

Céline PETIT

JOUER POUR ÊTRE HEUREUX

**Pratiques ludiques et expressions du jeu chez les Inuit
de la région d'Iglulik (Arctique oriental canadien),
du XIX^e siècle à nos jours.**

Thèse de doctorat en cotutelle présentée
à la Faculté des études supérieures de l'Université Laval, Québec,
dans le cadre du programme de doctorat en sciences religieuses
pour l'obtention du grade de Philosophiae doctor(Ph.D.)

FACULTÉ de THÉOLOGIE et de SCIENCES RELIGIEUSES
UNIVERSITÉ LAVAL
QUÉBEC

et

UNIVERSITÉ PARIS OUEST NANTERRE LA DÉFENSE
FRANCE
pour l'obtention du grade de docteur en ethnologie

2011

Tome I

Résumé :

Cette étude traite des pratiques ludiques et des représentations liées au jeu en tant que mode d'action et d'interaction chez les Inuit Iglulingmiut (Arctique oriental canadien). Elle propose un examen diachronique de différentes formes de jeu privilégiées par les membres de cette société, qui a connu d'importantes transformations d'ordre religieux et économique au cours du XX^e siècle (christianisation et déclin du chamanisme, puis sédentarisation et intégration à une économie de marché...).

Partant du constat selon lequel les descriptions livrées par divers observateurs présents dans l'Arctique canadien au XIX^e et au début du XX^e siècle soulignaient la fréquence et/ou la place significative des activités ludiques dans la vie quotidienne des groupes inuit rencontrés, la présente étude met en lumière certaines fonctions sociales et portées symboliques qui étaient et/ou sont encore associées au jeu chez les Iglulingmiut, en interrogeant plus particulièrement la place du jeu dans les processus liés à la construction de la personne d'une part, et dans les pratiques rituelles collectives vouées à assurer la reproduction et la continuité du groupe (ou bien encore sa mise en scène « culturelle ») d'autre part.

Mots-clefs : Jeu, Inuit Iglulik, socialisation, jeux rituels, chasse, chance, partenariat de compétition.

Abstract :

Playing for happiness and good fortune. Ludic practices and the significance of play among the Inuit of the Iglulik region (Eastern Canadian Arctic).

This study deals with some of the uses of play (as a way of acting and interacting) among the Inuit of the Iglulik region in the Eastern Canadian Arctic. It examines diachronically various games practiced by the Iglulingmiut (including both children and adults), in order to identify continuities and changes in the forms of play developed in Iglulingmiut society before and after historical ruptures such as the conversion to Christianity and especially, the transition from a semi-nomadic life based on hunting to a settled life characterized by integration to the wider market economy. Observing that many descriptions made by the explorers and the ethnographers of the nineteenth and early twentieth centuries emphasized the importance of ludic practices in the everyday life of the Inuit groups met in this part of the Canadian Arctic, this research further reflects on the significance of play among the Iglulingmiut, both in socialization processes and in ritual gatherings serving to ensure the reproduction of the group or the cohesion and continuity of the « community », from semi-nomadic times until today.

Keywords : Iglulik Inuit games, socialization, ritual games, hunting practices, luck, competition partnerships.

TABLE DES MATIÈRES

Remerciements	6
---------------------	---

Introduction

L'image classique d'un peuple inuit fortement enclin au jeu	10
Repères socio-historiques et principales sources sur les Iglulingmiut	13
Aperçu des sources sur les pratiques ludiques des Inuit	29
Pistes et perspectives théoriques privilégiées.....	37
Méthodologie (terrain)	39
Plan.....	46

(Annexes présentées dans le tome II)

PREMIÈRE PARTIE

LES PRÉMICES : DE L'ENFANT « OBJET » DE JEU AU JOUEUR..... 49

(JEU ET CONSTRUCTION DE LA PERSONNE IGLULINGMIUT)

Chapitre I : Principes d'action intervenant dans la construction de la personne .. 51

1.1 Aperçu des composantes vitales de l'être humain..... 51

1.1.1 Deux principes fondamentaux : *inuusiq* et *tarniq*

1.1.2 La réception du nom (*atiq*).....

1.2 Le façonnage du nouveau-né : la pratique du *pigusiq* 57

1.2.1 Être guidé pour représenter des actions efficaces.....

1.2.2 Des paroles qui orientent le devenir de l'enfant.....

1.2.3 Des pouvoirs latents en héritage.....

1.3 Les formes de l'interaction ludique avec les enfants en bas âge 67

1.3.1 Des jeux corporels favorisant l'éveil sensori-moteur

1.3.2 *Aqaq-* : des paroles destinées à susciter des expressions corporelles d'allégresse

1.3.3 Dire en plaisantant (*uqannguaq-*) : une autre forme d'oralité ludique

1.3.3.1 Des questionnements badins au cœur de l'apprentissage des réseaux de parenté.....

1.3.3.2 Des taquineries invitant au développement d'un sens de l'instabilité et de la réserve.....

1.3.3.3 Plaisanter pour éprouver les capacités de maîtrise émotionnelle

Conclusion : le jeu comme modalité privilégiée pour agir sur l'enfant 80

Chapitre II : Des jeux engagés par les enfants iglulingmiut, hier et aujourd'hui .. 82

