



Jeux, fêtes et loisirs chez les nomades

Le cas de la Mongolie à l'époque communiste

Françoise Aubin

Abstract. – Games and plays are traditionally an important part of the seasonal and ritual life of Mongol herdsmen. On the one hand, they have *togloom* games which teach children how to master cleverness. Some of them are typical winter games, for example the propitiatory ones, played during the festivities for the new Lunar Year. On the other hand, there are also a number of summer games (*naadam*) which in the past were linked with sacrifices to the protecting local spirit. The communist government appropriated the traditional games and plays in support of its official educational and political propaganda, but even during the communist era they retained their traditional and popular character. In conclusion, the author suggests that the traditional games reveal an extraordinary capacity for abstract thinking that is apparent also in cognitive classifications and juristic distinctions of the Mongols. [*Central Asia, Mongols, herdsmen, traditional games, cognitive categories*]

Françoise Aubin, directeur émérite de recherche au CNRS (Centre national de la recherche scientifique, Paris) ; sinologue, mongolisante et islamisante ; elle est particulièrement intéressée par le droit et les rapports socio-politiques chez les Mongols du XIII^e au XXI^e siècle et par la littérature en chinois du christianisme (XIX^e–XX^e siècles) et de l'islam (soufisme). On peut trouver sa bibliographie dans le Festschrift qui vient de lui être offert : *Miscellanea Asiatica* ("Monumenta Serica Monograph Series", LXI, Nettel, 2010).

Les jeunes de la capitale de la République mongole, Oulan-Bator [Ulaanbaatar, en abrégé U. B.],¹ disposent maintenant, s'ils ont les moyens de s'en offrir le luxe, des mêmes jeux que leurs pairs en toute grande cité du monde moderne, tels que *pachinko*, jeux virtuels ou *karaoke*. Mais dans les campagnes, les nomades seraient, de nos jours encore, bien surpris s'ils savaient que le loisir a été un sujet d'étude

très prisé des sociologues durant ces dernières décennies. Et si on leur demandait comment ils remplissent leur temps libre, sans doute répondraient-ils, comme leurs parents et leurs aïeux le faisaient avant eux, que le loisir des femmes est pris par la couture, la broderie sur feutre et la cuisine, celui des hommes par la chasse, la réparation des chariots, de l'équipement des chevaux et des enclos,² c'est-à-dire par toutes les activités domestiques non incluses directement dans l'élevage. Dans un contexte où l'économie de production (ici l'élevage nomade ou semi-nomade) est imbriquée dans la vie domestique,³ où le compte de l'heure est lui-même très fluide,⁴ le temps ne peut, dans la réalité quoti-

- 1 Les noms et mots mongols seront ici donnés régulièrement en langue standard d'Oulan-Bator, dans le texte, d'abord en une transcription populaire, puis, entre crochets (ainsi qu'en note et dans la bibliographie), en une transcription dite scientifique, avec signes diacritiques, où le *g*, notamment, a valeur de *ts*, le *z* a valeur de *dz*, le *x* de *kh* et le *j* de *iod*. La forme en mongol classique est signalée par l'abréviation : mo. cl. et, lorsqu'il est nécessaire de le préciser, celle en mongol moderne standardisé d'Oulan-Bator (khalkha standardisé) par mo. mod. Les verbes en mo. cl. et en mo. mod. sont donnés ici sous leur base nue, et non comme dans les dictionnaires avec la terminaison qui les transforme en un nom verbal proche de notre infinitif, mo. cl. *-qu/-kü*, mo. mod. *x*.
- 2 Réponses obtenues, par exemple, lors d'une enquête sur le terrain menée par le présent auteur en 1967.
- 3 Sur le mode de vie des pasteurs nomades de Mongolie, voir Aubin (2002).
- 4 Chaque tranche de deux heures, dont le nom est emprunté au cycle des douze animaux, correspond à un point de chute du rayon de soleil s'infiltrant dans la yourte (*ger*) par l'ouverture du sommet de la tente.

dienne, être pourvu d'une coloration sociale différente selon les moments de la journée.⁵

Et, pourtant, un des délices des ethnologues et voyageurs en terres mongoles depuis quelque deux siècles (chez les Khalkha de Mongolie-Extérieure ou de l'actuelle République mongole, dans les diverses ethnies de Mongolie-Intérieure et de Chine, chez les Kalmouks de la Volga et du Don, chez les Bouriates de Sibérie) n'a-t-il pas toujours été de noter fébrilement le détail des jeux et distractions auxquels ils assistaient, à croire que les peuples mongols n'avaient d'autre occupation que de s'amuser ? Et de fait, dans les années soixante, un ethnographe mongol, N. Namzhildorzh [Namžildorž], a consacré des volumes entiers à la description technique des jeux en leurs divers registres – manuels, oraux, physiques, solitaires, compétitifs entre individus ou entre groupes :⁶ la liste est impressionnante. Depuis lors, les inventaires se sont multipliés.⁷ Mais la Mongolie de la seconde moitié du XXe siècle paraît avoir oublié l'arrière-plan rituel et cosmologique propre à la plupart des jeux, désormais considérés comme des amusements voués à la pédagogie infantile. C'est que l'idéologie marxiste, officielle depuis les années vingt, avait voulu effacer les prétendues superstitions et réutiliser les jeux coutumiers pour les bienfaits de la propagande éducative.

Nous ne pourrions, en ces quelques pages, que survoler un sujet si vaste et résumer sommairement les conclusions déjà dégagées par des spécialistes qualifiés (I. Kabzińska-Stawarz, R. Hamayon et A. Popova notamment). Nous y accéderons d'abord par ce qui est, de nos jours, jeux d'enfants avec un support manuel, c'est-à-dire la catégorie des *togloom* ; puis nous passerons aux fêtes collectives et sportives traditionnelles, qu'on peut regrouper dans la catégorie des *naadam*, tout en laissant de côté un autre sujet de réflexion, le registre de l'orature, dans les jeux d'enfants autant que dans les événements festifs ; et nous verrons finalement comment le régime communiste puis le postcommuniste se sont arrangés du loisir et de la fête.

1 Jeux avec support matériel ou *togloom* [mo. cl. *toylam, toylum, toylay-a*]

Nous ne parlerons pas ici des jeux collectifs de cours d'école, où, en Mongolie comme partout ailleurs, les enfants courent les uns après les autres ou frappent dans un ballon. Ces types d'amusement ne nous apprennent rien de particulier sur l'âme mongole (si ce n'est que le chat et la souris sont remplacés par le loup et la chèvre ou le loup et la marmotte), car, en ce pays où la solitude est de rigueur dans l'isolement des steppes, ils se sont développés sous l'influence de la pédagogie moderne venue de l'étranger. Cependant, c'est dans un encadrement à la soviétique, au Palais des Pionniers d'Oulan-Bator ou dans les camps de Pionniers, qu'au cours des années soixante et soixante-dix l'on pouvait voir le mieux les enfants et les adolescents tout entiers absorbés dans des jeux traditionnels mettant en œuvre les vertus de sagesse, de patience et de clairvoyance que la société attendait d'eux.⁸

La catégorie des jeux dits mentaux [*ojun setgexiün togloom*]

Une première catégorie de jeux mongols fait appel à l'astuce et à l'habileté d'un enfant solitaire. Ce sont de savants emboîtements de formes géométriques en bois, puzzles "d'assemblages de bois" [*modon zangilaa*] ou "jeux d'astuce mécanique" [*on'son togloom*] ; des nœuds compliqués, "les attaches habiles" [*uran ujaa*] ; les très populaires "clefs de sagesse" [*ojuun tülxüür*]⁹ ou "clef du Shambala" [*šambalyn tülxüür*] – le Shambala étant un paradis sur terre situé dans un Nord mythique – c'est-à-dire un embrochement de neuf anneaux le long d'une double tige métallique qui ne peut se résoudre, pour libérer la tige, que par une succession de manœuvres complexes.¹⁰ "Clef de la sagesse" : le nom est bien symptomatique de l'effet que l'on en

8 Sur l'éducation d'un enfant élevé dans la steppe à la manière traditionnelle voir Aubin (1997).

9 On remarquera que le nom des deux jeux d'astuce complémentaires, l'*on'son togloom* et l'*ojun tülxüür* renvoient au cadenas mongol, héritier du cadenas chinois des Tang et archétype de l'astuce matérielle (cf. Aubin 1976) : mo. cl. *onisun* > mo. mod. *on'son* désignant, selon les dialectes, soit le ressort du cadenas, soit le cadenas lui-même, et par conséquent un mécanisme ingénieux, d'où mo. cl. *onisq-a* > mo. mod. *on'sgo*, "la devinette", et mo. cl. *tülkigür* > mo. mod. *tülxüür*, "la clef servant à débloquent la porte du cadenas".

10 Quand j'ai visité le Palais des Pionniers en 1972, on considérait qu'un adolescent de 15 ou 16 ans doué n'avait besoin que de 52 secondes pour sortir une clef de la sagesse de cinq anneaux (système simplifié pour enfants), alors qu'un adulte entraîné pouvait se débrouiller d'une clef à neufs anneaux en

5 La notion de temps libre et de distraction dans un milieu mongol traditionnel fait l'objet de l'intéressant article de Kabzińska-Stawarz (1977).

6 Namzhildorzh (1963–64, 1963–66). Voir aussi Dambijčojmbol et Dondog (1963).

7 Le travail le plus complet en langues occidentales est Kabzińska-Stawarz (1991), qui présente in fine (pp. 119–137) les règles de 85 jeux et les variantes de leurs dénominations, outre un autre lot de jeux dont elle analyse en détail l'arrière-fond symbolique et rituel.

attend sur la maturation psychique de l'enfant. S'y ajoutent d'ailleurs tous les jeux de sagesse oraux, où les devinettes tiennent bonne place ainsi que les inventaires des connaissances.

La catégorie des *shagai*

Les jeux les plus simples du jeune gardien de troupeaux¹¹ consistent en des lancers de cailloux, de crottes de mouton ou de chèvre séchées, de glaçons, de morceaux de corne de cervidés ou plus généralement d'astragales, formant la vaste catégorie des jeux d'osselets, *shagai* [*šagaj*],¹² à pratiquer seul ou affronté à un concurrent ou en équipes rivales, l'enjeu étant alors l'accumulation d'osselets. Un petit manuel de *shagai* (Dambijnjam n. d.) en distingue une trentaine de variantes différentes, dont plusieurs portent le nom d'une activité pastorale, telle que "traire les juments", "faire mettre bas la chamelle", "faire agenouiller le chameau", "faire courir le cheval en compétition" ; et il en existe bien d'autres selon les lieux et les ethnies.¹³ L'osselet est mentionné dans la plus ancienne œuvre littéraire mongole, l'"Histoire secrète des Mongols" du XIII^e siècle (de Rachewitz 2004; voir infra n. 18), et certains commentateurs ont parfois voulu y voir la première mention d'un jeu d'enfant typique des steppes. Mais l'on a depuis lors compris le rôle numineux de l'astragale et de sa mise en jeu à l'époque de l'enfance du futur Gengis Khan (Roux 1976) et dans la suite des siècles.

