets en or étaient le comble de l'ostentation. Justin nous rapporte l'anecdote du roi des Parthes qui envoya des osselets en or à Demetrius, roi de Syrie, pour lui reprocher sa ladrerie puérite (28). Il semble

(22) IV. GRUNFELD, *Jeux du monde. Leur histoire. Comment y jouer. Comment les construire*, Genève, Lied, 1979, p. 162.

(23) La langue française ne dispose pas d'un équivalent du vocable anglais "lot", objet dont on se sert pour tirer au sort. Il faut prendre ici le vocable "dé" dans son acception la plus large : élément et ensemble d'instruments dont on se sert pour tirer au sort.

(24) Cf. H.J.R. MURRAY, *op. cit.*, p. 8; R.C. BELL, *op. cit.* Les dés, au dire de Plutarque et, avant lui, de Platon (*Phèdre*, Paris, Garnier-Flammarion, 1964, p. 164) ont été inventés par les Égyptiens. Avant de servir aux jeux de hasard ils furent probablement utilisés, tant en Égypte qu'en Grèce, comme instruments pour les pratiques de divination. La panoplie des dés de l'antiquité comptait, entre autres, des bâtonnets, des coquilles, des osselets, des pyramides et enfin des cubes.

(25) Le plateau du jeu royal d'Ur (Irak) fut découvert par sir Léonard WOOLLEY au cours des fouilles qu'il dirigea de 1922 à 1934 et auxquelles participaient le British Museum et l'Université de Pensylvanie. Cf. H. J. R. MURRAY, *op. cit.*, p. 20.

(26) Cité par L. BECQ DE FOUQUIÈRES, *Les jeux anciens. Leur description, leurs origines. Leurs rapports avec la religion, l'histoire, les arts et les mœurs*, Paris, C. Reinwald, 1869, p. 52.

(27) *Ibid.*, p. 51.

(28) J.-F. ADRY, *op. cit.*, p. 196.

probable, enfin, que les Romains, chez qui ce jeu était fort répandu, l'aient introduit dans de nombreux pays au cours de leurs conquêtes militaires.

Nous sommes donc en face d'un jeu universel d'adresse et de dextérité qui consiste à exécuter certaines figures en lançant et en rattrapant les osselets selon une séquence déterminée et dans un ordre prescrit.

La figure de base est celle qui sert à déterminer l'ordre du jeu : on lance en l'air les osselets et on essaie de les rattraper sur le dos de la main en mettant beaucoup d'adresse à en retenir le plus possible. Cette figure est représentée sur une fresque romaine de Pompei (29).

La première figure comporte quatre étapes : "les uns", "les deux", "les trois" et "les quatre". "Les uns" : le premier joueur lance en l'air un osselet nommé "le père" (30), en ramasse un autre par terre et rattrape le "père" au moment où il retombe. S'il réussit à ramasser un par un les quatre osselets, il passe "aux deux" en rattrapant les osselets deux par deux; s'il réussit encore, il passe "aux trois" en saisissant trois osselets d'un coup; s'il continue à réussir, il passe "aux quatre" en rattrapant les quatre osselets à la fois. Cette figure ressemble à s'y méprendre aux quatre phases de la première étape du *malagouf* jerbien décrit par Jenina Akkari-Weriemmi.

Le seconde figure est baptisée "sous le pont ou sous l'arc". Le joueur forme un pont avec le pouce et l'index. Il lance le "père" en l'air et, avant de le rattraper, il fait passer sous le pont les osselets d'abord un par un, puis deux par deux, trois par trois et enfin quatre par quatre. Cette figure correspond à la seconde et à la troisième étapes du *malagouf* jerbien.

La troisième figure est connue sous le nom "les écuries". C'est une variante de la précédente figure. Le joueur pose le bord de ses doigts par terre pour former quatre "écuries". Il lance le "père" en l'air et il fait entrer d'une pichenette un osselet dans chaque écurie. Cette figure rappelle la quatrième étape du *malagouf* jerbien.

La quatrième figure est appelée "le crapaud dans le trou". Le joueur fait un trou en posant la main sur le sol et en joignant les extrémités du

(29) Cf. FV. GRUNFELD, *op. cit.*, J. BOTERMANS, *op. cit.*

(30) A défaut d'osselets on se sert aussi d'autres objets pour former les figures. En Algérie, par exemple, les joueurs "les remplacent par des escargots" (A. ROBERT, "Jeux et divertissements des indigènes d'Algérie" dans *Revue Africaine*, n° 62, 1921, p. 62-84).

pouce et de l'index. Le joueur doit faire passer un à un les osselets à travers le trou. Il conclut en les ramassant d'un seul coup.

La cinquième figure est "le saut du fossé". Les osselets sont placés à la queue leu leu à quelques centimètres d'intervalle. Cette figure comporte deux coups : le joueur doit d'abord ramasser le premier et le troisième osselet, puis le deuxième et le quatrième.

La dernière figure est dénommée "mettre le couvert". Le joueur jette les osselets par terre. A chaque lancer du "père", il enlève un osselet et le place dans le coin d'un carré imaginaire. Le carré construit, il reprend les osselets un par un (31).

Jeu de femmes et d'enfants partout où il est connu et pratiqué, le jeu des osselets l'est, par exemple, dans des contrées aussi éloignées de Jerba que le sont les îles du Pacifique Sud. Il est appelé *qalbôs* (de *qallaba*, rattraper au vol) par les Abyssins Choa; leurs vieillards l'interdisent d'ailleurs car il est censé empêcher la pluie de tomber (32). Il est appelé *elqif* (de l'arabe *laqafa*) par les Chaïba; *hudf* (de l'arabe *hadafa*, je suppose) par les Algériens de Borj Bou Arrerij (33).