2.1 Jouer à représenter (*-nnguaq-*) ou à ressembler à (*-ujaq-*)..... 83

2.1.1 Les expressions ludiques de la division générique : jeux enfantins et rôles sociaux

2.1.2 Jeux masculins représentant des activités cynégétiques (*angunasunnguaq-*)

2.1.2.1	<i>Tuktunnguujaq</i> - : jeux de chasse au caribou	86
2.1.2.2	<i>Aivinnguujaq</i> - : jouer à chasser le morse	89
2.1.2.3	<i>Nattinnguujaq</i> - : jeux de chasse au phoque	91
2.1.2.4	<i>Nanunnguujaq</i> - : jouer à la chasse à l'ours polaire	98
2.1.2.5	<i>Qimuksiraujaq</i> - : jeux de direction d'un attelage de chiens	100
2.1.2.6	Portée symbolique de la représentation ludique des pratiques cynégétiques	103
2.1.3	Jeux des fillettes mettant en scène les activités maternelles et domestiques	105
2.1.3.1	S'occuper de son « enfant » (<i>qiturngannguaq</i>)	105
2.1.3.2	Jeux de poupée (<i>inuujaq</i>)	107
2.1.4	Jeux mixtes illustrant des activités productives et reproductives	112
2.1.4.1	Le jeu d'osselets <i>inugaq</i> ou la représentation de l'abondance en milieu familial	112
2.1.4.2	<i>Piqattaq</i> : une mise en scène des relations de complémentarité entre époux	115
2.1.5	Des jeux d'imitation inspirés de modèles exogènes et de nouveaux rôles sociaux	117
2.1.5.1	<i>Qallunaanguujaq</i> - : jouer au « Blanc » (ou la figure du commerçant)	117
2.1.5.2	Une pluralité de référents dans les jeux de rôles contemporains	119
2.1.6	Des pratiques ludiques modernes à moindre valeur éducative ?	123
2.2	Jeux de poursuite : mobilité du corps et de la perspective	126
2.2.1	Jouer à prendre peur face à des assaillants non humains	126
2.2.1.1	Des prédateurs ou des poursuivants représentés sous une figure animale	126
2.2.1.1.1	<i>Amaruujaq</i> - : le jeu du loup	126
2.2.1.1.2	<i>Tulukkaujaq</i> -, <i>kinguujaq</i> -, <i>iguttaujaq</i> - : jeux du corbeau, du crustacé, du bourdon ...	129
2.2.1.2	Jouer à fuir (ou à être) des agresseurs « non-humains »	131
2.2.1.2.1	<i>Qallupilluujaq</i> - ou la représentation des tentatives de rapt d'un <i>qallupilluk</i>	131
2.2.1.2.2	<i>Taqquujaq</i> - : le jeu de la lune	135
2.2.1.2.3	<i>Tuurngaujaq</i> - : s'amuser à être pourchassé par un esprit <i>tuurngaq</i>	138
2.2.1.2.4	<i>Ungaujaq</i> - ou la représentation des assauts d'un <i>ungaq</i>	139
2.2.1.3	Des non-humains plus ou moins représentables	142
2.2.2	Mobilité et chaleur corporelles associées aux jeux de poursuite	145
2.2.2.1	Une énergie vitale conférée par le mouvement du corps	146
2.2.2.2	Jouer et développer sa vivacité	148
2.2.3	Jeux de dissimulation avec poursuite : jouer avec ses sens	149
2.2.3.1	<i>Uquutaq</i> - : jeu de cache-cache dans la toundra	149
2.2.3.2	<i>Ijiraaq</i> - : jeux de cache-cache en milieu semi-urbain	153
2.2.4	Importance symbolique des jeux enfantins pratiqués à l'extérieur	154
2.3	Se mettre à l'épreuve : une dynamique au cœur de nombreux jeux d'intérieur .	157
2.3.1	Des jeux « à deviner » pour se tester	157
2.3.1.1	<i>Arnaaq/t</i> : identifier des familles	157
2.3.1.2	<i>Iqqullirauti</i> -, <i>ijiqsiqattaq</i> - : localiser ou identifier un objet dissimulé	158
2.3.1.3	<i>Uatamanna</i> : deviner sa position dans l'espace	159

2.3.2 Jeux éprouvant la maîtrise du rire	162
2.3.2.1 <i>Quinaksaqattauti-</i> : l'épreuve du chatouillement.....	162
2.3.2.2 Rester muet et retenir son rire : le « jeu du silence » <i>aaqsiiq</i>	164
2.3.3 Se mesurer à un adversaire virtuel : la pratique des jeux vidéo	168
Conclusion : savoir jouer (prescriptions et interdits liés aux jeux des enfants)	171

DEUXIÈME PARTIE

LES JEUX DES ADULTES À L'ÉPOQUE SEMI-NOMADE DES XIX^E ET XX^E SIÈCLES 177

Chapitre III : Des jeux suivant le cycle saisonnier 179

3.1 Dans les campements d'hiver 184

3.1.1 Les jeux pratiqués lors de festivités <i>qaggi-</i> marquant la première moitié hivernale	184
3.1.1.1 Chants et danses à tambour	189
3.1.1.1.1 L'amorce des festivités	191
3.1.1.1.2 La danse au tambour (<i>mumiq-</i>) : une performance masculine	193
3.1.1.1.3 Composition et motifs des chants <i>pisiit</i> de danse à tambour	195
3.1.1.2 Tournois de boxe et de lutte, et autres jeux de contact	199
3.1.1.2.1 Duels de boxe (<i>tighuuti-</i>) et de lutte (<i>unataq-</i>)	199
3.1.1.2.2 Un jeu de collin-maillard mouvementé (<i>taptaujaaq-</i>)	202
3.1.1.2.3 Un jeu de poursuite favorisant les corps à corps (<i>amaruujaq-</i>)	204
3.1.1.3 Jouer à se mesurer et à échanger les conjointes : la grande fête <i>tivajuut</i>	206
3.1.1.3.1 Des jeux rituels visant à favoriser l'accès au gibier marin	206
3.1.1.3.2 Jouer et faire jouer : le rôle des deux officiants chamanes	209
3.1.1.4 Les jeux associés aux premières célébrations de Noël (<i>quviasukvik</i>)	216
3.1.1.4.1 Les séquences du rituel : prières, festin, échange de présents et jeux	217
3.1.1.4.2 Des danses héritées des baleiniers et fondées sur un principe d'appariement	219
3.1.1.4.3 Courses, jeux d'adresse et lancers d'objets organisés par les missionnaires	221
3.1.2 Jeux rituels succédant au retour du soleil (deuxième moitié hivernale).....	232
3.1.2.1 Une réapparition célébrée par des jeux	232
3.1.2.2 Se mesurer encore et toujours : les compétitions physiques	237
3.1.2.2.1 Jeux acrobatiques sur corde (<i>aklungiqtaq-</i>) et sauts (<i>pigliqtaq-</i> , <i>misiktaq-</i> ...)	237
3.1.2.2.2 Jeux de traction (<i>aqsaraaq-</i>).....	240
3.1.2.3 Une rivalité instituée entre « ceux de l'hiver » et « ceux de l'été ».....	242
3.1.2.3.1 Des compétitions sportives parfois investies d'une portée divinatoire	244
3.1.2.3.2 Les duels de chants satiriques entre « lagopèdes » et « canards hareldes ».....	247
3.1.3 Des jeux opposés et complémentaires exprimant la division hivernale	251
3.1.3.1 <i>Ajaraaq-</i> : la pratique des jeux de ficelle	253
3.1.3.2 <i>Ajagaq-</i> : le bilboquet, un jeu de compétition masculin	264