Les osselets se gardent dans la famille, souvent en nombre considérable, dans une boîte entreposée au nord de la tente dans le coin des divinités (Kabzińska-Stawarz 1985 : 238) ; et ils se transmettent de génération en génération. On ne jette pas une astragale, on n'en oublie pas non plus lors du changement de campement (245). L'osselet le plus en usage est celui du mouton, préféré à celui de la chèvre ; celui de l'antilope est estimé aussi, et celui du renne chez l'éleveur de cet animal. A chacun des côtés de l'osselet est attribué le nom d'une des cinq espèces d'animaux élevés par les Mongols : brebis, bœuf, chèvre, cheval, et chameau pour la tranche

courant autour de l'os.¹⁴ Les jeux d'osselets sont caractéristiques des jours froids, qui suivent le nouvel an lunaire, et de l'automne, car, dit-on, ils pourraient entraîner orages et tempêtes à la belle saison ; il est particulièrement défendu aux enfants d'y jouer l'été, sous peine de maladie.

Un des modes fondamentaux de mise en jeu des osselets, qui se rencontre dans toutes les ethnies mongoles, en un amusement enfantin autant qu'en un comportement adulte ritualisé, fait appel à l'aléatoire et sert, par conséquent, à "prédire" l'inconnu de l'avenir et l'incertain du présent, tout spécialement au moment des festivités du nouvel an lunaire, durant le mois de février, le *tsagaan sar*.¹⁵ Il consiste à jeter [*šagaj xaja-*] quatre osselets (ou parfois plus), à la manière de dés et à tirer des conclusions mantiques de la configuration des faces tombées simultanément par terre (Kabzińska-Stawarz 1991 : 27 s. ; 1985 : 255). D'une manière plus ludique, des points sont attribués à chaque combinaison des côtés de quatre osselets jetés ensemble – quatre faces "cheval" ou quatre faces "chameau" valant le maximum, soit cent points, et le gagnant étant celui qui atteint mille points (Kabzińska-Stawarz 1985 : 258). Le dé proprement dit [*šoo*]¹⁶ est fait d'os lui aussi et il présente sur ses faces soit des points de un à six (comme chez nous), soit les syllabes de la formule bouddhique *om mani padme hum*. Il sert, de la même façon que l'osselet, au jeu aléatoire et à la divination ; mais, importé du Tibet à la suite du bouddhisme (ou de Chine ?), il a été empêché, par son origine fortement ressentie comme allogène, d'acquérir un statut rituel aussi puissant que l'osselet.

Le second mode fondamental est le tir à l'osselet [*šagaj xarv-* – dit aussi chez les Khalkha de la République de Mongolie "les neuf coudées", *jesön toxoj*, la coudée étant une mesure de longueur par référence au corps,¹⁷ qui sert ici à évaluer la distance entre la cible et les joueurs. Distraction en même temps que rite propitiatoire, particulièrement au nouvel an, il consiste à "tirer" [*xarv-*] sur une cible d'astragales (Lacaze 1995a : 2 ; Kabzińska-

3 secondes. Je dois avouer que moi-même je m'y suis exercée sans grand succès.

11 Sur les responsabilités pastorales des enfants en fonction de leur âge voir Aubin (1997 : 99).

12 Mo. cl. *šiyai~šiyā[n]~šay-a[n]* > mo. mod. *šagaj~šagaa~šaa*, à rapprocher du turc dialectal *saqqâ* (Doerfer 1967/III : 254 s., n° 1248).

13 Description systématique de ces divers modes d'utilisation des osselets : Kabzińska-Stawarz (1985 : 246 ss. ; description pratique d'une vingtaine de jeux d'osselets : 258–261).

14 Un amateur a fait des essais de jets d'osselets répétés (Chapman 1981 : 89), et il a obtenu une curieuse régularité dans la fréquence de chute sur un côté plutôt qu'un autre : de 30 à 40 % pour les côtés mouton et chèvre ; de 7 % (os de chameau) à 21 % (os de chèvre) pour le côté cheval ; 21 % pour le côté vache ; et entre zéro et 1 % pour le côté dit chameau (rarement mentionné par les auteurs, notons-le).

15 Description rapide des fêtes du nouvel an lunaire : Kabzińska-Stawarz (1991 : 13–17).

16 Tibétain *sho* > mo. cl. *šo* > mo. mod. *šoo*.

17 Aubin (1970 : 45 et tableau : 51) – la coudée a été évaluée à 32 cm, dans le système officiel des mesures mis en place après l'instauration de la République populaire de Mongolie.

Stawarz 1991 : 24–26). Sa forme hivernale est “le tir d’osselets sur glace” [*mösön šagaj xarvax*] (Tatár 1972 ; Kabzińska-Stawarz 1991 : 130 s.), celle qu’a visiblement pratiquée le petit Temüzhin, futur Gengis Khan, avec son *anda* (ami juré) Zhamuqa, dans le récit de l’“Histoire secrète des Mongols”.¹⁸ Sa forme automnale semble avoir, à l’époque de la domination mandchoue, concurrencé le tir à l’arc constitutif du *naadam* de la belle saison, comme nous allons le voir plus loin (selon Lacaze 1995).

Un autre mode, “prendre l’osselet” [*šagaj av-*], consiste à lancer en l’air l’osselet (ou parfois un autre objet, dit selon les régions *duušin*, *xandra* ou autre) et le rattraper sur le dos de la main ou dans la paume, tout en ramassant de l’autre main, dans le même temps, autant d’osselets que possible répandus sur le sol, ou à lancer en l’air plusieurs osselets à la fois pour tenter de les reprendre au vol tous à la fois, sur le dos ou le plat de la main (Kabzińska-Stawarz 1985 : 258–261 ; plusieurs jeux de ce type). Le dernier mode de cette typologie des jeux d’osselets comporte la réalisation d’une silhouette d’animal ou d’un groupe d’animaux en disposant sur le sol, selon un ordre donné, les osselets que les joueurs rachètent, par exemple, à coups de dés (les vrais dés, *šoo*). L’arrangement le plus chargé d’une signification symbolique est dénommé “disposer une grenouille / tortue bigarrée” [*alag melxij örö-*] (Kabzińska-Stawarz 1985 : 246 s., 258 ; 1991 : 21–24). La figuration de rangs de “chevaux” est fréquente aussi.¹⁹

L’ethnologue polonaise spécialiste des jeux mongols, Iwona Kabzińska-Stawarz, a su décrypter avec finesse tous les enjeux rituels, propitiatoires et symboliques des jeux d’osselets (1985 : 238–245). Jeux obligatoires lors de la célébration du nouvel an lunaire, lequel est, en dépit du froid extrême qui sévit alors, considéré comme le temps du réveil de la nature et de l’entrée dans le printemps, jeux recommandés également aux enfants lors des célébrations nuptiales, symboles de l’économie pastorale et distractions offertes aux esprits de la nature, les jeux d’osselets contribuent à la fertilité, au renouvellement de la vie du troupeau et de la famille, à la protection face aux dangers (ainsi l’osselet attaché au vêtement du petit enfant y joue le rôle d’une amulette). La grande spécialiste du chamanisme, Roberte Hamayon, a relevé, à propos de la divination par le lancer d’un objet doté d’un “bon” et d’un “mauvais” côté, que l’aléatoire pouvait en l’occur-

rence être manipulé par la répétition du jet jusqu’à ce que la configuration obtenue soit jugée favorable (1990 : 599). On peut se demander s’il n’en est pas de même pour le jeu d’osselets, dont plusieurs variantes font appel à la dextérité du joueur. Car, encore une fois selon la remarque de R. Hamayon, la pratique que nous appelons divinatoire vise de fait “à faire advenir une réalité telle qu’on puisse agir sur elle, rétrospectivement comme prospectivement” (1999–2000 : 18).

Un autre jeu de lancer, pratiqué par deux équipes formées de jeunes gens et de jeunes filles célibataires de 16 à 30 ans, est tout aussi lourd d’une symbolique propitiatoire que les jeux d’osselets : c’est le jeu de “l’arbre / le bois blanc” [*cagaan mod*],²⁰ qui ne se pratique traditionnellement que la nuit, par pleine lune, pour marquer le passage du printemps à l’été. Un des joueurs ou un observateur étranger – car des personnes d’âge mûr surveillent de loin le jeu – lance aussi loin que possible un petit bâton de bois, de 10 à 15 cm de long, dépouillé de son écorce, “un bois sec” [*xuvxaj mod*], et les deux équipes se précipitent à sa recherche, avec force cris, gestes et simulacres de bataille. Le camp qui rapporte le “bois blanc” marque un point et le jeu se poursuit jusqu’à ce que le nombre de points fixé à l’avance ait été atteint. Le symbole en action serait le passage de la mort à la vie et la victoire des forces vitales, d’autant que les jeunes, bridés et surveillés dans la vie quotidienne, s’en donnent ici à cœur joie et sont même autorisés à une certaine licence sexuelle à la fin du jeu.

Encore un jeu de lancer pratiqué, tout particulièrement, à la fête du nouvel an lunaire, et auquel les jeunes moines excellaient par l’habileté de leurs acrobaties,²¹ est l’envoi d’une sorte de “volant” [*teveg*], jeté en l’air au moyen du côté du pied [*teveg öšiglö-*, “donner un coup de pied dans le volant”], puis rattrapé et relancé de même, sans jamais toucher terre. Ledit volant est constitué d’une pièce de monnaie (ou, en Mongolie chinoise, d’un enfillement de quelques sapèques) couronnée d’une touffe de crin de cheval ou de laine de mouton ou de poil de chien : le mot *teveg* [mo. cl. *tebeg*] désigne justement la touffe de cheveux laissée sur le dessus de la tête du petit enfant, lorsque son crâne est rasé, et, jadis à l’époque mandchoue, le bouton honorifique qui surmontait la coiffure des fonctionnaires et des nobles.

18 I. de Rachewiltz (2004/1 : 44, par. 116 ; et commentaire : 436).

19 Kabzińska-Stawarz (1985 : 247, 259 s.) ; exemples de l’usage symbolique du cheval dans les jeux d’osselets : Djambaldordj (2000 : 9).

20 Description du *cagaan mod* par Kabzińska-Stawarz (1980 ; et 1991 : 63–70, sous les jeux d’été et d’automne).

21 Témoignage, par exemple, d’un haut Réincarné de Mongolie-Intérieure, le 17^e Kanjurwa-qutugtu (Hyer and Jagchid 1983 : 108).

La catégorie des jeux de dominos

Les jeux du genre des dominos et autres jeux à jetons carrés ou rectangulaires²² se pratiquent eux aussi obligatoirement lors des fêtes du nouvel an et durant le temps qui suit, étant, en principe, interdits durant la saison chaude et surtout en cas de maladie d'un membre de la famille. Leurs noms et le détail de leur décoration varient selon les ethnies et les lieux, mais ils ont pour principe général d'être constitués de quatre séries de quinze jetons, soit un total de 60, répartis entre quatre joueurs qui doivent chacun établir des petits tas de quatre ou cinq jetons, processus que l'on dénomme "la construction de la yourte" [*ger barix*]. Les *daaluu* ou *daliu* [mo. cl. *daluu* < chinois *da-liu*, "grand six"]²³ consistent généralement en petits carrés d'os ou de bois, percés de deux à douze trous colorés en blanc et en rouge – ou portant, sur le jeton à douze trous, un symbole bouddhique faste, la svastika [*xas*, mo. cl. *qas*]. Sur les jetons du *khoro* [*xoro*, mo. cl. *qorlu*, "cercle", par exemple le cercle central de l'anneau de contention du toit de la yourte < tibétain 'khoro lo]²⁴ sont représentées les images des douze animaux du cycle calendérique et des symboles bouddhiques. L'*ölzii* [*ölzij*], littér. "la chance, la bonne fortune", un jeu de 48 jetons représentant des animaux divers, est, comme son nom l'indique nettement, destiné à apporter le bonheur (Kabzińska-Stawarz 1991 : 47–49, 132). Le genre est productif et se retrouve sous diverses variantes typologiques et linguistiques en chaque ethnie, ainsi le jeu de *norbu~norov* ou *čindi* en Mongolie-Intérieure (selon Söderbom 1950). Tous ces jeux sont réputés porter chance, d'autant que leur origine est attribuée à une divinité, quand ce n'est pas à Gengis Khan lui-même, le créateur de toute civilisation.