Il semble bien que le jeu d'osselets soit connu à Jerba également sous le nom de *k'âb*. Le célèbre aphorisme "celui qui a les *k'âb* peut prétendre jouer" y fait allusion (34). Selon Ibn Mandhour, de fait, *k'âb* désigne les osselets dont on se sert pour jouer (35). Le même terme désigne aussi les dés.

Toutes ces données permettent de conclure que le *balagouf* n'est pas un "jeu jerbien" au sens de création jerbienne originale. Ce qui n'exclut point qu'on puisse rechercher les particularités jerbiennes des figures transculturelles de ce jeu d'adresse.

### III. LE YA JDAY (36)

Ce jeu de plateau n'entre dans aucune des catégories de la classification de Murray, ni de celle de Bell. Il ne comporte l'usage ni de

(31) Moulidars décrit trois exercices de jeu d'osselets : les puits, la passe, les rafles. Seule l'appellation des figures change. Cf. T. de MOULIDARS, *Grande Encyclopédie méthodique, universelle, illustrée des jeux et des divertissements de l'esprit et du corps*, Paris, La Librairie Illustrée, 1888, p. 303.

(32) M. GRIAUPE, *Jeux et divertissements abyssins*, Paris, Leroux, 1935, p. 110.

(33) A. ROBERT, *op. cit.*, p. 69.

(34) On a deviné que le terme *k'âb* y est pris au sens figuré pour désigner les bons billets de banque dont on dispose.

(35) IBN MANDHOUR, *Lisân al-'Arab*, *op. cit.*

(36) Cf. pour la description de ce jeu Jenina AKKARI-WERIEMMI. Notons qu'elle traduit *yâ jday* par "ô chevreau", *op. cit.*, p. 305, note 16.

pions ni de dés. Il repose sur la mémoire et sur la "divination" au sens d'intuition, d'hypothèse... Ce jeu m'a toujours intrigué; j'ai fait part de mes interrogations à mes collègues de l'INAA Abderrahmane Ayyoub et Adnan Louhichi lors d'une mission de recherche sur les jeux que nous avons menée en 1988 dans le Sud Tunisien.

Osons une hypothèse provisoire : un quadrillage sur le sable sans pions ni dés ne pourrait-il pas dériver de pratiques divinatoires relevant de l'astrologie ou de la magie ?

On peut déjà étayer cette hypothèse par trois constatations : 1. "jday" est le nom d'une étoile polaire à laquelle les Arabes recourent pour s'orienter vers La Mecque; 2. c'est aussi le nom d'un signe du zodiaque (capricorne); 3. enfin, c'est un fait que les Arabes ont inventé de nombreux jeux astronomiques dont *al-falakiya* et *al-kawākib* (37).

Ce domaine de recherche est à explorer. J'invite Jenina Akkari-Weriemmi à s'y employer. Je serais content de collaborer avec elle (38).

#### IV. LE SIG (FIG. 10)

Ce jeu de plateau est à la fois un jeu de hasard, un jeu de course (*racegame*) dont le but est de parvenir le premier au terme d'un parcours; à partir de l'entrée en scène de l'ogresse (*ghoula*), il devient jeu de poursuite (*hunt-game*) qui vise à éliminer l'adversaire ou à entraver sa marche.

Le terme *sig* pourrait provenir du verbe *sāqa* dont le double sens - "conduire" et "poursuivre" - correspond aux éléments structurels fondamentaux du jeu qui porte ce nom (39).

(37) H. J. R. MURRAY, *op. cit.*, p. 156.

(38) Notre informatrice à Jerba, Oum Khadija, morte à l'âge de 90 ans une semaine après notre dernière rencontre avec elle, était incontestablement une des mémoires de l'île. Voici ce qu'elle nous a raconté en jouant au *jday* :  
 "Yā ḡday, yā ḡday, telhā mā telhā bi la-hmāda melhā  
 Šāḥbek mā huwa 'arrāf belli nāzil bel-trīb  
 Šālūhek malūhek quṭrānek wīn ummek wīn būk"

Un enregistrement de cette rencontre existe à l'INAA chez Ayyoub et Louhichi.

(39) Ne pas confondre le *sig* dont nous parlons ici avec la *siḡa* (*seega*) Égyptienne dont la racine est en réalité *sayāḡa* (on se rappelle que les Égyptiens prononcent le *jim* comme une consonne occlusive vélaire sonore), verbe qui signifie "entourer", "encercler", indiquant la caractère "stratégique" (*war-game*) de ce jeu. Pour la description de la *siḡa* égyptienne, voir H.J.R. MURRAY, *op. cit.*, BELL, *op. cit.*, J. BOTERMANS, *op. cit.* Aucun de ces auteurs n'a tenté une explication du terme *siḡa*. Voir aussi l'excellent livre d'Edward FALKENER, *Games ancient and oriental and how to play them*, London, 1892. Falkener considère improprement que le nom de *siḡa* est une version moderne du jeu de *senet* dont il donne l'écriture hiéroglyphique.

### 1° Quelques données générales sur les jeux de course

#### a. Jeux de course de l'antiquité

Les jeux de course remontent à la plus haute antiquité. Ils constituent la plus ancienne catégorie connue de jeux de plateau. Mentionnons en particulier :

Le jeu royal d'Ur (fig. 1) (40), le plus ancien plateau de jeu mis à jour, consisterait, selon BELL (41), à introduire sept pions sur le plateau, à leur faire parcourir les vingt cases et à les en faire sortir. Ce pourrait être, avec le *senet*, l'ancêtre du *backgammon*.