3.2 Jeux printaniers et estivaux.....	277
3.2.1 Les festivités <i>qaggi</i> - marquant le début du printemps.....	277
3.2.2 Les jeux pratiqués lors de la célébration de Pâques (<i>makivvik</i>)	279
3.2.3 Des jeux de balle « extensifs » engagés tout au long du printemps	281
3.2.3.1 <i>Aqsaq</i> - : jeu de balle au pied.....	282
3.2.3.2 <i>Ajuktaq</i> - : jeu de propulsion au fouet.....	285
3.2.3.3 <i>Anauligaaq</i> - : jeu de lancer avec batte.....	287
3.2.3.4 <i>Aataujaq</i> - : jeu de lancer à la main	289
3.2.4 Une période estivale marquée par la prépondérance des jeux des enfants et femmes	292
3.2.4.1 Des rassemblements festifs moins fréquents en été	292
3.2.4.2 Une saison propice aux jeux d’extérieur pour les enfants et les femmes.....	294
Conclusion	297

Chapitre IV : De quelques fonctions du jeu en contexte semi-nomade 298

4.1 Jouer pour entretenir un esprit positif essentiel à la réussite de la chasse	298
4.1.1 Des jeux rituels voués à préparer la chasse	298
4.1.2 Jouer et être joué pour favoriser le succès de la chasse en cours.....	304
4.1.2.1 Au masculin : des chasseurs tenus à la bonne humeur	304
4.1.2.1.1 La nécessité de se montrer joué lors de la chasse	304
4.1.2.1.2 Des chants et des jeux assurant une disposition propice à la rencontre avec le gibier	306
4.1.2.2 Au féminin : jouer pour soutenir la chasse des hommes.....	310
4.1.2.2.1 La responsabilité des femmes en matière de chasse	310
4.1.2.2.2 Cultiver un état d’esprit positif en jouant : jeux vocaux et chantés, jeux divinatoires	313
4.1.2.2.2a <i>Jeux vocaux et jeux chantés</i>	315
4.1.2.2.2b <i>Jeux divinatoires</i>	320
4.1.3 Jouer pour célébrer l’issue fructueuse de la chasse	328
4.1.3.1 Des manifestations de joie prescrites pour l’accueil des chasseurs et du gibier	328
4.1.3.2 Des festins et des jeux validant les prises d’importance.....	332
4.2 Jouer pour créer ou favoriser les conditions d’un échange (entre humains)	337
4.2.1 Des jeux dualistes au fondement d’un partenariat durable : la relation d’ <i>illuriik</i>	337
4.2.1.1 Une relation de compétition instituée par l’engagement dans des duels	338
4.2.1.2 Un partenariat impliquant des obligations d’échange (biens, gibier, épouses).....	345
4.2.2 Des jeux collectifs favorisant une circulation généralisée des biens.....	350
4.2.2.1 Recevoir et donner : le système des mises propre aux jeux d’adresse.....	350
4.2.2.2 ... et aux jeux de hasard.....	351
Conclusion : Construire ou réactiver des alliances et des relations d’échange par le jeu	355

TROISIÈME PARTIE

LES JEUX PRATIQUÉS APRÈS LA SÉDENTARISATION (DES ANNÉES 1960 À NOS JOURS)	365
Chapitre V : Les activités ludiques pratiquées au quotidien dans le village	369
5.1 Des jeux fondés sur un principe aléatoire	369
5.1.1 Jeux de cartes (<i>pattak</i> -).....	369
5.1.1.1 Des jeux variés pratiqués sans mise en famille, entre amis ou en solitaire.....	370
5.1.1.2 Jeux de défi avec gages : <i>attiqturauti</i> -	375
5.1.1.3 Jeux à pari avec mises monétaires : <i>patik</i> -	380
5.1.2 Jeux de loterie.....	388
5.1.2.1 Le bingo, un jeu de loto populaire	388
5.1.2.2 Autres jeux de loterie	396
5.2 Jeux sportifs	400
5.2.1 Des jeux de balle empruntés aux Qallunaat (Euro-canadiens)	400
5.2.2 Des jeux de force et d’acrobatie pratiqués en tant que sports de compétition « inuit » ..	407
Conclusion.....	418
Chapitre VI : Jeux rituels contemporains	419
6.1 Des pratiques ludiques au cœur du cycle festif annuel	420
6.1.1 La célébration d’Halloween (<i>haaluviq</i> -)	420
6.1.2 Les festivités de Noël et du nouvel an (<i>quviasukvik</i>)	433
6.1.3 « Qaggiq » : le festival du Retour du Soleil (<i>siqinnasaaq</i>)	459
6.1.4 La fête de Pâques (<i>makivvik</i>).....	470
6.1.5 Fêtes municipale (Hamlet Day), territoriale (Nunavut Day), nationale (Canada Day) ...	479
6.1.6 Une communauté (ré-)unifiée (et) mise en scène au travers des jeux ?	481
6.2 Des jeux associés à de multiples festivités ponctuelles	484
6.2.1 Des institutions invitant à célébrer par des jeux (un événement ou une pratique)	484
6.2.2 Jouer pour souligner des anniversaires individuels	490
Conclusion.....	504
Chapitre VII : Jouer à/pour représenter « la » société iglulingmiut :	
jeux spectaculaires, jeux de scène et jeux d’acteur.....	507
7.1 Le développement de pratiques liées aux arts du cirque : ArtCirq (Aqsiiq).....	507
7.2 Le jeu théâtral ou scénique, un mode de représentation de la société iglulingmiut.....	512
Conclusion	520
Bibliographie	529

Remerciements

Je tiens à exprimer toute ma reconnaissance envers ceux qui, en France ou au Canada, m'ont accordé leur confiance et leur soutien, et ont rendu possible la réalisation de ce travail. De quelque nature qu'elle fût, l'aide apportée par les personnes et institutions suivantes m'a été particulièrement précieuse.

Je remercie d'abord mes deux directeurs de recherche, Michèle Therrien et Frédéric Laugrand, pour avoir accepté d'encadrer ce travail doctoral, et pour m'avoir encouragée tout au long de cette aventure.