D'autres jeux s'en rapprochent, qui fonctionnent avec des cartes en papier, ainsi le jeu de *üichüür* [*üjčüür* en langue moderne standard comme en mongol classique],²⁵ dont les petites cartes portent des figurations d'animaux divers. Quant au jeu de cartes proprement dit, il a d'abord été importé de Chine sous son nom chinois de *pai*,²⁶ le terme usuel étant en mongol classique "cartes de papier" [*čayasun pai*], transposé phonétiquement dans les divers dia-

lectes qui l'utilisent [en čaxar de Mongolie-Intérieure : *čâsun pai* ; en xalxa, la langue dominante de la République de Mongolie, selon une notation phonétique *tsâsmp'ae* ; en kalmouk, branche occidentale du mongol, *tsâsn päü*, etc. ...] (selon Rintchen 1955 : 3). Puis le jeu occidental, bientôt mongolisé, a été introduit de Russie, au début du XXe siècle, sous un nom, *xözör* [mo. cl. *közür~köžer*] (Rintchen 1955), transposé, pense-t-on, du russe *kozыр*²⁷ (de même chez les Kalmouks ou Mongols occidentaux de la région de la Volga, *közr*) ; alors que les Mongols les plus septentrionaux, les Bouriates de Sibérie, parlent de *xaarta* [< russe *karta*]. En tout lieu mongol, le jeu de cartes, même mongolisé, ne peut donc cacher son origine étrangère.²⁸

La catégorie des jeux à tablier ou damier

La bonne éducation d'un garçonnet mongol comportait (au moins jusque dans les années soixantedix) la maîtrise de jeux d'intelligence sur tablier, dont la variété et l'abondance sont soulignées par la densité des deux forts volumes que leur spécialiste, N. Namzhildorzh leur a consacrés (Namžildorž 1963–66). Assia Popova, dans la stimulante et lumineuse analyse technique qu'elle en a tirée, relève les motifs qui rendent l'étude de ces jeux chez les Mongols si attirante pour l'ethnologue et le sociologue : d'une part, "l'abondance des variantes appartenant à toutes les classes de jeux de calculs", et, d'autre part, "leur insertion profonde dans le contexte culturel" (1974 : 58).

Le terme générique désignant de tels jeux est *xölögt togloom*, "jeux ayant un *xölög*, ou jeu au *xölög*". Ce mot spécifique de *xölög* [mo. cl. *kölge*] est donné dans la plupart des dictionnaires du mongol classique et des dialectes – dont la langue standard actuelle de la République mongole –, comme un simple homonyme de *xölög*, "monture, moyen de transport, Voie [religieuse, notamment en traduction du sanscrit *yâna*, dans mahâyâna, le Grand Véhicule]". Sans se lancer dans de vaines spéculations étymologiques, il est tentant de comprendre le *xölög*, tablier des jeux à pions, comme la voie de transport ou la monture de jeux qui intègrent,

22 Description des jeux de dominos et légendes se rapportant à leur origine : Kabzińska-Stawarz (1991 : 44–52).

23 Sur les *daluu* voir Kabzińska-Stawarz (1991 : 122).

24 Sur le jeu de *xoro* : Kabzińska-Stawarz (1991 : 44–48, 128). Selon l'érudit mongol B. Rin(t)chen, le jeu de *xoro* est celui de *daluu* mongolisé (1955 : 7).

25 Sur le jeu de *üjčüür* : Kabzińska-Stawarz (1991 : 49, 135 s.).

26 Pour le chinois, le système de transcription ici choisi est le pinyin : *pai* s'écrit en système Wade-Giles *p'ai*.

27 On remarquera que le nom de *közör* < russe *kozыр* se retrouve dans plusieurs dialectes turques, notamment dans l'altaïen, voisin du groupe mongol (cf. Radlov/II (2) : 1302). De fait, l'origine du mot *kozыр~köžir~köžür*, etc., n'est pas, autant que je sache, encore clairement élucidée : cf. Tryjar-ski, (1976 : 323 s.).

28 Sauf erreur de ma part, le jeu de cartes n'est mentionné que tout à fait incidemment par Kabzińska-Stawarz dans son travail sur les jeux des éleveurs mongols (1991 : 32).

par ailleurs, une terminologie largement fournie par l'élevage, le mode de vie et l'environnement du nomade. Les tabliers des jeux de pions mongols, champs d'action du jeu, se présentent matériellement de façon diverse, depuis l'échiquier en bois sculpté jusqu'au diagramme dessiné à même le sol ; et la forme extérieure des intersections peut être un trou, une case ou une intersection proprement dite. A. Popova (1974 : 12 s.) distingue trois types fondamentaux de tabliers : celui où toutes les intersections, c'est-à-dire toutes les positions, sont équipotentes (cas dit du *manqala*,²⁹ rare en Mongolie) ; celui qui est hiérarchisé du fait que deux intersections au moins bénéficient d'un rang supérieur aux autres ; enfin le tablier complexe composé au moins de deux tabliers superposés qui réclament des pions de valeurs différentes (l'exemple le plus parfait en est fourni par le jeu d'échec).

Dans les jeux où les pions sont de valeur identique et impliquent une relation d'équivalence, ils sont fréquemment figurés, comme dans les jeux de lancer, par de petits objets de valeur insignifiante fournis par la nature : cailloux, crottes de mouton ou de chèvre ; ou bien, plus luxueusement, par des jetons de forme géométrique en bois ou en pierre. En cas de configuration différentielle, les pions ont le plus souvent une représentation figurative artistique, comme dans le jeu d'échecs où les figurines imposent une relation d'ordre hiérarchisé (Popova 1974 : 10 s.).

Si l'on progresse par types, vient d'abord le *manqala* simple, à deux rangées symétriques de trous, et à pool commun de pions que chacun des deux joueurs s'efforce de gagner, comme dans le jeu dit "faire vèler les vaches" (Popova 1974 : 14–17). Viennent ensuite les jeux d'immobilisation dont le but est de bloquer les pions adverses, sans prises, comme dans les variantes "le sabot du chameau", "les quatre taureaux", "les quatre saisons" ou "les trois puits" (17–19). Dans les jeux de poursuite, typiques des jeux enfantins à but pédagogique, les pions sont, en deux groupes non équivalents, des "enfants" et des "veaux" (19–23). Les jeux d'immobilisation et d'élimination indirectes par saut se réfèrent tous à la chasse (23–26). Les jeux d'alignement et de formation de figures géométriques se déroulent sur des marelles de formes très variées (26–32). Les jeux de course consistent, sans affrontement ni prise, à amener ses propres pions sur la position de départ de l'adversaire (32–36). La catégorie de jeux d'élimination directe est productrice

de nombreux sous-types, par toutes les formes possibles du tablier et des pions, ainsi différentes variantes du jeu de dames [*dööv*] (36–38). Le genre du jeu de go, populaire en Chine et au Japon, ne comporte qu'un spécimen, le "carré" [*dörvölž*], dénommé aussi d'après son nom tibétain *mjagman~migman* [< tibétain *mig-mangs*], faisant intervenir 300 pions "taureaux" et "chiens" (38–45).

Enfin le roi des jeux est celui des échecs (Popova 1974 : 45–56 ; Kabzińska-Stawarz 1991 : 28 ss., 133 s.), jadis – disons jusqu'à la fin du XIXe siècle – réservé aux nobles et aux lamas de rang supérieur. Son appellation signale son origine étrangère, en conformité avec les théories qui font naître les principes de ce jeu en Inde : *šatar* < mo. cl. *šitar-a* < sanscrit *catur-anga* < persan *šatarang*. Mais si, en Mongolie, il se joue, comme partout ailleurs sur un échiquier de 64 cases résultant de la superposition de cinq tabliers différents déterminant des marches distinctes, sa structuration le distingue nettement des échecs européens. En effet, chaque figurine jouit d'une configuration spécifique, par sa multicoloration (chaque équipe se distinguant par la couleur du socle) et par sa représentation : des "notables" (*nojon*) en diverses positions, assis, sur une litière, à table ; des cavaliers, dont le cheval est parfois conduit par un palefrenier ; des chameaux et chevaux mâles et femelles ; des chariots ; des lutteurs ; des musiciens avec leur instrument ; des fauves des deux sexes ; enfin des pions de forme géométrique dits "enfants" (*xiiü*). Chaque figurine est une exquise petite œuvre d'art, le plus souvent sculptée sur bois ou en pierre semi-précieuse, dont on peut admirer des spécimens typiques dans les collections de musées ethnographiques, telle celle du Musée de l'Homme à Paris.³⁰ Les échecs mongols n'adoptent donc pas la gémellité du jeu européen, mais rendent, selon Assia Popova, l'asymétrie de la hiérarchie et fournissent aux joueurs un modèle des interactions fondamentales de leur société (Popova 1974 : 53, 56). Elle démontre également, à l'aide du modèle touvain – d'une ethnie turcique fortement mongolisée limitrophe de la Mongolie – l'implication de ce jeu dans le système technico-économique et social d'une civilisation de pasteurs nomades (Popova 1977). Et comme le jeu s'insère dans la célébration du nouvel an, Kabzińska-Stawarz (1991 : 32) rappelle l'aura propitiatoire dont il est entouré : jouer aux échecs rend riche, entre autres bonheurs, dit-on.

²⁹ *Manqala* étant un mot arabe, d'un emploi général dans la typologie des jeux de calculs, il est préférable de l'écrire avec un *q* plutôt qu'un *k* ou un *c* comme on le fait souvent.

³⁰ Popova (entre 1974 : 48 et 49) : reproduction de la collection du Musée de l'Homme, provenant de Mongolie-Intérieure (les légendes ayant été interverties, ladite collection forme l'illustration n° 2, alors que celle recueillie par l'auteur à Oulan-Bator est au n° 1), et d'autres pièces. Description illustrée de séries de figurines et pions dans Pozzi (2002).

2 Jeux sociaux et physiques des *naadam* de l'été

Jeux d'osselets, d'échecs, de volants sont prescrits au nouvel an, après des mois hivernaux où jouer ne se fait pas, et ils peuvent se poursuivre jusqu'aux beaux jours. Une saison ludique de nature totalement différente s'ouvre avec le renouveau de la nature, la reprise des activités pastorales productrices et une réactivation concomitante des rapports sociaux. Ce sont des festivités d'extérieur, physiques, voire sportives, à forte connotation sociale, définies en langue standardisée de Mongolie par le terme de *naadam* [mo. cl. *nayadam~nayadul*, bouriate *naadan*, dit *nadom* dans les langues occidentales] et qui prennent, selon les ethnies et les époques des formes très différentes.