Le *senet* (fig. 2), dont le plus ancien vestige est une peinture murale de la tombe de Hesy (42). Plusieurs plateaux de ce jeu, dont certains en état remarquable de conservation, ont été découverts. Le Musée du Louvre à Paris en possède un qui appartenait jadis à la reine Hatshpsout (43). Il s'agit vraisemblablement d'un jeu de course dont le principe serait, selon la règle reconstituée par l'archéologue Gustave Jéquier et corroborée par l'égyptologue Edgar Fusch, de déplacer, à l'aide de quatre bâtonnets-dés, sept pions le long de trente cases en trois lignes. Le premier déplacement est subordonné à l'obtention d'un point (44). Selon la règle reconstituée par Bell, il s'agirait de parvenir le premier à mettre ses pions en bonne position sur le plateau. Les déplacements sont, comme pour le jeu d'Ur, subordonnés à l'obtention de points par les quatre bâtonnets-dés (45).

Le *mehen* ou le serpent enroulé - dont on a retrouvé un authentique plateau remontant à la troisième dynastie égyptienne (environ 3000 ans av. J.-C.), actuellement exposé au Metropolitan Museum of Art de New York (46) - consistait à parcourir la spirale du serpent à partir de la queue située à l'extérieur pour atteindre au centre la tête. Le déplacement du pion le long des écailles du serpent est subordonné à un jeu de devinette : le meneur du jeu brouille six billes dans ses poings derrière son dos. Il tend ensuite les poings fermés à l'adversaire qui doit en désigner un et deviner le nombre de billes qu'il contient. S'il devine

(40) Voir ci-dessus note 25.

(41) R.C. BELL, *op. cit.*, p. 24.

(42) III<sup>e</sup>me dynastie égyptienne, entre 2686 et 2613 av. J.-C.

(43) Environ 1500 ans avant J.-C. Cf. R. C. BELL, *Les plus beaux jeux du monde*, Paris, Nathan, 1980, p. 82.

(44) J. BOTERMANS, *op. cit.*, p. 17.

(45) R.C. BELL, *op. cit.*, p. 83.

(46) *Games-Juegos. The Bronx Museum of Art Exhibition, February-may 1972*, New York.

juste il prend la main. S'il devine faux, le meneur obtient en points pour déplacer son pion la différence entre l'annonce et le nombre véritable. Gagne la partie celui qui a atteint le premier la tête du serpent (47).

De la présentation de ces jeux antiques dégageons quelques constatations; dans la diversité de leur forme (spirale, rectangulaire, cruciforme) et des objectifs à atteindre, ils présentent une analogie profonde : 1. Le déplacement des pions est subordonné au hasard de tirages au sort pour lesquels on utilise entre autres des bâtonnets; 2. Le parcours est souvent parsemé de cases-obstacles et de cases-refuges; 3. Une poursuite vient parfois animer la course; 4. Le démarrage est quelquefois subordonné à l'obtention d'un point.

#### b. Le jeu de la hyène au Soudan

Examinons maintenant un jeu de course connu, et semble-t-il encore pratiqué au Soudan : *hyena-game* (fig. 3) (48). Ce jeu appartient à ce que Bell appelle "spiral race-game" (49). Son plateau en spirale comporte plusieurs cases circulaires (dont le nombre n'est soumis à aucune règle). Chaque case représente une journée de parcours. La large case du centre est le but à atteindre : un puits dans l'oasis. Le point de départ est le village. On se sert de trois bâtonnets en guise de dés. Un objet quelconque représente la mère de chaque joueur. Le premier déplacement des mères est soumis à l'obtention d'un point (*taba*). Arrivée au puits, la mère doit obtenir deux *taba*-s pour pouvoir laver ses vêtements et deux autres pour pouvoir rebrousser chemin. La première mère qui parvient au village fait introduire une hyène dont la mission est d'empêcher les mères des autres joueurs de parvenir au but ou de retourner au village (50).

On le voit, le jeu de la hyène présente les principales caractéristiques que nous avons observées dans les jeux de course de l'antiquité. Au fait, n'en ferait-il pas partie ? et pourquoi même ne serait-il pas plus ancien que le jeu royal d'Ur ou le *mehen* ?

(47) R.C. BELL, *op. cit.*, p. 121.

(48) Dans son article (*op. cit.*, p. 319 et note 31), Jenina AKKARI-WERIEMMI évoque au passage ce jeu en se référant au quotidien tunisien *La Presse*.

(49) R.C. BELL, *Board and table-games from many civilizations, op. cit.*, p. 12.

(50) On connaît ce jeu grâce aux Bagarras du Soudan, tribu bédouine installée sur les rives du Nil après la conquête de l'Égypte au VII<sup>e</sup> siècle. Au cours du moyen âge, nombre de Bagarras se déplacèrent vers l'Ouest en Afrique du Nord à travers le désert. Aux XVIII<sup>e</sup> et XIX<sup>e</sup> siècles, les ancêtres des Bagarras revinrent au Soudan après avoir poussé des pointes à partir de la Tunisie jusqu'au Tchad. Cf. R.C. BELL, *Les plus beaux jeux du monde, op. cit.*, p. 49.

## 2<sup>e</sup> Le sîg de Jerba

J'en viens enfin à notre *sîg*. Non point qu'il s'agisse de lui trouver, à tout prix, un ancêtre identifiable. On entend simplement rappeler que les jeux, comme toute pratique sociale, ne sont pas "à l'abri" des contacts culturels, surtout si ceux-ci sont immédiats. Y a-t-il lieu dès lors de s'étonner que le plateau du *sîg* se présente à Jerba en spirale ou en damier (51) ? Il témoigne de cette diversité des formes qui ne peut cacher l'analogie profonde entre les divers jeux de course. Nous aurons l'occasion de faire une remarque semblable au sujet des buts à atteindre en fin de parcours.