J'adresse aussi tous mes remerciements à Vladimir Randa et Nicole Tersis qui, par leur enseignement, ont également contribué à susciter mon intérêt pour les études inuit. Ma profonde gratitude va encore à V. Randa pour ses commentaires et ses encouragements.

Je suis en outre redevable à plusieurs ami(e)s et collègues français(es) et canadien(ne)s qui m'ont fait part de leurs conseils, m'ont reçue ou hébergée, et m'ont témoigné de manière générale leur soutien. Un grand merci en particulier à Virginie Vaté, Marie-Amélie Salabelle, Julie Rodrigue, Cécile Pachocinski, Nathalie Ouellette, Murielle Nagy, Sylvie Teveny, Pauline Huret, Fabienne Martin, Emmanuelle Bédard, Marlène Johnson, Martha Dowsley, Marie-Michèle Lapointe-Cloutier, Johanna Bergé, Guenaëlle Guigon, Guy Bordin.

Merci aussi à tous les membres du GÉTIC (Groupe d'Études Inuit et Circumpolaires devenu CIÉRA, Centre Interuniversitaire d'Études et de Recherches Autochtones) qui m'ont accueillie chaleureusement dans leurs locaux lors de mes séjours à l'université Laval, et merci à Lise Fortin qui s'est toujours efforcée de faciliter mes démarches administratives au Canada. Pour les mêmes raisons, je tiens à remercier André Couture, directeur des programmes en sciences des religions au sein de la faculté de théologie et des sciences religieuses de l'université Laval.

En France, je sais gré aux membres du laboratoire d'ethnologie et de sociologie comparative de l'université Paris X-Nanterre qui m'ont encouragée à engager ce travail de recherche à l'issue du DEA, ainsi qu'à Monique Descieux et Christiane Grin qui ont activement veillé au bon acheminement de tous mes dossiers. J'ai eu la chance de bénéficier par ailleurs de l'appui et des encouragements d'Agathe Keller et d'Eric Vandendriessche, qui m'ont très gentiment invitée à participer au programme de recherche (ACI) « Anthropologie des mathématiques » et plus particulièrement à son volet concernant les jeux de ficelle en Arctique et en Papouasie Nouvelle-Guinée (REHSEIS, Paris VII). Cette collaboration m'a ouvert de nouvelles perspectives de recherche et je leur en suis très reconnaissante.

Pour m'avoir associée d'une façon ou d'une autre à leurs activités d'enseignement et de recherche ou à leurs projets, et pour m'avoir témoigné leur bienveillance ou leur amitié, je remercie également Susan Sammons et Noel McDermott du Nunavut Arctic College à Iqaluit, ainsi que Bernard Saladin d'Anglure et son fils Guillaume Saladin, dont je tiens à saluer ici le travail auprès des jeunes d'Iglulik. Toute ma reconnaissance va aussi à John et Caroline McDonald, à Leah Utak, à Teresa Ijiraq et à Mitchell Taylor, qui m'ont conseillée et aidée sur un plan logistique (notamment pour l'accès à la base de données ou à l'infrastructure du centre de recherche), et qui m'ont fait bénéficier de leur gentillesse de tous les instants lors de mes séjours à Iglulik.

Je suis également très reconnaissante envers les organismes suivants, qui m'ont fourni un appui financier pour la réalisation de mes recherches dans cette région :

- le Conseil International des Études Canadiennes (CIÉC), qui m'a permis d'engager un premier terrain à Iglulik par l'attribution d'une bourse de recherche doctorale (2002).
- le Centre de Recherche sur l'Oralité (devenu CERLOM : Centre d'Étude et de Recherche sur les Littératures et les Oralités du Monde) de l'INALCO, et le GÉTIC (via le programme ARUC « Mémoire et Histoire au Nunavut » supervisé par François Trudel) qui ont contribué au financement de ce premier terrain, par la prise en charge des frais de voyage notamment.
- l'Institut Paul-Émile Victor (IPEV, Institut Polaire Français), dont les subventions ont rendu possible la réalisation de « missions » ethnographiques en 2004 et 2005-2006.
- le Ministère de la Recherche (Département des Sciences de l'Homme et des Humanités, programme « Aires Culturelles »), qui m'a permis de réaliser des enquêtes complémentaires à Iqaluit, dans la capitale du Nunavut.

Merci aussi au Groupe de Recherche interdisciplinaire GDR 3062 « Mutations Polaires » (dirigé par Madeleine Griselin), pour sa confiance et sa contribution au financement d'une mission de recherches bibliographiques dans le cadre de cette thèse.

Il m'est impossible de remercier nommément tous ceux qui, au Nunavik ou au Nunavut, m'ont accueillie, guidée ou aidée de différentes manières, y compris en prenant soin de moi dans le village, dans la toundra ou sur la banquise. Ce travail leur doit énormément, et je tiens à exprimer ma plus profonde gratitude à leur égard. Je remercie tout particulièrement les personnes et les familles suivantes, pour m'avoir « adoptée » dès mon arrivée, pour m'avoir offert de partager leur toit et/ou leur quotidien, pour m'avoir témoigné leur confiance, et pour avoir eu la patience de m'apprendre tant de choses : un grand merci donc à Aani, Maggie et Uqutaq Saunders, Winnie Napaaqtuq et Vikki Simigaq (à Kuujjuaq) ; Suzie Ford,

Hannah Uniuqsaraq et Hanna Ulaajuq (à Iqaluit) ; Tuumasi et Jusipina Kublu et leurs enfants, Rhoda et Joasai Kublu, Susan et Ismael Iqqittuq, Marie et Lukie Airut et leurs enfants, Lucy Tulugarjuk, Samueli et Micheline Amaaq, Bonnie Ammaaq et Justin Panimera, Sidonie et Natar Ungalaaq, Jeela Alurut (à Iglulik).