Chez les Bouriates

Formant la branche septentrionale des ethnies mongoles, les Bouriates, surtout ceux qui sont installés à l'ouest du lac Baïkal, ont préservé jusqu'à une époque récente le souvenir du chamanisme primitif des chasseurs forestiers. Comme introduction à un recueil consacré aux "Jeux rituels", l'orfèvre en matière de chamanisme sibérien, Roberte Hamayon (1999–2000 : 13 ss.), récapitule, entre autres, ce qu'est le *naadan* bouriate, dont elle avait traité abondamment tout au cours de sa magistrale "Chasse à l'âme". Le jeu qui, chez les Bouriates, n'est nullement un loisir mais un devoir, se présente d'abord comme une danse mêlant les deux sexes, par piétinement et sautillerment, une danse d'amour lors du rituel nuptial³¹ ; c'est aussi un jeu de lutte virile figurant une sorte d'"encornement",³² auquel tous les hommes présents se doivent de participer et chacun d'être le meilleur pour assurer la perpétuation de la communauté : "battre, combattre, s'écarter" pourrait être leur devise. Les gestes rituels rappellent les mouvements des animaux et sont une sorte de pantomime de la nature. Jouer et bien jouer sert à distraire les esprits pourvoyeurs de la vie. C'était déjà la constatation que Kabzińska-Stawarz avait faite à propos de la plupart des jeux propres au temps précédent, s'étendant entre le nouvel an lunaire et l'arrivée des beaux jours.

31 Sur la danse, enjeu d'alliance avec la surnature voir Hamayon (1990 : 491 ss.).

32 Sur les jeux bouriates d'encornement voir Hamayon (1990 : 499 ss.).

Chez les Khalkha de Mongolie propre, la célébration des prémices et autres occasions de fêtes collectives

Certaines besognes de l'élevage nomade sont doublement festives, en ce pays où la faible densité démographique signifie la solitude de chaque unité de nomadisation une grande partie de l'année : à la joie qu'apporte le premier retour des bienfaits naturels de l'été s'ajoute le plaisir de réunions occasionnées par le recours nécessaire à la collaboration de campements voisins. Les circonstances les plus notables sont la première traite des jeunes juments, la confection du premier koumis (l'*airag*, lait de jument subissant une double fermentation lactique et alcoolique), la fabrication du feutre, ainsi que l'événement social par excellence, le mariage. Comme on peut l'attendre de la part de gens extrêmement frugaux dans la vie quotidienne, la fête est d'abord un festin surabondant en viandes et en boissons – en l'occurrence en koumis et en alcool tiré de ce lait de jument fermenté. Mais goinfrerie et beuverie se font avec élégance, dans une ambiance cérémonielle ritualisée à l'extrême et animée par de beaux morceaux de poésie orale propitiatoire et laudative (Kabzińska-Stawarz 1991 : 58–61). Des jeux de doigts, copiés, semble-t-il, sur des jeux chinois identiques, scandent les prises de boisson et encouragent à les multiplier (76–81). Des jeux spécifiques, qui mettent en scène le loup, la marmotte et les moutons, sont proposés aux enfants (71–73).

Les "Trois jeux virils du *naadam*"³³ des Khalkha [*Erijn gurban naadam*]

Le climax des réjouissances estivales est, chez les Khalkha comme en bien d'autres ethnies mongoles, le *naadam* proprement dit, un ensemble de concours sportifs accompagnant, jusqu'à l'époque communiste, le sacrifice collectif traditionnel à l'*ovoo* local – l'*ovoo* (*obo* en langues occidentales)³⁴ étant un tertre formé de pierres, de branchages et éventuellement de crânes de chevaux et d'oriflammes,

33 Sur les trois jeux virils des Mongols, voir notamment Kabzińska-Stawarz (1987). Sur le *naadam* voir Šastina (1934) et Kozlov (1939).

34 Sur le terme mo. cl. *oboγa*, mo. mod. *ovoo*, et son emprunt dans les dialectes turcs et en manchou voir Doerfer (1963/I : 153–155, n° 36). Encore sur le terme *ovoo*, sur le culte qui lui est rendu, illustré par des textes rituels (en mongol et en traduction commentée) : Tatár (1971 ; avec une riche bibliographie du sujet) ; sur les rituels collectifs d'offrandes à l'*ovoo* chez les Bouriates convertis au bouddhisme et à l'élevage : Hamayon (1990 : 716–719) ; chez divers peuples mongols : Kabzińska-Stawarz (1991 : 58–61). Sur le culte à l'*ovoo* en Mongolie-Intérieure voir Sneath (1992).

qui, édifié en des lieux numineux généralement en surplomb, est réputé abriter l'esprit protecteur de la communauté, le maître de la chance et de l'abondance. Originellement sacrifice sanglant chamanique [un *tajlga/taxilga*], le culte, absorbé par le lamaïsme après la conversion définitive des Mongols au bouddhisme tibétain au XVI^e siècle, s'était transformé au XVII^e siècle en une offrande bouddhique, donc non sanglante [un *danšig* ou *bat-oršil*], en l'honneur du plus haut Réincarné du pays khalkha. Et les jeux sportifs qui en faisaient intimement partie étaient devenus, après la soumission des Mongols aux Mandchous au XVII^e siècle et l'organisation de leur aristocratie gengiskhanide en une noblesse hiérarchisée, à la fois un spectacle dédié par le bon peuple à son seigneur, un entraînement militaire, et une réjouissance offerte par le seigneur à ses vassaux, sur un fond rituel de renouveau de la nature. Les *ovoo* ont alors connu, tout comme les dirigeants locaux, une hiérarchisation de leurs titres et de leurs fonctions, les uns gouvernant le destin d'une très petite communauté locale, les autres d'un canton ou d'une province, jusqu'à celui du Bogduul "Montagne sacrée" (anciennement Xan-uula) qui, dominant Urga, avait charge de protéger tout le peuple khalkha.

Trois cycles de compétitions formaient depuis le XVII^e siècle, et forment toujours, le *naadam* national et les *naadam* locaux les plus importants. Les touristes étrangers apprécient surtout les courses de chevaux [*xurдан моринь уралдаан*, "compétition des chevaux rapides"],³⁵ dont les cavaliers sont obligatoirement de jeunes enfants, trop légers pour entraver le talent propre à l'animal ; mais, pour spectaculaires, ces courses sont une adjonction relativement récente dans le *naadam* (en ce sens Lacaze 1999–2000 : 75 s.), remontant semble-t-il à sa standardisation à la fin du XVII^e siècle. Le tir à l'arc [*сур харвах*]³⁶, lui, est enchâssé dans un rituel gestuel et vocal propitiatoire marquant chaque but. Enfin, le troisième "jeu viril" renferme aux yeux des Mongols l'essence même du *naadam* : c'est une lutte [*бөхийн барилдаан*],³⁷ hautement ritualisée, placée sous un signe animalier, celui des oiseaux de proie. Des *naadam* au petit pied, excluant souvent le tir à l'arc, étaient jadis organisés par de riches familles à

l'occasion d'un événement privé, tel que mariage ou anniversaire d'un aïeul atteignant un âge particulièrement respectable – 70, 75, voire 85 ans – dans un milieu où l'espérance de vie était basse.

De telles manifestations sportives, rehaussées par un déploiement virtuose d'éloges poétiques oraux,³⁸ n'étaient pas seulement un divertissement populaire très attendu, mais aussi et surtout une méthode pour chasser le mal et se concilier, en les distrayant, les esprits locaux partenaires de la communauté engagée dans le *naadam*.

Question de terminologie

Bien commode semble la différenciation linguistique entre les *togloom*, jeux du nouvel an et de la fin de l'hiver, à peu près statiques, se déroulant dans la solitude d'une ou deux personnes, autour d'un objet qui peut-être considéré comme un jouet souvent fourni par la nature, et les *naadam* d'été, concours sportifs réalisés au milieu de la foule dans une ambiance de fête totale. De fait une spécificité aussi rigoureuse des deux termes semble bien être un phénomène récent, lié à la politique du régime communiste envers les jeux. Elle rend seulement compte d'une tendance linguistique, entachée de fréquentes irrégularités.

En mongol classique, le verbe *toyla-* [mo. mod. *toglo-*] signifiait au XIX^e siècle "jouer, badiner, folâtrer, sautiller" (Kovalevskij 1849/III : 1878a) et au XX^e siècle "jouer, folâtrer, cabrioler" (ainsi que "jouer une pièce de théâtre") (Lessing 1960 : 814b) ; et ses dérivés nominaux *toylam~toylum~toylay-a* [mo. mod. *togloom*], "jeu, badinage, amusement, distraction" (Kovalevskij 1849/III : 1878a ; Lessing 1960 : 814b). Le bouriate de Sibérie, resté souvent très proche d'une sémantique archaïque, donne *toglo-* "sauter en jouant, gambader, s'ébattre à la manière des animaux domestiques" (Čeremisov 1951 : 436) ; chez les Kalmouks (Mongols occidentaux installés dans les steppes de la basse-Volga et du Don), *toyla-* est glosé par l'éminent linguiste G. J. Ramstedt (1935 : 397a) "jouer, sauter (de la part d'enfants ou de veaux)" ; en Ordos, dialecte de Mongolie-Intérieure connu avec une précision et une science stupéfiantes grâce aux enquêtes menées au début du XX^e siècle par le P. A. Mostaert (1942/II : 664b), *t'oglo-* "jouer, prendre ses ébats, s'ébattre, plaisanter, badiner" – et "jouer pour de l'argent", mais nous sommes là dans une zone d'in-

35 Sur les courses de chevaux : Kabzińska-Stawarz (1991 : 93–102) ; Djambaldordj (2000).

36 Une excellente description de la compétition du tir à l'arc est due à Lacaze (1999–2000 : 107–120) ; voir aussi Kabzińska-Stawarz (1991 : 102–110).

37 Sur la lutte, la meilleure présentation existant en langues occidentales est : Lacaze (1999–2000 : 81–107) ; voir également Kabzińska-Stawarz (1991 : 86–93) ; et sur l'arrière-plan rituel de la lutte, gage de virilité : Hamayon (1990 : 506 s.).

38 On trouvera un exemple d'éloge poétique (*magtaal*) des lutteurs dans Lacaze (1999–2000 : 98 s.), et d'éloge de l'arc et des flèches (118 s.).

fluence chinoise. En langue standard littéraire de Mongolie-Intérieure, *toyla-* et ses dérivés charrient l'idée de jouer et de s'amuser.³⁹ En langue standard de République de Mongolie (khalkha standardisé), *togloom*, outre qu'il signifie le jeu, est formatif d'expressions indiquant la plaisanterie, la blague (cf. Bawden 1997 : 340 b). On peut donc imaginer une étymologie indiquant les sautilllements d'animaux (je laisse aux spécialistes du chamanisme le soin de décider d'une éventuelle origine chamaniste du sémantème) et un sens dérivé d'amusement total. Il est intéressant de voir que les jeux de patience, de calcul, de réflexion, qui forment la catégorie générale des *togloom*, en dépit de leur caractère fortement pédagogiques lorsqu'ils concernent le jeune et propitiatoires lorsqu'ils s'adressent aux adultes, constituent pour les Mongols la distraction, l'amusement par excellence.