#### a. Quelques observations sur l'analyse de Jenina Akkari-Weriemmi

On regrettera que Jenina Akkari-Weriemmi n'ait pas souligné l'intérêt d'une étude comparative du *sîg*, de même d'ailleurs que des autres jeux qu'elle présente. Les comparaisons qu'elle propose n'en tiennent pas lieu (52). Qu'elle voie une quelconque similitude entre le *sîg* et des jeux koweïti ou qatari, nul ne lui en fera grief, encore qu'il eût été préférable de ne pas s'arrêter à de simples détails. Pour dégager d'authentiques ressemblances, il faut des références plus précises. Ce que je m'explique plus difficilement c'est qu'elle ait pu comparer le *sîg* au *mancala*. Si on se reporte à la classification de Murray, on constate que le *mancala* - dont le très connu *awélé* en Afrique noire - est une catégorie de jeu à part entière. Point de hasard dans ce jeu : ni dés, ni bâtonnets, point de course ni de poursuite non plus (53).

D'autre part, à en croire Jenina Akkari-Weriemmi, il y aurait un lien entre le *sîg* et "les oasis où abonde le palmier" (54). On peut se demander si elle n'est pas ici victime de l'esprit réducteur dont font preuve certains ethnologues. Il suffit de rappeler quelques évidences : les bâtonnets-dés taillés dans les branches de palmier étaient connus bien avant les jeux; d'autre part, ils ne suffisent pas à définir un jeu; le *sîg*

(51) Au cours du terrain effectué avec l'INAA à Jerba en 1988, il nous a semblé que le plateau en damier y est la forme la plus répandue.

(52) On peut aussi discuter son explication quelque peu légère de telle ou telle phrase prononcée pendant le jeu : "*hağğît wa mağğît*", ce serait tout simplement devenir *hağğ*; "le *mağğît* vient simplement équilibrer le rythme du dicton" (*op. cit.*, p. 314, note 26). *Mağğît* n'est-il pas une altération phonétique de *nağğît* qui signifie tout simplement "sauver", en l'occurrence le père ?

(53) Cf. H.J.R. MURRAY, *op. cit.* R.C. BELL, *Boards and table-games...*, *op. cit.* et *Les plus beaux jeux du monde, op. cit.*; F.V. GRUNFELD, *op. cit.*; J. BOTERMANS, *op. cit.*

(54) "Pour en revenir au *sîg*, tel que connu en Tunisie, on le joue notamment, bien sûr, dans les oasis où abonde le palmier", *op. cit.*, p. 319.

n'en dérive certainement pas, car ils sont aisément contournables (55). Ajoutons que le *sîg* ne semble pas être connu dans toutes les oasis du monde et que, en revanche, il peut être connu, sous d'autres noms, dans des régions où le palmier n'abonde pas (jeu de paradis, jeu des petits chevaux en Afrique noire; jeu de l'oie en Europe...) (56). Un Calvet, par exemple, n'est-il pas allé, par syncrétisme forcé, jusqu'à ériger le *sîg* en exemple de la parfaite conjugaison de l'ancrage culturel (sable, bâtonnets de palmier, "forme profondément saharienne") avec des principes universels (hasard, parcours, damier) (57) ? Viviana Pâques, de son côté, n'a pas hésité, cette fois par cosmogonisme forcé, à découvrir dans les trous creusés dans le sable du Sahara le symbole des carrés cultivés des jardins, et dans les pions qui s'y déplacent les eaux qui circulent "selon le grand mouvement cosmique" (58).

#### b. Les deux versions du *sîg*

Pour en finir avec le *sîg*, rappelons qu'on peut en discerner, en dehors de tout repérage chronologique, deux versions : les jeux de course et de poursuite, dont le *sîg* jerbien; les simples jeux de poursuite. Voici quelques exemples.

##### Première version

Le *sîg* du Tidikelt au Sahara algérien (fig. 4) se joue sur un plateau en spirale dont le point de départ est le "bonkor" ("banque", selon Béart) et le terme un jardin. Quatre bâtonnets de palmier tiennent lieu de dés. Le premier arrivé au jardin poursuit les adversaires pour les jeter dans le feu (59).

Le *sîg* du Souf (fig. 5), au Sahara algérien entre Touggourt et Chott Jérid, se joue sur un tablier dont la case centrale représente un minaret. Le terme du parcours est La Mecque, après passage au Caire et Médine. Les dés sont six bâtonnets taillés dans des branches de palmier. Le départ, l'accès au minaret et l'entrée au Caire sont soumis à l'obtention d'un *sîg* (un point). Il en faut trois pour passer du Caire à Médine, mais un seul suffit pour faire accéder le pion-père à la *Ka'ba*. Le premier pion à prendre le départ est le père, le second le *ġinn* et le troisième la mère. Père et mère progressent d'une case par point, tandis

(55) C. BÉART, *Jeux et jouets de l'Ouest africain*, Dakar, IFAN, 1955, p. 429.

(56) *Id.*, *op. cit.*, R. ALLEAU, *Dictionnaire des jeux*, Paris, Éd. Tchou, 1964.

(57) L. J. CALVET, *Les jeux de la société*, Paris, Payot, 1978, p. 49.

(58) V. PAQUES, *L'arbre cosmique dans la pensée populaire et dans la vie quotidienne du Nord-Ouest africain*, Paris, Institut d'Ethnologie, 1964, p. 92.

(59) C. BÉART, *op. cit.*, p. 428.

que le *ġinn* avance de deux cases par point (60).

##### Deuxième version

Au Souf, on joue également à un *sîg* dont le plateau est un tablier de dix-huit cases (6x3) (fig. 6). Le jeu consiste à chasser les pions de l'adversaire (*huntgame*). Les points obtenus par les bâtonnets-dés permettent au pion d'avancer dans le parcours prescrit. Pour partir, le joueur doit obtenir un point. Il place alors son pion dans une case du parcours. Si l'adversaire obtient à son tour un point, il souffle le pion du concurrent et y place le sien. Le jeu s'arrête lors qu'il ne reste qu'un seul pion (61).