J'adresse également mes plus sincères remerciements à tous les aînés qui ont accepté de répondre à mes nombreuses questions avec beaucoup de bienveillance et de patience, et qui m'ont ainsi fait partager une petite partie de leurs connaissances : pour ce travail de recherche en particulier, je suis extrêmement redevable à Atuat Akittiq, Eli Amaaq, Madeleine Auqsaq, Susan Avinngaq, Teresi Ijjangiaq, Seporah Piunngittuq Inuksuk, Eugene Ipkarnaq, Celestin Iqijjuk, Rebecca Irngaut, Arsene Ivalu, Henry Ivaluarjuk, George Agiaq Kappianaq, Margaret Sunak Kipsigaaq, Inuki et Vivi Kunuk, Elisapi Nutarakittuq, Herve Paniaq, Lydia Qaunaq, Elise Kuutikuttuk Qulaut, Mary Niriungniq Quliktalik, Antonin et Leonie Qunnut, Rachel Ujarasuk, Lucien Ukaliannuk, Abraham Ulaajuruluk, et Zacharias Aqiaruq Uqalik. Si j'ai pu échanger avec ces personnes, c'est en grande partie grâce au concours d'interprètes tels que Mikka Aariak, Celina Irngaut, Lucy Tulugarjuk, Andre Uttak et Charlie Uttak, auxquels j'exprime toute ma reconnaissance, tant pour leur traduction que pour leurs commentaires.

Parmi les nombreux jeunes adultes et adolescents iglulingmiut qui ont directement contribué à ce travail, en se montrant prompts à m'éclairer à différents propos, en m'apportant leur témoignage – parfois dans le cadre d'une entrevue enregistrée – ou en acceptant avec bonhomie ma présence à leurs côtés lors de leurs activités ludiques notamment, je tiens à remercier tout particulièrement Janita Alurut, Belinda Amarualik, Richard Amarualik, Jeannie Angiliq, Vicky Amaaq, Leah Angutimmarik, Dena Aqiaruq, Derek Aqiaruq, Bosco Ataguttaaluk, Mike Imaruittuq, John Inuujaq, Jayson Kunuk, Lou-Paula Kunuk, Mary Kunuk, Moshe Kuuttiq, Cindy Paniaq, Annabelle Piugaattuuq, Bobby Qallutsiaq, Jimmy Qamukaq, Lily Qattalik, Elias Qaunaq, Gordie Qaunaq, Silas Qulaut, Jacky Qunnut, Shanon Tulugarjuk, Salomon Ujarasuk, Amanda Ujarak, Annie Ullatitaq, Jesse Ullatitaq, Toby Utak, Krista Uttak.

Un immense merci enfin à David et à mes parents, pour leur soutien constant, leur patience et leur amour.

« There is (...) an Eskimo proverb which says that those who know how to play can easily leap over the adversities of life. And one who can sing and laugh never brews mischief » (Knud Rasmussen, *Intellectual Culture of the Iglulik Eskimos*, 1929 : 250).

« Nos prédécesseurs avaient coutume de dire : “*Quviasugunnaqaangasi quviasuqattaritti, quviasuruluujaqattaritti !*” (Lorsque vous le pouvez, soyez heureux [ensemble], réjouissez-vous souvent !). S’il y avait des festivités de danse ou des jeux collectifs, il fallait absolument y prendre part, il fallait toujours se joindre à ceux qui se réjouissaient. Nos ancêtres encourageaient chaque individu à être joyeux et enjoué chaque fois que possible. Ils incitaient toutes les personnes à participer aux festivités afin que les esprits se détendent et puissent fonctionner correctement. Cela permettait d’écarter les pensées troubles » (Lucien Ukaliannuk, Iglulik Oral History Project 2001 : IE 483, notre traduction).

« Il est très important que tous les membres de la communauté, jeunes et aînés, aient régulièrement l’occasion de jouer ensemble ou d’assister à des jeux impliquant plusieurs d’entre eux. En jouant, les participants se réjouissent, cela se voit sur leur visage et dans tout leur corps. Les voir se réjouir ainsi suscite aussi de la joie chez les spectateurs. Au travers du jeu, les inquiétudes et les angoisses tendent à se dissoudre, elles sont peu à peu chassées. Jouer réchauffe l’esprit (*isuma*) » (Zacharias Aqiaruq Uqalik, propos recueillis à Iglulik en 2002, notre traduction).

Introduction

Cette étude porte sur les pratiques ludiques des Inuit de la région d'Iglulik (désignés ici par l'ethnonyme « Iglulingmiut »), dans l'Arctique canadien. Elle vise à examiner les principales formes de jeu développées ou adoptées par les membres de cette société, depuis le XIX^e siècle jusqu'à nos jours. Inscrite dans une approche diachronique, cette mise en perspective des activités et des modes d'interaction ludiques propres aux Iglulingmiut entend surtout interroger la place et le(s) rôle(s) du jeu, et plus particulièrement les fonctions sociales et symboliques associées aux jeux pratiqués dans cette société inuit.¹

L'image classique d'un peuple inuit fortement enclin au jeu

Si l'on en croit les témoignages de plusieurs explorateurs, négociants en fourrures, ou ethnologues présents dans l'Arctique canadien au XIX^e ou au début du XX^e siècle (tels Parry 1824, Hall in Nourse 1879, Klutschak [1881] 1987, Gilder 1881, Boas 1888, 1901, 1907, Turner [1894] 1979, Low 1906, Jenness 1922, Mathiassen 1928, Rasmussen 1929, 1931...), les pratiques ludiques représentaient à cette époque une part majeure des activités sociales des Inuit rencontrés (toutes générations confondues). Dans les récits de voyage comme dans les premières monographies portant sur des groupes inuit, les membres de ces sociétés de chasseurs semi-nomades sont souvent décrits, de fait, comme des personnes promptes à se livrer avec enthousiasme à de nombreux jeux collectifs. Pour la plupart des observateurs qui soulignèrent l'importance de l'engagement dans des activités ludiques chez les Inuit semi-nomades, celui-ci constituait d'abord une manifestation, voire l'expression par excellence, du « tempérament enjoué » ou de la « joie de vivre » perçu(e) comme étant caractéristique de ce peuple. Au début des années 1820, à l'issue d'un hivernage auprès des Inuit de la région d'Iglulik notamment, le capitaine William Parry mentionnait ainsi dans son journal : « It may be supposed that among so cheerful a people as the Esquimaux there are many games or sports practised; indeed it was rarely that we visited their habitations without seeing some engaged in them » (1824 : 538). Un siècle plus tard, l'ethnographe Knud Rasmussen soulignait de façon comparable, dans son ouvrage de référence sur les Inuit « Iglulik » (1929 : 227) : « The Eskimo temperament finds a lively and characteristic expression in the mode of entertainment chosen as soon as but a few individuals are gathered together. The natural healthy joy of life must have an outlet, and this is found in boisterous games as well as in