Toutefois l'affaire n'est pas aussi simple qu'il y paraît ; car le verbe du mongol classique *nayada-~nayadu-* [mo. mod. *naada-*] signifie lui aussi "jouer, s'amuser, plaisanter, rire" ;⁴⁰ et, en outre, "jouer d'un jeu, d'un instrument" (Lessing 1960 : 556b), et son dérivé nominal *nayadum-~nayadul* [mo. mod. *naadam*] "amusement, divertissement, plaisanterie". Dans les dialectes de Mongolie-Intérieure les plus excentrés, soit à l'est (dagur, un parler conservateur de formes anciennes), soit à l'ouest (yögiür oriental, monguor dit *tu* en chinois, dongxiang, baonang dit *ba'o'an* en chinois), n'existent que les variantes phonétiques locales de *nayad-* en lieu et place de *toyla-* (cf. Sun Zhu 1990 : 638), alors que *naada-* et ses variantes phonétiques sont présents dans tous les dialectes et que le terme désignant le jeu apparaît en tout lieu sous une forme ou une autre dérivée de *naada-* : *naadam-~naadan-~naadal* (sauf le *ba'o'an* qui dispose d'un mot transcrit du chinois; voir Sun Zhu 1990 : 495 s.). Si l'on cherche dans un dictionnaire russe-bouriate ou russe-kalmouk comment dire "jouer" (*igrat* en russe) ou "jeu" (*igra*), on ne trouve que la forme dialectale correspondant à mo. mo. *naada-* et *naadam*, bien qu'en fait les formes locales de *toglo-* et *togloom* soient attestées, comme nous venons de le voir, dans les dictionnaires partant inversement d'un parler mongol. Dans le grand dictionnaire pentaglotte de Qianlong (r. 1736–1796), le *Wuti Qingwen jian*, ne sont ci-

tés que *nayadum* et *nayadul*,⁴¹ et non pas *toglam*. Et dans les parlars mongols occidentaux, dont le kalmouk, le dérivé *nādyā* ou *nādyä* a le sens de "jouet" (Ramstedt 1935 : 272b ; Birtalan 2002 : 30).

D'ailleurs le verbe *nayada-~naada-* peut commander certains *togloom* : ainsi "jouer aux échecs" se dit en mo. mod. autant *šatar toglo-* que *šatar naada-* ;⁴² *toglo-* et *naada-* peuvent même former un terme composé : mo. mod. *toglox naada-*, "jouer" (Ceval 1966 : 359a), *togloom naadam*, "jeu" (359a), de même kalmouk *toylād nādx*, "jouer" (Ramstedt 1935 : 397a).

Tous les indices convergent vers une antériorité historique des termes *nayada-* et *nayadum*, marqués foncièrement d'une empreinte sacrée. Kabzińska-Stawarz nous fournit une piste lorsqu'elle décèle l'aspect rituel de bon nombre de *togloom* et remarque qu'ils sont destinés à distraire l'esprit-mâtre de la région et à négocier avec lui, par la victoire dans le jeu, la prospérité du bétail : c'est là aussi la fonction du *naadam*, de sorte que les *togloom* apparaissent comme une réplique du *naadam* durant la fin de la saison froide, c'est-à-dire une configuration différente du même type de jeu mais pour l'intérieur ou dans une aire extérieure très limitée. Le tir d'osselets affiche d'ailleurs de nos jours ouvertement son rôle de substitut du tir à l'arc en été (voir ci-dessous et Lacaze 1995a : 2 ; 1995c : 7). Comme l'analyse joliment Hamayon (1999–2000 : 36), dans l'aire centre-asiatique, peuplée de Mongols, de Toungouses et de Turcs, le jeu est constitutif de l'acte rituel. Le partenaire de jeu venu de la surnature est, selon Kabzińska-Stawarz, "Lus Sabdag" (plus exactement, en mo. mod. *Lus Savdag* ou *Savdag Lus*, celui qu'on dénomme généralement en mo. cl. le *Luus-un qayan*, en mo. mod. le *Lusyn xaan*, "Roi des Dragons" ; Ceval 1966 : 323a). Ce nom de Lus Sabdag signale la bouddhisation réussie des cultes autochtones de Mongolie à partir du XVI^e siècle, puisqu'il est tiré de la nomenclature religieuse tibétaine : tib. *Sa bdag*, "Seigneurs de la terre" et tib. *Klu* < chinois *long*, "dragons", c'est-à-dire "Esprits des eaux" (cf. Tucci et Heissig 1973 : 474 ; sur l'*obo* : 472–476).

39 D'après le dictionnaire mo. cl.-chinois de Sečenčoytu (1988 : 1915).

40 Kovalevskij (1840/II : 605a–b). L'hypothèse proposée par le linguiste mongol X. Darambazar (1989 : 5), selon qui *nayada-~nayadu-* [mo. mod. *naada-*] aurait même racine que *nayad-* [mo. mod. *naad*], "par ici, de ce côté", vient de la conviction que les mots mongols se seraient formés sur des racines à la manière indo-européenne.

41 *Wuti Qingwen jian* (1957/II : 1727 ; texte établi en sa forme définitive aux alentours de 1800 ; 1966/I : 366, n° 6512–6514 – index japonais, Kyôto).

42 D'autres expressions sont possibles pour signifier "jouer aux échecs", par exemple *šatar tavi-* (litt. "poser les échecs"), ou *šatar nüü-* ("bouger les échecs", *nüü-* "nomadiser") : cf. Bawden (1997 : 538a).

3 L'adaptation des jeux par le communisme et le postcommunisme

Les jeux du nouvel an et ceux de l'été posaient un dilemme aux idéologues du régime communiste : leur ancrage dans le monde supranaturel les vouaient à l'interdiction, à titre d'antiques superstitions indignes de l'Homme nouveau ; toutefois leur capacité de mobilisation communautaire en faisait d'éventuels symboles identitaires. Tandis que *togloom* et *naadam* changeaient de nature pour s'intégrer harmonieusement dans la nouvelle idéologie, des notions dites socialistes du loisir et de la fête se mettaient en place.

La notion de loisir quotidien

Comme on le sait, l'oisiveté, mère de tous les vices, est fille du capitalisme, ou du "féodalisme" dans le cas de la République populaire de Mongolie, celle-ci étant, selon le slogan officiel, réputée être "passée directement du féodalisme au socialisme". La conception d'un loisir utile à la société a d'abord été à l'œuvre en milieu urbain, tout particulièrement chez les fonctionnaires – enseignants, employés d'administration, personnel hospitalier, chercheurs, intellectuels divers. Ce furent, d'une part, des séances d'éducation politique organisées, une fois par semaine ou plus, à la fin de la journée de travail, auxquelles il était impératif d'assister, un devoir cruellement ressenti par les femmes, d'autant qu'à l'époque les filles se mariaient jeunes et que les familles nombreuses étaient la règle. Et, d'autre part, la pratique des "*subbotniki*" (jours de congé consacrés gratuitement à des travaux d'intérêt collectif, du mot russe *subbota*, "samedi"), qui jetait tous les cols blancs, hommes et femmes même enceintes lourdement, dans des travaux physiques pénibles, censés être accomplis par un engagement personnel volontaire : en fait il s'agissait d'une obligation inflexible pour tous durant certains jours de congé à la belle saison afin de défoncer le sol pierreux de la steppe à l'aide de simples pioches et de pelles et de planter quelques arbres le long des avenues des villes ou de percer de nouvelles routes près des cités.

L'adoption d'un concept de loisir socialiste quotidien dans l'univers matériel et mental des pasteurs nomades fut un des effets de la "professionnalisation du métier d'éleveur" consécutive à l'implantation définitive des coopératives rurales, les *negdel*, en 1958. Pour que soit fixé un temps de loisir, il a fallu au préalable définir son corrélatif, le temps du travail. Un grand bouleversement dans la vie quotidienne a été l'introduction d'un réveil ou d'une

pendule sous la tente de l'éleveur mongol puis la diffusion de la montre au poignet, et l'obligation pour le travailleur en milieu rural de tenir à jour son carnet de travail, indiquant le nombre précis de minutes passées à chaque tâche particulière. C'est ainsi qu'un emploi du temps strict s'est mis en place dans les unités de nomadisation, les *suur*, depuis le lever à l'aurore (parfois dès 3 heures du matin selon certains témoignages), scandé par le repos de midi à 14 heures, afin de manger, chanter, danser, dit-on ; le temps du dîner entre 19 et 20 heures ; pour aboutir enfin à l'essentiel, le "loisir" collectif de 20 à 22 heures. Durant ces deux heures, censées être de détente, s'organisaient certes, comme il avait toujours été de coutume dans les unités de nomadisation, les activités du lendemain ou de la saison entière, mais surtout devait se diffuser un cours d'éducation politique, comparable *mutatis mutandis*, à celui dispensé aux citoyens, mais, me semble-t-il, plus fréquent ; et comme les formateurs compétents manquaient, le cours consistait généralement à écouter les informations crachées par un poste de radio à galène ou à lire à haute voix les éditoriaux des derniers quotidiens reçus sur place.

La notion de jeu

Les *togloom*, devenus dans les années cinquante principalement l'apanage des enfants, étaient, à la capitale, légitimés au Palais des Pionniers, et valorisés en tout lieu pour leurs qualités pédagogiques. Les parents mesuraient couramment le quotient d'intelligence de leur enfant par sa maîtrise du plus grand nombre possible des jeux d'astuce réclamant une réflexion concentrée, tels que la "clef de la sagesse", et par sa capacité à les résoudre en un temps des plus brefs.

Certains *togloom*, chargés de symbolisme bouddhique, ont disparu, tels les jetons du *khoro*. D'autres ont été simplifiés, ainsi la "clef de la sagesse", qui a vu ses anneaux réduits de neuf à cinq. D'autres encore ont été adaptés au monde moderne et ont alors perdu toute signification rituelle. Ainsi, de nos jours, le jeu d'échecs est celui qu'on pratique en Occident et il s'est démocratisé. L'excellence au niveau mondial de ses joueurs, des adolescents notamment, est un titre de gloire pour le pays : "Les échecs vont faire connaître la Mongolie dans le monde entier" titre un périodique en avril 2003, après les succès, dans des compétitions internationales, de deux jeunes filles et d'un garçon.⁴³ Quant

⁴³ Edn 2003/78 (22.04.2003) ; citant Zuuny Medee (*Nouvelles du siècle*).

au jeu d'échecs traditionnel, il est maintenant pratiquement admis dans les milieux cultivés mongols que, jeu de guerre, il a été inventé par les compagnons de Gengis Khan au XIII^e siècle⁴⁴ – une idée déjà suggérée à l'époque communiste et même auparavant⁴⁵ –, et que, comme tel, il fait partie intégrante de l'identité culturelle nationale. Je ne sais si l'on y joue encore, ou si l'on y rejoue après un temps de désaffection ; en tout état de cause, dans les années soixante et soixante-dix, la confection de ses figurines-pions relevait du registre de l'art (cf. Kočeškov 1972 : 134), dans lequel savaient s'illustrer des enfants, ainsi que j'avais pu l'observer en 1972 au Palais des Pionniers.

Non seulement le jeu d'échecs s'est transformé en une forme occidentalisée du jeu, mais de surcroît il est passé dans la catégorie théorique des sports, ce qui permet de le pratiquer sans scrupule religieux en tout temps de l'année. Un développement similaire a été suivi par le tir à l'osselet [*šagaj xarv-*], devenu lui aussi, depuis les années soixante-dix, un sport d'une technicité raffinée qui se pratique en tournoi au sein d'associations, ainsi que le décrit en détail Gaëlle Lacaze (1995c : 5) : de nos jours, il concurrence le tir à l'arc du *naadam*, portant même souvent ce nom même de *naadam*.