Au Tidikelt on trouve une version semblable du *sîg*. On creuse dans le sable treize trous flanqués de part et d'autre d'une rangée de douze *dîâr* (maisons). Une rangée pour chaque joueur. Et chaque joueur dispose de douze pions à sa couleur. On utilise quatre ou six bâtonnets-dés. Pour entrer dans le jeu, il faut obtenir un *sîg* (un point). Il s'agit du même principe que pour le jeu précédent (fig. 9) (62).

Le *sîg* de Mauritanie se joue sur deux pistes tracées sur une dune rectangulaire. Les pions sont stationnés en bas de la dune près des "olgats" (abreuvoirs) où ils doivent boire avant de partir. Le premier joueur lance huit bâtonnets-dés. S'il obtient un point, le pion s'abreuve et partira; s'il obtient huit points, huit pions font de même. Les autres valeurs ne permettent pas le départ. Tout pion adverse rencontré dans la même case est soufflé. Quand les pions sauvés arrivent au terme du parcours, le combat s'intensifie. Chaque fois qu'un joueur obtient quatre points, un pion adverse est chassé. La partie s'arrête quand tous les pions d'un camp sont éliminés (63) (fig. 7).

Le *sîg* de Tozeur (fig. 8) se présente de même, à quelques détails près: six bâtonnets au lieu de huit. La similitude avec le *sîg* mauritanien est saisissante (64).

Une triple interrogation s'impose ici d'elle-même : pourquoi ne trouve-t-on à Tozeur, si l'on en croit nos informateurs, que la seconde version du *sîg*, la région de Tozeur étant pourtant mitoyenne du Souf

(60) P. BELLIN, *Le daniier d'Abdullah. Trésor des jeux d'enfants sahariens arabes, souafa et chamba, noirs, kel djanet, touareg ajjer et hoggat*, Toulouse, Privat, 1960, p. 7.

(61) *Ibid.*, p. 160.

(62) V. PAQUES, *op. cit.*, p. 91.

(63) C. BÉART, *op. cit.*, p. 430.

(64) J'ai pu moi-même avoir une idée sur ce sujet lors d'un terrain effectué en 1988 avec l'équipe de l'INAA. Nos informateurs de Tozeur n'ont pas fait mention d'une autre version du *sîg*. Il reste que la portée de ce silence serait à vérifier.

où l'on pratique les deux versions de ce jeu ? Sommes-nous en face d'une sélection et quelle pourrait en être la raison ? Si le climat socio-culturel et le conservatisme religieux de Jerba, qu'évoque à juste titre Jenina Akkari-Weriemmi, ont pu peser sur cette sélection en faveur d'un jeu de hasard dont le but est noble et le caractère éducatif (pèlerinage du père), pourquoi n'en a-t-il pas été ainsi à Tozeur ?

On ne saurait répondre à cette triple question sans se livrer à une étude approfondie des données. Il importerait au préalable de savoir "si les jeux constituent un ensemble cohérent, structurable et signifiant, s'il peut exister une analyse transcendantale des jeux ?" (65).

Le but de cet article n'était point de se livrer à une telle étude, mais d'en signaler, pièces à l'appui, la nécessité. Il est grand temps d'en finir avec le raccourci ethnocentriste qui, sans plus d'investigation, verrait dans le *sig* un équivalent du jeu de l'oie oriental !

Pour conclure, il convient de souligner que l'analogie des formes et des buts, les similitudes d'origine des jeux, ne mettent nullement en cause la riche diversité des réactions des joueurs, des dynamiques de groupe, et même des psychodrames qui s'y développent. On peut toujours "définir" un jeu : mais cette définition ne saurait, à elle seule, rendre compte de toutes les virtualités des groupes et des individus qui s'y adonnent. Ce sont elles qui, en définitive, donnent au jeu, en tant que phénomène social vécu par des individus concrets, sa vraie physionomie. Ceci fera l'objet, je l'espère, d'une recherche à part entière.

*N.D.L.R. - L'article de Mr Kamel GANA prend son point de départ dans la critique d'un texte paru précédemment dans IBLA sous la plume de Mme Jenina AKKARI-WERIEMMI. Nous l'avons bien volontiers accepté, sous condition toutefois que celle-ci en prenne connaissance et puisse, si elle le jugeait opportun, y répondre publiquement. Ce qu'elle fait dans les lignes suivantes. En accord avec les deux auteurs, nous considérons que le débat est terminé en ce qui concerne la revue IBLA.*

(65) L. J. CALVET, *op. cit.*, p. 26.

## RÉPONSE DE J. AKKARI-WERIEMMI

Je remercie le Directeur et le Comité de Rédaction de la revue *IBLA* de me laisser la faculté de répondre à l'article précédent de K. GANA, grâce auquel j'ai eu l'honneur de faire sa connaissance. Je suis en particulier heureuse d'apprendre que mes collègues A. Ayyoub et A. Louhichi, du Centre des Arts et Traditions Populaires de l'INAA, ont eu l'occasion de collaborer avec lui.

Je voudrais me contenter d'attirer l'attention sur les titres même de nos articles qui reflètent bien le message qu'ils voudraient transmettre : le mien se limite volontairement à une recherche locale précise et limitée dans l'espace et le temps, en l'occurrence Jerba à notre époque. Mon texte se borne à fixer la marche et l'enjeu de trois jeux connus dans l'île et transmis de génération en génération, ce qui explique l'épithète "traditionnelle" dont je les qualifie. De plus, à simple titre d'information, quelques exemples de jeux pratiqués en d'autres lieux sont présentés. Il ne s'agit donc point d'une étude, encore moins d'une synthèse, sur les jeux que ce soit à travers les âges ou à travers les cultures; mais bien d'une simple note documentaire sur trois jeux bien connus dans l'île. Bien qu'ils aient ailleurs des analogues, leur origine ancestrale dans l'île même reste toujours à déterminer.