¹ Selon une convention communément adoptée aujourd'hui, le terme « inuit » constitue l'adjectif correspondant à l'ethnonyme d'auto-référence (« Inuit ») revendiqué, à partir des années 1970, par les représentants politiques de ceux qui furent longtemps connus sous le nom d' « Esquimaux » (ou « Eskimos », d'après un terme propre à leurs voisins amérindiens, et qui signifierait, en abenaki, « les mangeurs de viande crue », ou encore, en montagnais, « ceux qui parlent une langue étrangère »). Dans la mesure où l'ethnonyme « Inuit » (qui désigne « les êtres humains » dans la langue inuit) est fondé sur le pluriel d' « Inuk » (litt. « l'être humain, l'individu »), j'ai opté pour cette orthographe, sans ajouter une autre marque de pluriel.

song and dance ». Bien d'autres voyageurs ou chercheurs ayant séjourné au sein – ou près – de campements inuit, dans la seconde moitié du XIX^e siècle ou dans les premières décennies du XX^e, ont aussi fait valoir que les habitants de ces terres arctiques témoignaient de façon générale d'une grande propension à jouer et à rire ensemble, dès que l'occasion semblait se présenter (ou dès lors que la nourriture ne manquait pas).²

Au cours du XX^e siècle cependant, les Inuit du Canada furent non seulement confrontés à l'installation d'un nombre croissant de comptoirs (destinés au commerce des fourrures) et de missions chrétiennes (vouées d'abord à la conversion des âmes), mais aussi et surtout à un interventionnisme accru de l'Etat fédéral, qui suscita des changements majeurs dans leur mode de vie. Pour les Iglulingmiut comme pour les autres groupes inuit jusqu'alors organisés en petites bandes semi-nomades vivant essentiellement de la chasse et de la pêche, la politique interventionniste menée par le gouvernement canadien à partir de la seconde moitié du XX^e siècle se traduisit de fait par un processus de sédentarisation et par une intégration accrue à l'économie nationale. Dans les années 1960, la naissance d'un village appelé à devenir permanent, « Igloolik » (Iglulik), s'accompagna en effet d'un développement substantiel du travail salarié et du système d'assistance sociale (géré par le gouvernement fédéral) ; elle vit aussi l'émergence de tout un ensemble d'institutions à vocation scolaire, médicale, administrative ou commerciale, dirigées ou encadrées en premier lieu par des Euro-Canadiens, ou « Qallunaat » (litt. « les grands sourcils » selon la terminologie utilisée par les Iglulingmiut, et plus largement par les Inuit, pour désigner les Blancs).

Au regard de l'importance des transformations socio-économiques liées à la sédentarisation, on peut se demander dans quelle mesure les pratiques ludiques des Iglulingmiut (enfants et adultes) ont elles aussi connu des changements significatifs, dans la seconde moitié du XX^e siècle. On peut encore s'interroger sur les conséquences de la sédentarisation (et des processus qui l'accompagnèrent) quant à la place des activités ludiques, et de l'activité ludique elle-même, dans la vie sociale – et dans la cosmologie – des

² Citons à titre d'exemples les commentaires faits par des explorateurs présents dans l'Arctique central canadien (en particulier chez les Aivilingmiut, voisins, et pour beaucoup parents, des Iglulingmiut), tels H. Klutschak ([1881] 1987: 204, « As regards the social life of the Inuit this is everywhere characterized by their games and modest entertainments, their communal meals (...) ») et A. Low, 1906: 174, « The Eskimos are firm believers in the old adage that all work and no play makes Jack a dull boy, and all join heartily in outdoor and indoor sports ». Dans cette même région, d'autres visiteurs de passage ont plus particulièrement souligné la prépondérance des activités ludiques collectives en période hivernale, à l'image de C. Hall (Nourse 1879 : 216-218, « The stock of provision was ample, and hunting unnecessary as well as impracticable; the time was, therefore, spent mostly within the igloos, in the usual amusements and feasting. (...) Amusements necessarily formed a large part of the occupations of the village »), ou de W. Gilder (1881: 44-45, « During the daytime [in winter] (...) men who were not out hunting engaged in playing a game (...). They are very fond of this game, and play almost incessantly. Another similar game (...) has no end and the players only stop when they get hungry and adjourn to eat »).

Iglulingmiut. La pratique de jeux constitue-t-elle aujourd'hui, pour les Iglulingmiut, une activité importante socialement ou symboliquement, comme cela semblait être le cas autrefois dans les campements semi-nomades ? Il s'agit notamment de se demander si – et dans quelle mesure – les contextes, les représentations et les fonctions associés à la pratique d'activités ludiques chez les Iglulingmiut semi-nomades ont tendu à se modifier à l'issue du passage à un mode de vie principalement sédentaire, beaucoup plus marqué par l'intervention d'acteurs extérieurs, et davantage exposé à des modèles (normatifs, culturels...) propres aux Qallunaat.

C'est en me référant à plusieurs travaux consacrés précédemment aux Iglulingmiut, et en réalisant des enquêtes ethnographiques dans le village d'Iglulik, que j'ai tenté de répondre à cet ensemble de questions. Pour favoriser les comparaisons avec d'autres groupes inuit, je me suis aussi intéressée à des travaux ethnographiques traitant, au moins pour partie, des jeux pratiqués dans différentes régions de l'Arctique « inuit ». Avant d'évoquer plus largement les sources (ethnographiques et autres) ayant trait aux pratiques ludiques ou à la notion même de jeu chez les/des Inuit, il importe de livrer ici quelques repères historiques sur la société iglulingmiut, en rappelant à cette occasion les travaux des principaux auteurs qui ont contribué à l'élaboration des connaissances anthropologiques sur les Iglulingmiut.