On remarquera que les jeux d'argent semblent en passe d'être encouragés dans la ville méridionale frontalière de Zamyn-üüd, prévue comme centre d'une zone franche ouverte aux Chinois (cf. *Edn* 2003/127 [27.06.2003]). Et que le tourisme interne vers les lieux historiques, religieux ou simplement pittoresques est, dans l'économie de marché de l'après-communisme, saisi comme un fructueux commerce (cf., par exemple, *Edn* 2003/128 [30.06.2003]).

La notion de fête

La conversion la plus frappante et la plus réussie qui a transmué des activités ludiques à caractère rituel et religieux en tribunes de la propagande éducative socialiste relève du domaine de la fête.

Les fêtes saisonnières, dérivant localement de l'élevage et de ses occupations annexes, sont restées ce qu'elles étaient jadis, telles celles liées aux chevaux, lors de la coupe des crinière en février, de la première capture des juments et de leur première

traite au début de l'été, du marquage des poulains à l'automne. Il en a été de même pour les fêtes familiales du cycle de la vie, mariage, édification de la nouvelle yourte, naissance, première coupe des cheveux du jeune enfant, anniversaires du grand âge (voir Aubin 1973 : 37 s.).

Les grandes fêtes bouddhistes, qui drainaient les foules autour des monastères, ont disparu en même temps que l'institution religieuse et ses célébrants, supprimés lors des purges des années trente. Puis elles sont réapparues durant la décennie des années quatre-vingt-dix qui a suivi la chute du communisme, accompagnant la renaissance spectaculaire du bouddhisme. Ainsi, en mai 2003, pour le premier jour de l'été selon le calendrier lunaire, une célébration en l'honneur de Maitreya, le Bouddha des temps à venir, s'est tenue au principal monastère de la capitale, le Gandantegchinlen, afin d'apporter le bonheur à l'ensemble de la nation.

Quant aux fêtes calendériques, le régime communiste les a déplacées et métamorphosées. Particulièrement exposé à la réprobation officielle a été le moment de l'année le plus chargé en aléatoire et en gestes rituels contre la mauvaise chance, le nouvel an lunaire ou *tsagaan sar*. Muté au 1^{er} janvier, il a été doté d'un nom qui était, en soi, une trouvaille : "*naadam* de l'arbre protecteur", *süld modny naadam*, car le terme *süld* / mo. cl. *sülde* a pour sens fondamentaux "âme, génie protecteur, force psychique".⁴⁶ La fête se déroule depuis lors autour d'un sapin naturel ou en carton et d'un pseudo-Père Noël, tout de blanc vêtu, en costume mongol traditionnel, un hybride du "Grand-père Gel" du folklore russe et du donateur des produits laitiers dans les croyances mongoles, le "Vieillard Blanc" [*cagaan övgön*]. C'est la fête des cadeaux et des enfants, où sont reines les fillettes, vêtues de petites robes mongoles ultra-courtes, blanches aussi.

Mais cette fête des familles citadines ne pouvait pas supplanter dans le cœur des éleveurs celle du *tsagaan sar*. Les idéologues, las de lutter contre une telle vieillerie, se sont résignés à l'admettre comme "Fête des éleveurs" [*malčdyn bajar*], puis à l'officialiser comme jour férié des coopérateurs" [le "Jour des coopérateurs", *negdelčnij ödör*] lors de la généralisation des coopératives de production rurale.⁴⁷ C'est ainsi que le *tsagaan sar* a pris rang dans le calendrier très élaboré des fêtes officielles [*bajaryn ödör*] de la R.P.M., qui mettaient à l'honneur tout au long de l'année, les unes après

44 Par exemple *Edn* 2003/71 (11.04.2003) : citant le périodique russe de République de Mongolie, *Novosti Mongolii* [Nouvelles de Mongolie] résumant lui-même une publication de Mongolie-Intérieure, due à un certain A. Puncag, sur l'origine et le développement du jeu d'échecs mongol.

45 Voir références dans Kabzińska-Stawarz (1991 : 29).

46 Voir Louis Bazin (1987 : 217 s.) – *sülde* étant la forme mongole correspondant au turc *sür*.

47 Description des réjouissances typiques du Jour des éleveurs par l'écrivain C. Damdinsüren (1967).

les autres, telles les fêtes des saints patrons de l'Europe médiévale, les professions. J'ai étudié autre part (1973) la constitution de la fête d'une profession ou d'une grande organisation en un mécanisme de mobilisation professionnelle périodique et en une célébration du renchérissement permanent de l'effort économique par échange de "cadeaux", entre les travailleurs offrant une réalisation surpassée du plan de production annuelle et l'Etat gérant les festivités, aussi je n'y reviens pas.

L'appropriation politique du *naadam*

Le culte à l'*ovoo*, ou *obo*, monticule rituel de pierres placé en des points numineux, a été, cela va de soi, condamné par la nouvelle idéologie sous sa forme annuelle d'ample solennité collective. Il s'est cependant maintenu modestement au niveau individuel : les passants ont continué, comme par le passé, à jeter une pierre sur le cairn ou à y déposer un objet précieux à leurs yeux, telle une boîte de conserve vide, tout en prononçant une formule propitiatoire, versifiée par allitération initiale, du type : "Pour vous le plus grand des *ovoo*, pour moi la plus grande des chances" [*ovoony ix tand, ölnij ix naadam*]. Depuis la rebouddhisation du pays après l'expulsion du communisme, un culte national, avec festivité alentour, est rendu aux esprits des monts sacrés, ainsi au Bogdo-uul près d'Oulan-Bator, ou à l'Otgontenger-uul en Zavkhan.⁴⁸ C'est en Mongolie-Intérieure que le sacrifice à l'*ovoo* a retrouvé, à l'époque postmaoïste, son ancienne fonction de symbole identitaire, rassembleur d'une communauté, ici en réaction à l'emprise chinoise de plus en plus pesante.⁴⁹

En République populaire de Mongolie, la force centripète du sacrifice à l'*ovoo* s'est concentrée assez vite dans la cérémonie festive qui l'accompagnait, le *naadam*, et elle a été annexée par le pouvoir politique comme fête nationale commémorant la révolution mongole, le 11 juillet, et portant chaque année un numéro d'ordre à partir de l'an zéro du régime, 1921 (et en 2011, l'an zéro de la révolution est devenu la chute de l'empire Qing en 1911 !). L'opération a pleinement réussi : le *naadam* du 11 juillet est resté jusqu'à aujourd'hui la fête la plus glorieuse, la plus somptueuse et la plus populaire de la République mongole. Comme nous l'avons vu,

l'institution avait déjà plus d'une fois, au cours des siècles, démontré sa souplesse d'adaptation jusqu'à remplir, sous la domination mandchoue, des fonctions tant religieuses que politiques, militaires, sportives et festives. Dès les années trente, tous les ingrédients d'une fête collective sous le régime populaire – qu'elle soit nationale, locale ou privée – étaient réunis dans le *naadam*, ainsi que le montrent les descriptions de deux résidents russes, la future mongolisante N. P. Shastina (1934) et A. Kozlov (1939) : parades militaire et civile, les "trois jeux virils", propagande éducative, spectacles et sports divers se succédaient sans relâche. Les festivités duraient alors dix à douze jours ; elles ont été par la suite raccourcies à trois jours.⁵⁰

Dans l'après-communisme, le statut de marqueur identitaire nationaliste que le *naadam* détenait auparavant, face à la présence du grand-frère soviétique, est plus que jamais visible, alors qu'est confirmée l'originalité de la tradition mongole face au traumatisme de la mondialisation (Charleux 2010). La meilleure preuve en est, tout au long des festivités, le recours au patronage de Gengis Khan, héros historique devenu mythe national de plus en plus prégnant dans la première décennie du XXI^e siècle : l'essentiel de la parade est en effet, depuis le début des années quatre-vingt-dix, un défilé de soldats d'opérette déguisés en "preux de Gengis Khan" et de "reines" de sa cour, grâce à des costumes dessinés par un éminent ethnologue mongol (disparu prématurément en 1998) ; et l'élévation de fanions copiés sur les *tugh* médiévaux porteurs du charisme gengiskhanide rappelle, en tous les lieux où les festivités se déroulent, le grandiose passé mongol. Le *naadam* est bien, comme auparavant, la grande fête nationale et le réceptacle de la mémoire historique telle que voulue par le gouvernement.

À l'orée du XXI^e siècle, le gouvernement a pris l'affaire au sérieux, en dépit des difficultés économiques et sociales auxquelles il était confronté : une loi avait été promulguée en juin 2003, pour une nouvelle réglementation de chacun des "trois jeux virils".⁵¹ Et au début du mois de juillet, l'habituel comité d'organisation du *naadam*, présidé cette année-là par le ministre de la Santé assisté du maire d'Oulan-Bator, avait géré les dispositions pratiques, applicables aux célébrations régionales autant que nationales. En 2003 pourtant, les motifs de contrariété étaient nombreux. Car la place centrale de la capitale, en réfection depuis quelques mois, était in-

48 Ainsi le 14 juin 2003, le président de la République, N. Bagabandi, a fait une oblation solennelle au Mont Otgontenger, selon une tradition qui remonterait à 1779 et qui, interrompue depuis les années trente, a été rétablie par un décret de 1995 (*Edn* 2003/109 [04.06.2003]).

49 En ce sens, voir l'excellent article par David Sneath (1992).

50 Description d'un *naadam* à l'époque du régime communiste : Aubin (1973 : 48–58).

51 Loi sur la fête nationale du *naadam* proposée au Parlement le 19.06.2003 (*Edn* 2003/120) et votée à plus de 84 % le 24.06.2003 (*Edn* 2003/123).

disponible pour les vastes parades auxquelles ses concepteurs l'avaient destinées dès sa création au lendemain de la seconde guerre mondiale.⁵² Le lieu de départ et d'arrivée des courses de chevaux à proximité de la capitale fut déplacé à 34 km de là, afin de donner à la prairie l'opportunité de se re-faire, et tout un système de transport dut être mis en place pour les spectateurs.⁵³ Lors de la préparation de la loi sur le *naadam*, les discussions avaient été vives avant que soit admis le principe de récompenser les entraîneurs des chevaux vainqueurs dans les courses non seulement du *naadam* national, mais aussi des *naadam* régionaux (*Edn* 2003/120 [19.06.2003]). Car les courses de chevaux participent étroitement à la conscience qu'ont les Mongols de la singularité de leur culture.⁵⁴

Les épreuves de tir à l'arc tiennent une place de moins et moins importante dans l'exécution des "trois jeux virils", depuis longtemps déjà, après que le tir à l'arc a été supplanté dans la guerre par les armes à feu ; et, tout nouvellement, lorsque les femmes, passant outre à l'interdiction traditionnelle qui leur était faite de toucher aux armes, s'y sont mises à leur tour. La désaffection du tir à l'arc à la suite de l'amorce de sa féminisation pourrait d'ailleurs peut-être expliquer le succès récent du tir à l'osset. Un petit *naadam* privé peut faire l'économie d'une compétition de tir à l'arc, mais pas d'une course de chevaux et encore moins d'un affrontement de lutteurs. En voici un exemple remontant à juin 2003 : la section du Parti démocratique (parti d'opposition) de la province de l'Orkhon a terminé son séminaire sur le développement économique de la région par une célébration en l'honneur du Mont Büren-bust accompagnée d'une course de chevaux et d'un tournoi opposant 64 lutteurs (d'après *Edn* 2003/113 [10.06.2003]).