Mon article résulte d'une enquête (avec description à l'appui) menée sur le terrain auprès des originaires des lieux cités en référence dans le texte. Pour les jeux même de Jerba, l'enquête n'a fait que rafraîchir ma mémoire : ces jeux "traditionnels", je les ai pratiqués moi-même dans l'île dès ma tendre jeunesse. En plus de leur description, j'ai tenu à faire ressortir - tel que le ressentent les Jerbiens - le rapport entre ces trois jeux et leur milieu géo-écologico-culturel. C'est donc à dessein, et sans ethnocentrisme aucun, que j'ai tenu à enregistrer, tels qu'ils se jouent à Jerba, ces trois jeux qui m'ont paru très intéressants à divers égards; trois jeux dont la figure ludique et le rapport naturel s'inscrivent dans un contexte écologique et socio-culturel qui n'est pas sans influencer l'idée que s'en font les joueurs du cru.

L'article de K. GANA vient donc, au fond, tout simplement compléter le mien. L'auteur, et c'est son droit, embrassé un horizon plus large. En étoffant son étude par l'évocation de l'origine historique de ces jeux, en la faisant précéder d'une analyse du concept de jeu à travers les cultures et en la concluant par des exemples de jeux analogues (du moins pour le *balagouf* et le *sig*) repérés dans différentes sphères géographiques, ethniques et culturelles, en lui donnant enfin un cadre universel, il ne contredit pas pour autant la thèse qui veut que, quel que soit le caractère universel de certains jeux, les particularités ethno-

culturelles des groupements humains déterminent et la conception que s'en font ceux qui, dans ces groupements, s'y adonnent, et leur portée psycho-culturelle. Ceci est un fait qu'aucun chercheur ne peut nier.

Outre cette première réflexion générale, l'article de K. GANA m'invite à quelques précisions. Pour la commodité, je respecterai l'ordre donné aux jeux dans mon article, à savoir le *balagouf*, le *yâ Jday*, enfin le *sig*.

#### *Le balagouf*

K. GANA insiste longuement sur l'origine lointaine de ce jeu pratiqué ailleurs qu'à Jerba. Je n'ai pourtant point manqué d'y faire allusion en introduisant mon paragraphe sur le *balagouf*. Allusion certes hâtive, mais sa brièveté s'explique tout simplement par le but même de mon article, qui ne vise pas autre chose que de présenter le tracé graphique et géo-culturel du *balagouf* chez nos insulaires.

L'explication que K. Gana donne au sens du mot *balagouf* est plausible et acceptable, bien qu'il serait bon de ne pas perdre de vue que ce mot a une consonance plutôt berbère, du moins berbérissante. Enfin, pour terminer, j'insiste vivement sur la prononciation locale du mot : *balagouf* et non *malagouf*.

#### *Yâ Jday*

Pour le moment, nous ne connaissons pas d'autres exemples de ce jeu en dehors de Jerba. K. Gana le reconnaît également. Pour le sens du mot *jday* ou *jady* l'enquête sur le terrain a montré sans équivoque que pour les joueurs le "*jday*" n'est autre que le petit de la chèvre, le chevreau, et non la constellation du Capricorne. Quant à l'hypothèse que soulève K. Gana concernant l'origine astrologique de ce jeu, elle me paraît à retenir, mais il reste à l'étayer.

#### *Le sig*

Les éléments de comparaison apportés par K. Gana viennent fort heureusement compléter ce que j'ai dit sur ce jeu. Ils ne contredisent pas ce que j'ai soutenu dans mon article, à savoir que l'unique support, dans le sud tunisien et notamment à Jerba, est naturel : le sable et le palmier, contrairement aux autres régions où l'on recourt pour les pions et le tracé à d'autres matériaux : osselets, autres formes de dés, diagramme gravé dans un support dur (pierre, carton, etc.). De même l'enquête plus large de K. Gana n'enlève rien au fait que j'ai souligné, et qu'il reconnaît, que le *sig* tunisien - et en l'occurrence le jerbien -, jeu de course et de poursuite certes, reste jeu à caractère religieux dont, pour les joueurs, la marche et l'enjeu reflètent l'idée du Bien sans cesse poursuivi par le Mal qui cherche à empêcher les partisans du premier

d'atteindre le but suprême de la félicité éternelle.

Je précise d'autre part qu'aucune sélection de signe n'a été faite dans l'exposé graphique du *sig*. S'il y a omission d'une quelconque graphie ludique, elle ne s'explique que par une défaillance conjoncturelle de l'enquête : c'est dire combien la recherche est aléatoire et jamais définitive. K. Gana ne le confirme-t-il pas lui-même en donnant, d'après Bell, le tracé graphique en spirale du jeu de la hyène au Soudan : en fait, un autre tracé, en forme géométrique, de ce jeu est connu, à savoir le diagramme en carré donné par l'auteur de l'article paru dans le quotidien tunisien *La Presse* en date du 15-12-1987. J'ai jugé utile de reproduire ici en annexe ce document, inséré à la date ci-dessus indiquée dans le supplément "Week-end détente" du dit quotidien, p. III (et non p. IV comme il est écrit par erreur dans *IBLA*, p. 319, note 31). Voir ci-dessous *Fig. 11*.