Il faut préciser dès à présent que l'ethnonyme « Iglulingmiut » (litt. « les habitants du lieu où il y a des maisons ») a plusieurs acceptions dans la littérature ethnographique. Dans un premier temps, et dans ce qui devint son sens le plus restreint, ce terme se référa aux Inuit qui habitaient – au moins pendant une période de l'année – sur l'île d'Iglulik, au nord-ouest du bassin de Foxe. À la suite des travaux des membres de la V^e Expédition de Thulé (présents dans l'Arctique oriental et central canadien au début des années 1920), cet ethnonyme tendit à désigner plus généralement les groupes vivant dans le nord du bassin de Foxe, et dans les environs du détroit Fury et Hecla (Mathiassen 1928 : 29-30).³ Suivant une définition encore plus large proposée également par T. Mathiassen (1928 : 1, 21-23) et K. Rasmussen (1929 : 10), l'expression « Iglulik Eskimos » ou « groupe Iglulik » en vint à s'appliquer quant à elle à

³ Il faut souligner la relativité de cet ethnonyme et la pluralité de ses acceptions pour les habitants de cette région eux-mêmes, qui utilisaient, au XIX^e et au XX^e siècles, différents termes de référence, correspondant souvent – mais pas seulement – aux principaux lieux de campement hivernal propres à chaque groupe (Mathiassen 1928 : 29, Brody 1976 : 221, Mary-Rousselière 1984 : 445, Rasing 1994 : 8, Randa 1994 : 36, 39). À cette époque de semi-nomadisme, la grande région du nord du bassin de Foxe était ainsi peuplée par les « Iglulingmiut » (occupant régulièrement l'île d'Iglulik), les « Amitturmiut » (« les habitants du lieu étroit », sur la côte est de la péninsule de Melville), les « Aggumiut » (« les habitants du côté du vent, du lieu d'où vient le vent », de la baie Agu), les « Kangiqługjuarmiut » (« ceux de la grande baie », dans le fjord Steensby), les « Pilingmiut » (« ceux du lieu où il y a quelque chose », à l'est du bassin de Foxe), les « Sallirmiut » (« ceux occupant la terre la plus au large », sur l'île Rowley), les « Qaqlivinirmiut » (« les habitants de l'endroit où il y a des fulmars » (?), baie Ikpik)... Qu'elles fussent auto-référentielles ou descriptives, les désignations utilisées étaient largement relatives, variant notamment en fonction des interlocuteurs en présence.

toute la population constituée par les habitants du nord du bassin de Foxe (« Iglulingmiut » au sens strict), ceux du nord de la terre de Baffin (« Tununirmiut » et « Tununirusirmiut »), et ceux vivant au nord-ouest de la baie d'Hudson (« Aivilingmiut »), considérés comme appartenant à un même ensemble culturellement et linguistiquement homogène (voir cartes 3 et 4 en annexe). Tout au long de cette étude, j'utiliserai pour ma part le terme « Iglulingmiut » dans un sens relativement restreint, pour faire référence en premier lieu aux groupes inuit qui nomadisaient dans le nord du bassin de Foxe (et dans le détroit Fury et Hecla), et pour désigner en second lieu les habitants du village actuel d'Iglulik, situé sur l'île du même nom (69° 23 lat. nord), au bord de la baie Ikpiarjuk-Turton (cf. annexe : village 1 et 2).

Repères socio-historiques et principales sources sur les Iglulingmiut

Les premières observations d'ordre ethnographique portant sur les Iglulingmiut, et plus précisément sur les « Esquimaux » de l'île d'Iglulik, furent réalisées par les capitaines anglais W.E. Parry (1824) et G.F. Lyon (1824), au début des années 1820. Au cours de leur expédition consacrée à la recherche d'un passage vers les Indes (ou à la découverte du fameux « passage du nord-ouest »), ils atteignirent en effet, en 1822, un campement situé sur une île que ses habitants leur désignèrent comme étant « Iglulik » [Iglulik] (Lyon 1824 : 230, Parry 1824 : 270). Il leur apparut rapidement que les membres de ce campement (qu'ils estimèrent alors au nombre de 120 environ) étaient apparentés à ceux qu'ils avaient côtoyés l'hiver précédent, au sud de la péninsule de Melville, dans la région de Repulse Bay, alors que leurs deux navires « Fury » et « Hecla » stationnaient près d'une île qui fut baptisée « Winter island » (Lyon 1824 : 230, 233-234, 307, Parry 1824 : 492). À leurs yeux, les uns et les autres appartenaient à une même « tribu » dispersée sur toute la côte nord-est de « l'Amérique » (et plus exactement de la baie Wager jusqu'au nord de l'île d'Iglulik selon Lyon, 1824 : 307, 344).⁴ Durant leur premier hivernage auprès des Inuit de la région de Repulse Bay (Naujaat) comme pendant le second, près de l'île d'Iglulik, à l'entrée du détroit situé entre la péninsule de Melville et le nord de la terre de Baffin, les deux capitaines s'attachèrent à relever les activités ainsi que les « manners, disposition and general character » de leurs voisins « Esquimaux », qu'ils fréquentaient régulièrement (Parry 1824 : vii). De fait, leurs journaux respectifs comportent des informations d'une grande valeur concernant le mode de vie, les pratiques rituelles et les représentations propres à ces Inuit, au début du XIX^e siècle.

⁴ Au cours de leurs séjours (à Winter island puis près d'Iglulik), Parry dénombra au total 219 individus, parmi lesquels 69 hommes, 77 femmes et 73 enfants, membres de cette « tribe of Esquimaux » (1824 : 492). Il estima alors à 300 ou 400 le nombre d'Inuit vivant dans tout le nord (et au nord) du bassin de Foxe (Parry 1824 : 549). G. Mary-Rousselière (1984 : 445) a fait valoir qu'à l'époque du passage de Parry, les « Iglulingmiut » au sens strict (Inuit habitant le nord du bassin de Foxe) devaient être autour de 210.

Ces ouvrages donnent à voir une société de chasseurs semi-nomades, organisée en petits groupes familiaux se déplaçant au sein d'une même grande région, au gré des variations saisonnières et des migrations concomitantes du gibier (l'alternance des saisons conditionnant la nature de la chasse engagée). À l'époque, W. Parry (1824 : 534) et G.F. Lyon (1824 : 341-342) relèvent notamment la dispersion géographique qui caractérise l'occupation du territoire (par ces groupes de chasseurs) durant la saison estivale, et le phénomène de congrégation (au sein de campements plus importants), qui marque inversement l'entrée dans la période hivernale.⁵ Ils fournissent plus largement des descriptions détaillées du cycle saisonnier de chasse et d'occupation du territoire suivi par les Inuit de la région, et en particulier par ceux qu'ils voient se rassembler à l'extrémité sud-est de l'île d'Iglulik, dans les semaines suivant leur propre arrivée dans la baie avoisinante, en septembre 1822.