La lutte, un affrontement binaire à laquelle tous les hommes sont entraînés depuis l'enfance, est l'enjeu le plus richement symbolique du *naadam*. Au point que, indépendamment de la fête nationale,

elle est toujours, paraît-il, pratiquée à la campagne en été, afin de faire tomber la pluie en lien avec le respect dû à l'*ovoo*.⁵⁵ Aussi, fin juin 2003, la protestation publique des lutteurs les plus éminents contre la nouvelle loi régissant le *naadam* a-t-elle fait du bruit : ils condamnaient, comme violant l'éthique et les règles traditionnelles de la lutte nationale, les articles de la loi modifiant les conditions d'attribution et l'échelle des titres honorifiques des vainqueurs ; ils se plaignaient qu'un débat public n'ait pas été engagé sur le sujet et réclamaient une conférence de presse. Mais le gouvernement ne se laissa pas impressionner (*Edn* 2003/123 [24.06.2003]).

Pour l'observateur étranger, le point intéressant est que la lutte mongole – tout comme le *togloom* le plus constitutif de la personnalité nationale, le jeu d'échec – s'est doublé ces dernières années d'une forme modernisée étrangère, le *sumō* japonais, qui permet de pratiquer la lutte hors des interdits saisonniers de la tradition mongole, et cependant dans un cadre hautement ritualisé. Y briller est devenu une des gloires de la Mongolie. Le *sumō* est non seulement la nouvelle passion des Mongols, à l'égal du base-ball pour les Américains ou du football pour les Français ; mais ses stars mongoles sont aussi des idoles du public japonais, même si les aficionados les plus conservateurs déplorent de voir leur art national [*kokugi*] de la lutte en recul dans leur propre pays. Car, au Japon, on comptait en 2004, à l'heure où j'écrivais cet article, 32 *sumōtori* (lutteurs de *sumō*) mongols⁵⁶ sur les 51 étrangers, quatre se classant parmi les meilleurs ; et 1500 jeunes Mongols étaient en formation. Le héros absolu était alors Dolgorsürengiin Dagvadorzh, de son "nom de guerre" japonais Akinori Asashōryū (littér. : Le Dragon du Bleu du Matin), qui, à 22 ans, avait remporté en 2002 le titre prestigieux de *ōzeki* (champion de premier rang) et au début de 2003 était entré dans la catégorie enviée des *yokozuna* (grands champions).⁵⁷ Ayant gagné par trois fois la coupe impériale, il avait été félicité par le Premier Ministre de l'époque Koizumi Junichirō, qui voyait dans son succès le symbole des bonnes relations

52 La grande place Sükhbaatar devait être, entre autres, pavée de marbre vert et le monument au héros éponyme de la place recouvert de bronze ; la maire de la capitale avait donné, à titre de contribution personnelle à l'opération, 150 moutons et 50 chèvres (Agence de presse *Montsame* du 05.02.2003).

53 Sur le déplacement du site des courses, de la prairie de Yarmak à la vallée de Khui-doloon-khudag au nord-ouest d'Oulan-Bator, dans le somon de Sergelen, là où, dit-on, se seraient tenues les courses sous l'ancien régime voir : *Edn* 2003/109 (04.06.2003) ; /111 (06.06.2003) ; /112 (09.06.2003) ; /129 (01.07.2003) ; /132 (04.07.2003).

54 La Mongolie est, paraît-il, le 6^e pays du monde pour l'ampleur de son cheptel équin, et le premier pour le nombre de chevaux par tête d'habitant (*Edn* 2003/132 [04.07.2003]) ; cette même source annonce que Gengis Khan aurait émis en 1206 une pièce de monnaie portant la figuration d'un cheval.

55 Témoignage de l'ethnologue mongol Dulam, rapporté par Hamayon (1990 : 793, n. 14).

56 Ils sont 33 en 2010 (*CI* 2010/1007 [18.–24.02.2010]).

57 Les informations concernant Dagvadorzh et ses émules étaient innombrables dans la presse mongole quotidienne communiquée par Internet, reflet de l'intérêt que leurs exploits suscitaient en Mongolie : ainsi en 2002–2003, on pouvait relever des informations à leur sujet les 29.10.2002, 18.11.2002, 20.11.2002, 25.11.2002, 05.12.2002, 06.12.2002, 13.12.2002, 30.12.2002 ; 10.01.2003, 22.01.2003, 30.01.2003, 10.02.2003, 29.04.2003, 30.04.2003, 12.05.2003, 15.05.2003, 16.05.2003, 26.05.2003, 16.06.2003, 07.07.2003.

nippo-mongoles au cours du XXI^e siècle ; les amateurs japonais, disait qu'il apportait un style neuf à un art du *sumō* dominé depuis 1964 par les colosses hawaïens. Car Davagdorzh, avec ses 137 kg, faisait figure de poids léger, au milieu d'adversaires qui affichaient en moyenne 157 kg, avec tous les inconvénients qu'entraîne l'excès de graisse : lui, il était vanté pour sa rapidité hors du commun et ses prouesses techniques.⁵⁸ Davagdorzh fut aussi été gratifié par le président de la République mongole, N. Bagabandi, de titres honorifiques hérités de l'époque communiste, "Sportif émérite de Mongolie" et "Sportif distingué",⁵⁹ et les entreprises de l'industrie alimentaire mongole s'engagèrent à lui fournir gratuitement sa consommation annuelle de viande et de farine (pour lui permettre de maintenir son poids et sa forme de lutteur) (*Edn* 2003/110 [05.06.2003]). De son côté, il créa, pour aider au développement de son pays, un fonds destiné à venir en aide aux enfants des rues ainsi qu'à enseigner le japonais aux jeunes Mongols souhaitant étudier au Japon (*Montsame*, 10.02.2003), et il préparait, toujours en 2003, un projet de construction géante à Oulan-Bator (*Montsame*, 13.02.2003). Mais tout a une fin : voilà que ses fantaisies ont lassé le public japonais, défenseur d'une haute moralité dans le *sumō*, et sa dernière faute, en janvier 2010 (ivre, il a cassé le nez du gérant d'un club), l'a contraint à démissionner (*CI* 2010/1007 [18.–24.02.2010]). Sa place est alors occupée par l'unique *yokozuna* encore en compétition, un Mongol bien sûr, Davānjamyn Bjambadorzh, Kōhei Harumafuji de son nom de guerre japonais. Mais le tournoi de mars 2011 à Ōsaka a été supprimé pour cause de fraudes parmi les lutteurs de la seconde division (*CI* 2011/1060 [24.02.2011]). Et l'on peu se demander si les Mongols vont pouvoir continuer à élargir leur célébrations festives jusqu'au Japon ?

Conclusion

S'il était besoin d'un exemple d'école pour prouver que le jeu et la fête sont d'origine rituelle, le cas de la Mongolie pourrait être mis en avant. Les deux verbes fondamentaux qui désignent les activités ludiques, en langue standard d'Oulan-Bator *toglo-* et *naada-*, indiquent originellement, autant qu'il semble, des mouvements d'animaux que les

activités humaines s'efforcent d'imiter. Au fil des siècles, se sont nettement opposés, d'une part, les *togloom* (mo. mod.), jeux du nouvel an lunaire puis des mois froids de la fin d'hiver et du début du printemps, ou de l'automne, des jeux statiques requérant un support matériel et faisant appel à la patience et à la réflexion, qui se pratiquent dans la solitude ou en compagnie restreinte, et dont la réussite permet de pronostiquer un futur favorable ou, plutôt, de contraindre par la séduction les esprits de la nature à l'infléchir dans le bon sens. Et, d'autre part, les *naadam* (mo. mod.), jeux sportifs d'extérieur auxquels participent d'une façon ou d'une autre tous les membres de la communauté, ne serait-ce qu'en spectateurs chaleureux afin de réjouir l'esprit maître de l'*ovoo*, un tumulus rituel de pierres dominant le site de la communauté. L'ensemble a été laïcisé et politisé par le régime populaire dans les années trente, les *togloom* restant comme jeux formateurs de l'enfance et de l'adolescence, le *naadam* national incarnant par excellence, le jour de la fête nationale, la mongolité sous ses aspects les plus chatoyants. Dans le renouveau religieux de l'après-communisme, rituel politique et rituel religieux cohabitent, tandis que le mythe divinisé d'un Gengis Khan devenu le grand ancêtre ethnique domine le *naadam* national. Cependant un jeu le plus profondément mongol dans chacune des deux catégories, les échecs d'une part, la lutte d'autre part, se sont dotés d'une version étrangère – échecs occidentaux et *sumō* japonais – où les concurrents mongols, bien formés par leur discipline traditionnelle, se classent facilement parmi les vainqueurs mondiaux.

Une question vient à l'esprit : ces jeux traditionnels qui imprègnent la vie d'un nomade mongol depuis sa petite enfance et qui, jusqu'à nos jours, sont regardés comme symptomatiques de la spécificité mongole dans ses plus fines nuances, ont-ils eu historiquement, au-delà de leurs fonctions visibles, un effet plus large sur la société mongole et sa culture ? Il faut répondre, à titre d'hypothèse au moins, par l'affirmative : le cas mongol pourrait en effet servir à prouver qu'un lien existe entre le sens des mathématiques, exprimé ici par des jeux de réflexion et de calcul auxquels on forme les enfants et les adultes, et un étonnant sens de la règle de droit, qui apparaît à travers l'histoire mongole dans une multitude de réglementations pénales prises de siècle en siècle, à titre de traités, par les tribus sitôt que d'ennemies en guerre elles devenaient alliées. Mais c'est là une autre question.⁶⁰

58 Cf. des articles du *Asahi shimbun* et du *Keizai shimbun* de Tōkyō traduits dans *CI* 2003/641 (13.–19.02.2003), ainsi que l'analyse de Paul Atherton rapportée par *BBC Sport Online*, le 29.01.2003.

59 Selon *Edn* 2002/230 (25. 11. 2002) et 2003/238 (06. 12. 2003).

60 Sujet traité par Aubin (2004).

Le présent travail, qui s'appuie sur des enquêtes menées entre 1966 et 1972 en République populaire de Mongolie (R.P.M.) et qui présente donc la situation prévalant à l'époque communiste, résulte d'un projet lancé au début du millénaire par le Centre de Recherche sur l'Extrême-Orient de Paris-Sorbonne, le CREOPS, dont j'étais membre à l'époque : c'est pourquoi il est ici fait également mention de l'état des lieux dans les années quatre-vingt-dix.

Je remercie Flora Blanchon et le CREOPS pour l'environnement stimulant que je leur dois et pour leur autorisation de disposer maintenant de mon article.

J'exprime toute ma gratitude à ma collègue Roberte Hamayon pour sa relecture éclairée d'une première version du présent article.