Pour conclure, j'avoue que je suis vraiment heureuse d'avoir pu contribuer à la recherche sur les jeux. Certes, encore une fois, mon texte ne voulait être qu'une simple note documentaire enregistrant par écrit, afin de les mieux conserver, trois jeux encore vivants dans la mémoire collective arabe avant que les vagues houleuses de la vie moderne ne viennent engloutir à jamais ce qui en restait encore comme souvenir et comme pratique il y a moins d'une quarantaine d'années dans l'île de Jerba. Comment ne serais-je pas agréablement surprise de la réaction que mon travail a suscitée et qui vaut aux lecteurs de *IBLA*, sous la plume de K. Gana, un exposé le situant dans un cadre scientifique plus vaste.

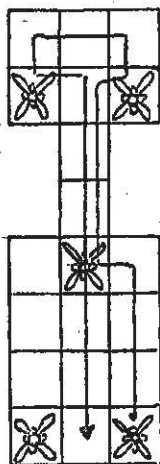


Fig. 1 Jeu royal d'Ur  
Parcours du pion d'un joueur (Les cases marquées de rosaces sont des cases-refuge)  
D'après Grunfeld 1979 - Botermans 1977

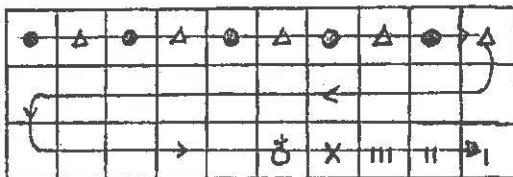


Fig. 2 Senet  
Les pions des deux joueurs sont placés le long de la première ligne.  
Parcours du pion selon la règle élaborée par Gustave Jéquier et Edgar Pusch.  
D'après Botermans 1977

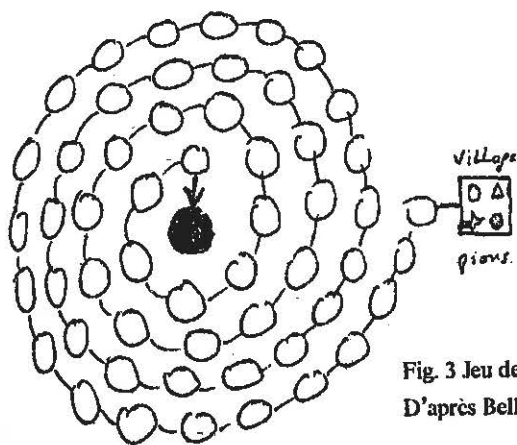


Fig. 3 Jeu de la hyène  
D'après Bell 1960

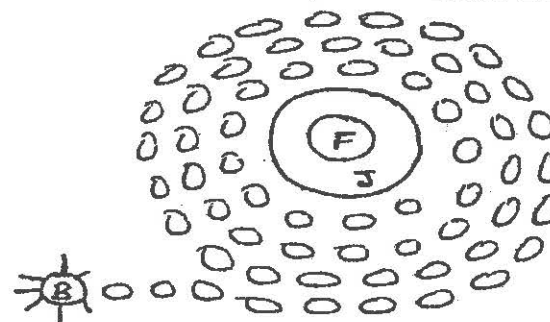


Fig. 4 Sig de Tidikelt  
B : Bonkor - J : Jardin  
F : Feu  
D'après Béart 1955

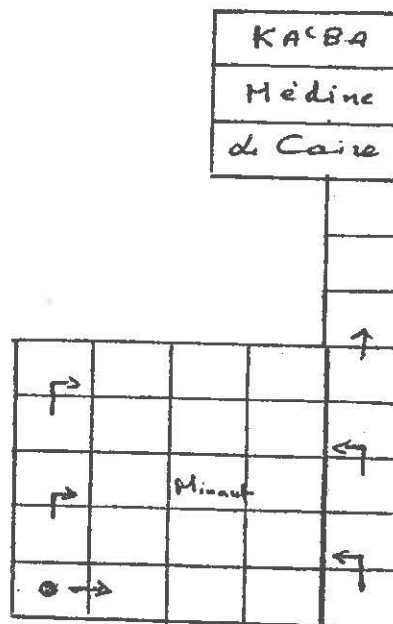


Fig. 5 Sig du Souf d'après Bellin 1960  
(La case du centre = minaret)

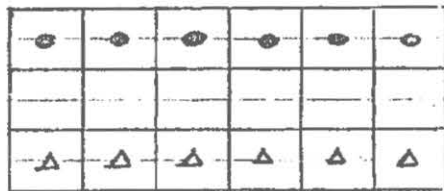


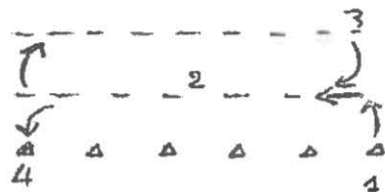
Fig. 6 Sig du Souf

Emplacement du pion sur le damier

Parcours du pion :



Parcours des triangles



D'après Bellin 1960



Fig. 7 Sig mauritanien

D'après Béart 1955

depuis

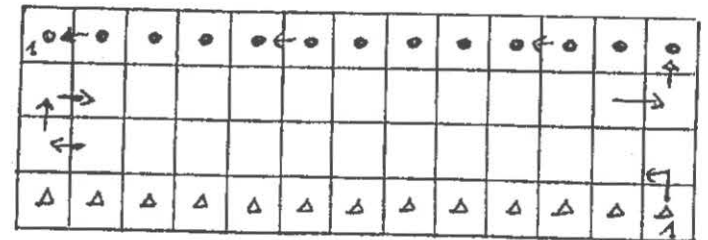


Fig. 8 Sig de Tozeur

Les pions ronds font un parcours en sens inverse en partant de la case n°1.

D'après nos observations.

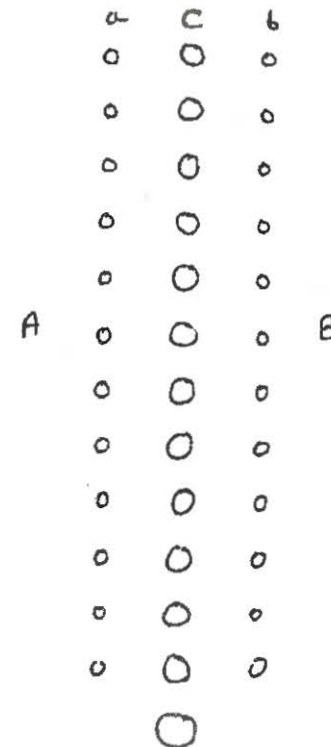


Fig. 9 Sig de Tidikelt  
D'après V. Pâques 1964



## Un départ difficile

La mère ne peut quitter le village avant que son fils n'ait payé 1 taba, c'est-à-dire avant qu'il n'ait amené un seul bâtonnet présentant son côté blanc. Tous les jets effectués auparavant sont considérés nuls.

La mère voyage alors à chaque jet pendant deux, trois ou six jours amenés par les dés, jusqu'à ce qu'elle parvienne au puits. Deux femmes peuvent s'arrêter à la même étape. Par la suite, lorsqu'un joueur obtient 1 taba, sa mère ne peut avancer : il l'inscrit à son crédit pour s'en servir plus tard.

## Arrivée au puits...

La mère aura besoin de 2 tabas pour laver ses vêtements et de 2 autres pour acheter ses vivres du retour.

Si son fils n'a pas mis 4 tabas en réserve, la mère doit attendre qu'il les ait obtenus avant de se mettre en route. toutefois, les jets de 2, 3 ou 6 points amenés dans l'intervalle seront pris en compte pour être utilisés plus tard.

Vêtements lavés et munies de vivres, les mères doivent faire le même chemin en sens inverse par les mêmes moyens.

## De retour au village...

Soudain, prise de folie furieuse, la mère qui est la première de retour au village laisse échapper une hyène sous le contrôle de son fils dans l'espoir que l'animal rattrapera et dévorera les autres femmes qu'elle déteste.

L'hyène quitte le village moyennant 2 tabas. Elle avance deux fois plus vite que les femmes : les points de chaque jet sont doublés.

Elle est retenue au puits jusqu'à ce que son propriétaire ait payé 10 tabas pour qu'elle se désaltère. Lorsqu'elle peut enfin repartir, elle avance toujours deux fois plus vite et dévore toutes les femmes qu'elle dépasse. A l'aller, par contre, elle les a dépassées sans s'attaquer à elles : il lui est impossible de manger avant d'avoir bu !

Le joueur qui a mené l'hyène est le gagnant et les femmes dévorées par l'animal sont les grandes perdantes !

Une exploration socio-psychologique  
dans la personnalité tunisienne  
*al-mustanfira*

par Mahmoud DHAOUADI

Les sciences humaines et sociales modernes ont consacré un effort non négligeable à l'étude de la personnalité. La psychologie s'est appliquée à dégager les constituants de la personnalité de l'individu et à explorer la dynamique de son fonctionnement. De leur côté, les recherches anthropo-sociologiques ont permis d'approfondir l'analyse de la personnalité collective, dite personnalité de base, des collectivités humaines (1). Quelques travaux relevant de ce dernier genre de recherche ayant pour objet la personnalité collective arabe (2) ou musulmane (3) ont été publiés. La littérature des sciences de l'homme concernant l'étude scientifique de la personnalité arabo-musulmane demeure, toutefois, assez maigre (4).

Les articles publiés, il y a une vingtaine d'années, par André DEMEERSEMAN constituent comme une première recherche d'avant-garde (5); l'auteur a su dégager certains traits de la personnalité

(1) En anthropologie et en sociologie, on désigne par les termes de "personnalité de base" d'une communauté/société donnée (nation, peuple, milieux divers...) les traits culturels et comportementaux objectivement et communément repérables dans l'ensemble de la population concernée. Dans le même sens, on parlera de personnalité nationale, de personnalité typique, de personnalité modèle.

(2) S. YASIN, *Al-šahšiyya al-'arabiyya*, Beyrouth, éd. al- 'Anwir, 1983.

(3) 'ABD AL-RAHMAN, *al-šahšiyya al-islāmiyya*. Dirāsāt Qur'āniyya, Beyrouth, Dār al-'ilm li-l-malāyīn, 1986.

(4) C'est ainsi que le numéro spécial de la revue américaine *The Annals* (mars 1967) sur le thème "National character in the perspective of social sciences" comporte des articles sur la personnalité de base du Canada, du Japon, des États-Unis, de la France, de l'Inde, de la Chine, d'Israël, mais absolument aucun sur la personnalité arabo-musulmane considérée dans son ensemble ou par régions. - Le livre de Hichem DJART, *La personnalité et le devenir arabo-musulman* (Paris, Seuil, 1974, 303 p.) et la thèse de Habib SALHA, *Cohésion et éclatement de la personnalité maghrébine* (Tunis, Publ. de la Fac. des Lettres de La Manouba, série lettres vol. 5, 1990) relèvent plus d'une approche historique et littéraire que d'une application rigoureuse des méthodes propres aux sciences de l'homme.

(5) A. DEMEERSEMAN, "A la recherche de la personnalité de base de la Tunisie", dans *IBLA*, n° 85 (1959/1), p. 1-28 et n° 86 (1959/2), p. 129-146. Signalons aussi, du même auteur, "Un contraste saisissant : personnalité actuelle et personnalité ancienne de la Tunisie", dans *IBLA*, n° 95-96 (1961), p. 223-249.