Références citées

Aubin, Françoise

- 1970 Les mesures manuelles et par référence au corps chez les Mongols. Note de folklore juridique. En : L. Ligeti (éd.), *Mongolian Studies*; pp. 23–55. Budapest : Akadémiai Kiadó.
- 1973 Fêtes et commémorations en République populaire de Mongolie. *Revue française de science politique* 23 : 33–58.
- 1976 Cadenas et clef. Note d'ethno-linguistique mongole. En : W. Heissig et al. (Hrsg.), *Tractata Altaica* ; pp. 11–44. Wiesbaden: Otto Harrassowitz.
- 1997 Sagesse des anciens, sagesse des enfants, dans les steppes mongoles. En : F. Blanchon (dir.), *Enfances* ; pp. 95–113. Paris : Presses de l'Université de Paris-Sorbonne (CREOPS, Asie, 4)
- 2002 Le déplacement absolu. Le pastoralisme nomade des Mongols. En : F. Blanchon (dir.), *Aller et venir. Faits et perspectives* ; pp. 331–348. Paris : Presses de l'Université de Paris-Sorbonne. (CREOPS, Asie, 6–7).
- 2004 Some Characteristics of Penal Legislation among the Mongols (13th–21st Centuries). In: W. Johnson and I. F. Popova (eds.), *Central Asian Law. An Historical Overview. A Festschrift for the Ninetieth Birthday of Herbert Franke*; pp. 119–151. Lawrence: Society for Asian Legal History. (Society for Asian Legal History Monograph Series, 1)

Bassanoff, Namtcha

- 1974 Les jeux de calculs mongols. *Études mongoles* 5 : 61–66.

Bawden, Charles R. (comp.)

- 1997 *Mongolian-English Dictionary*, London: Kegan Paul Int.

Bazin, Louis

- 1987 Un concept chamanique "altaïque" : *sur, force psychique. *Turcica* 19 : 215–223.

Birtalan, Ágnes

- 2002 Battulag's Ölöt Wordlist – Some Features of an Oirat Dialect. *Dialectological and Sociolinguistical Aspects. Inner Asian Survey* 1: 18–33.

Čeremisov, Konstantin M.

- 1951 *Burjat-mongol'sko-russkij slovar'*. Moskva: Gos. Izd. Inostr. i Nacion. Slovar'ej.

Cevel, Ja. (ed.)

- 1966 *Mongol xelnij tovč tajlbar tol'* [Dictionnaire d'explications succinctes (en mongol) du mongol]. Ulaanbaatar: Ulsiy Xevlelij Xereg Erxlex Xoroo.

Chapman, M. J.

- 1981 *Games with Bones. A Note on Nomenclature. Journal of the Anglo-Mongolian Society* 7/1: 85–91.

Charleux, Isabelle

- 2010 Critères changeants d'authenticité. Sur quelques portraits anciens et modernes de Chinggis Khan dans le monde mongol. En : D. Aigle et al. (éds.), *Miscellanea Asiatica. Mélanges en l'honneur de / Festschrift in Honour of Françoise Aubin*; pp. 407–469. Sankt Augustin: Institut Monumenta Serica. (Monumenta Serica Monograph Series, 61).

CI = *Courrier International*

2010–11 *Courrier International*.

Dambijčojmbol, T. et G. Dondog

- 1963 *Zuragt togloom* [Jeux avec dessin]. *Cecerleg xot*: Édition du journal *Ünen de l'Arxangaj*.

Dambijnjam, B. (dir.)

- n. d. *Šagaj. Cecerleg xot*: Édition du journal *Ünen de l'Arxangaj*.

Damdinsüren, C.

- 1967 *Malčдын өдөрт* [Au jour des éleveurs (en mongol)]. *Orčijn üeijn Mongol uls (La Mongolie contemporaine)* 2: 21.

Djambaldordj, S.

- 2000 Cheval et jeux. (Traduit du mongol par M.-D. Even et B. Tuyaatsetseg.) *Anda* 39: 5–7.

Doerfer, Gerhard

- 1963 *Türkische und mongolische Elemente im Neupersischen (TMENP). Band 1.* Wiesbaden: Franz Steiner Verlag. (Veröffentlichungen der Orientalischen Kommission, 16)
- 1967 *Türkische und mongolische Elemente im Neupersischen (TMENP). Band 3.* Wiesbaden: Franz Steiner Verlag. (Veröffentlichungen der Orientalischen Kommission, 20)

Edn

- 2002–03 *Edn (The Email Daily News [de Mongolie])*.

Hamayon, Roberte

- 1990 *La chasse à l'âme. Esquisse d'une théorie du chamanisme sibérien.* Nanterre : Société d'ethnologie. (Mémoires de la Société d'ethnologie, 1)
- 1999–2000 *Des usages de "jeu" dans le vocabulaire rituel du monde altaïque. Études mongoles et sibériennes (Jeux rituels)* 30–31 : 11–45, 431–432.

HS – voir Rachewiltz 2004

Hyer, Paul, and Sechin Jagchid (eds.)

- 1983 *A Mongolian Living Buddha. Biography of the Kanjurwa Khutughtu.* (Transl. and ed. by P. Heyer and S. Jagchid.) Albany: State University of New York Press.

Kabzińska-Stawarz, Iwona

- 1977 *Czas wolny i rozrywka młodzieży pasterskiej w Mongolii* [Temps libre et distraction de la jeunesse pastorale mongole (en polonaise)]. *Etnografia Polska* 21/4: 154–173.
- 1980 *Mongolskie widzenie świata i jego odbicie w grze cagaan mod (wybrane przykłady)* [La vision mongole du monde et son reflet dans le jeu du cagaan mod (en polonais)]. *Etnografia Polska* 24/1: 121–137.
- 1983 *Game as a Communication. Symbolical-Magical Function of Games in Mongolia.* *Ethnologia Polona* 9: 135–147.

- 1985 Mongolian Games of Dice. Their Symbolic and Magic Meaning. *Ethnologia Polona* 11: 237–263.
- 1987 *Eriin gurvan naadam* – “Three Games of Men” in Mongolia. *Ethnologia Polona* 13: 45–89.
- 1991 Games of Mongolian Shepherds. Warsaw: Institute of the History of Material Culture, Polish Academy of Sciences. (The Library of Polish Ethnography, 45)
- Kočeškov, N. V.**
1972 Šaxmaty u mongolozjazyčnyx narodov XIX–XX vv. *Sovetskaja Etnografija* 1: 132–138.
- Kovalevskij, Osip M.**
1844–49 Dictionnaire mongol-russe-français. 3 vols. Kazan: Imprimerie de l’Université.
- Kozlov, A.**
1939 Narodnyj prazdnik [Fête populaire (en russe)]. *Sovremennaja Mongolija* (La Mongolie contemporaine) 3–4: 35–36.
- Lacaze, Gaëlle**
1995a Le tir d’osselets. *Anda* 17: 1–2.
1995b Le tir d’osselets. *Anda* 18: 1–5.
1995c Le tir d’osselets. Entre tradition et modernité. *Anda* 19: 4–7.
1999–2000 Rite de renouveau ou fête nationale. La lutte et le tir à l’arc dans les jeux virils mongols. *Études mongoles et sibériennes* (Jeux rituels) 30–31 : 73–123.
- Lessing, Ferdinand D.** (general ed.)
1960 Mongolian-English Dictionary. (Comp. by M. Haltod.) Berkeley: University of California Press.
- Mostaert, Antoine**
1941–44 Dictionnaire Ordos. 3 vols. Peking: The Catholic University. (Monumenta Serica, Monograph, 5)
- Namžildorž, N.**
1963–64 Zugaataj bodloguud [Problèmes distrayants]. 3 vols. Ulaanbaatar: Ulsyn hëvlëljijn hërëg ërhëlë horoo.
1963–66 Mongolyn (xölgöt) togloom [Jeux (à tablier) (mongols)]. 2 vols. Ulaanbaatar: Edition de l’Armée nationale.
- Popova, Assia**
1974 Analyse formelle de classification des jeux de calculs mongols. *Études mongoles et sibériennes* 5 : 7–60.
1977 La chevauchée nocturne du cavalier invisible. *L’Ethnographie* (numéro spécial “Voyages chamaniques”) 108 / NS 74–75 : 101–128.
- Pozzi, Rodolfo**
2002 I giochi di scacchi mongoli riflesso della cultura nomade delle steppe [The Mongolian Chess Sets Reflecting the Nomadic Culture of the Steppes (en italien et anglais)]. (Chess Collectors International, 10th Biennial Convention, Philadelphia, May 21–26, 2002.) Como: R. Pozzi.
- Rachewiltz, Igor de**
2004 The Secret History of the Mongols. A Mongolian Epic Chronicle of the Thirteenth Century. (Transl. with a Historical and Philological Commentary by I. de Rachewiltz.) 2 Vols. Leiden: Brill. (Brill’s Inner Asian Library, 7)
- Radlov [Radloff, W.], Vasilij Vasil’evič**
1893–1911 Opyt slovarja turskix narečij [Essai de dictionnaire des parlers turcs]. 8 vols. St-Petersbourg:
- Ramstedt, Gustav J.**
1935 Kalmückisches Wörterbuch. Helsinki: Suomalais-Ugrilainen Seura. (Lexica Societatis Fenno-Ugricae, 3)
- Rintchen [Rinchen], Byambin**
1955 *Monggol köjür* – Le jeu de cartes mongol. *Studia Orientalia* 18/4: 3–7.
- Roux, Jean-Paul**
1976 A propos des osselets de Gengis Khan. En: W. Heissig et al. (Hrsg.), *Tractata Altaica*; pp. 557–568. Wiesbaden: Otto Harrassowitz.
- Šastina, N[ina Pavlovna]**
1934 Nadom [en russe]. *Sovremennaja Mongolija* (La Mongolie contemporaine) 3: 68–85.
- Sečenčoytu**
1988 Mongyol üges-ün ižayur-un toli / Menggu yuci gen cidian [Dictionnaire des racines des mots mongols]. Hohhot (Mong.-Int.): Maison des Editions populaires de la Mongolie-Intérieure.
- Sneath, David**
1992 The *obo* Ceremony in Inner Mongolia. Cultural Meaning and Social Practice. In: G. Bethenfalvy (ed.), *Altaic Religious Beliefs and Practices. Proceedings of the 33rd Meeting of the Permanent International Altaistic Conference, Budapest, June 24–29, 1990*; pp. 309–318. Budapest: Research Group for Altaic Studies.
- Söderbom, Georg**
1950 The Mongolian Game Norobo or Cindi. *Ethnos* 15: 95–100.
- Sun Zhu** (éd.)
1990 Menggu yuzu yuyan cidian [Dictionnaire linguistique de la famille des langues mongoles]. Xining (Qinghai): Maison des Editions populaires du Qinghai.
- Tatár, Magdalena**
1971 Zur Frage des Obo-Kultes bei den Mongolen. *Acta Orientalia* 24/3: 301–330.
1972 Le Möšön šagaj charvach, jeu d’osselets mongol. *Acta Orientalia* 25: 221–226.
- Tryjarski, Edward**
1976 Les termes relatifs aux jeux de cartes dans le monde turc. *Türk kültürü araştırmaları (Turkologischer Anzeiger Online)* 15/1–2: 311–326.
- Tucci, Giuseppe, et Walther Heissig**
1973 Les religions du Tibet et de la Mongolie. (Trad. de l’allemand par S. Saille.) Paris : Payot.
- Wuti Qingwen jian**
1957 Wuti Qingwen jian. Vol. 2. Pékin: Minzu chubanshe.
1966 Wu-t’i ch’ing-wên-chien Translated and Explained. Vol. 1. Kyôto: Kyôto University, Faculty of Letters.