Les deux explorateurs observent en effet qu'en cette période automnale, de nombreuses familles viennent rejoindre celles déjà installées sur cette île, pour y vivre, dans des maisons faites de terre, de pierre et d'os (Parry 1824 : 545, Lyon 1824 : 235), durant une partie de l'hiver (Lyon 1824 : 297, 304, Parry 1824 : 363). Tous deux notent encore que les hommes de ce campement (qui leur apparaît comme l'un des principaux de la région)⁶ se livrent alors à la chasse au morse et au phoque barbu ou annelé, depuis un kayak en eau libre, ou sur les glaces dérivantes (Lyon 1824 : 329), et mettent en cache la viande, de morse surtout, destinée à servir de ressource alimentaire pendant le début de l'hiver (Parry 1824 : 380). À partir de la mi-décembre, plusieurs groupes familiaux commencent ensuite à quitter l'île, pour établir un nouveau campement – constitué de maisons de neige – sur la banquise, plus près de l'eau libre et des morses qu'ils continuent à chasser (Parry 1824 : 386, 389, 545, Lyon 1824 : 378). À cette période de l'hiver, les hommes se consacrent en effet à la chasse au morse (depuis la banquise) ou chassent le phoque sur la nouvelle glace de mer, en guettant l'arrivée de l'animal à l'un de ses trous de respiration (Parry 1824 : 383, 386, Lyon 1824 : 330-331, 396, cf. annexe : chasse 1).

Dans l'ensemble, les premières observations rapportées par les deux capitaines anglais montrent qu'au début du XIX^e siècle, la chasse au gibier marin était au cœur du mode de subsistance des Inuit d'Iglulik. Particulièrement abondants dans la région (en raison de courants favorables), les morses constituaient notamment une ressource essentielle pour les membres de cette société (Parry 1824 : 279, 424), qui les chassaient durant une bonne partie de l'hiver et pendant tout le printemps, souvent depuis de nouveaux campements établis sur la banquise à partir de mars (Parry 1824 : 415, 418, 423). Vers la fin avril, à l'amorce du printemps, la dispersion des groupes constitutifs des précédents campements d'hiver tendait à s'accroître, comme W. Parry (1824 : 427) ne manqua pas de le relever à l'époque. À l'approche de l'été, après une période printanière marquée notamment par la chasse au phoque se déroulant sur la

⁵ Les descriptions fournies par Parry et Lyon constituèrent une source importante pour l'étude de « morphologie sociale » que Marcel Mauss présenta dans son « Essai sur les variations saisonnières des sociétés eskimos » (rédigé avec Henri Beuchat, et publié en 1906). Mauss y met en évidence la structure dualiste des sociétés inuit – et en particulier de leur organisation socio-religieuse – fondée sur l'opposition saisonnière entre été et hiver.

⁶ Selon Lyon (1824 : 341, 447) et Parry (1824 : 280, 451), l'île d'Iglulik constitue alors un lieu de campement « central » régulièrement privilégié par les Inuit de la région. Au vu des vestiges archéologiques, Lyon (1824 : 236) conclut en outre au caractère pluriséculaire de la fréquentation de ce site.

banquise (Lyon 1824 : 408-409), ce processus de dispersion atteignait son apogée (Parry 1824 : 450, Lyon 1824 : 309). Certaines familles partaient en effet dans les terres (sur l'île de Baffin, à l'est du bassin de Foxe, ou vers l'ouest, dans la péninsule de Melville) pour chasser le caribou (Parry 1824 : 475), tandis que d'autres campaient près de la côte dans des tentes en peau de phoque ou de morse et se livraient à la chasse aux mammifères marins (Parry 1824 : 453, Lyon 1824 : 330). Comme W. Parry et G.F. Lyon purent le constater en 1822, les différents groupes familiaux tendaient ensuite à se rassembler en un même lieu, sur l'île d'Iglulik notamment, vers le milieu de l'automne.

Les informations recueillies par d'autres observateurs, explorateurs ou baleiniers ayant séjourné dans la région d'Iglulik et/ou dans les régions voisines (en particulier chez les Aivilingmiut) dans la seconde moitié du XIX^e siècle, vinrent confirmer pour une grande part les descriptions livrées précédemment par W. Parry et G.F. Lyon (1824). Si les notes laissées par le capitaine américain Charles F. Hall (in Nourse 1879), qui se rendit dans la région d'Iglulik à deux reprises entre 1864 et 1869, ne fournissent que quelques informations éparées sur les Iglulingmiut⁷, les données publiées par Franz Boas (1901, 1907) offrent quant à elles des éclairages majeurs sur la culture matérielle des membres de cette société, ainsi que sur leur organisation sociale, leur système religieux et leurs pratiques rituelles, leurs jeux et leur tradition orale, à la fin du XIX^e siècle. La grande majorité des informations portant sur la société et la culture iglulingmiut, qui figurent dans ces deux ouvrages de Boas, lui furent transmises par le capitaine américain George Comer.⁸ À la demande de Boas, ce capitaine baleinier s'efforça en effet de recueillir des données précises sur les Inuit de la région d'Iglulik, avec lesquels il fut régulièrement en contact entre 1885 et 1899.⁹

G. Comer fournit notamment une description détaillée de tout un ensemble de prohibitions et de prescriptions au cœur du système de conduites rituelles des Iglulingmiut,

⁷ Parti en quête de témoignages sur les membres de l'expédition Franklin, disparus en 1847, C.F. Hall passa quelque temps auprès des Iglulingmiut (en mars 1867 notamment), mais il ne consigna, lors de ses deux séjours, que fort peu d'informations les concernant (Nourse 1879 : 301). Plusieurs de ses descriptions ethnographiques sont considérées en outre comme peu rigoureuses, voire sujettes à caution (cf. Mathiassen 1928 : 5).

⁸ Soucieux d'obtenir des informations comparables sur différents groupes inuit de l'Arctique central et oriental canadien, F. Boas sollicita aussi les contributions du capitaine baleinier James Mutch (qui fréquentait les Inuit de la région de « Ponds Bay »-Pond Inlet, au nord de la terre de Baffin), et du Révérend Edmund Peck, alors en charge de la première mission – anglicane – installée au sud-est de la terre de Baffin, dans le Cumberland Sound. C'est dans cette dernière région que Boas mena lui-même ses premières enquêtes ethnographiques, en 1883-84. L'ouvrage fondateur qui en fut issu, « The Central Eskimo », comporte quelques lignes sur le cycle saisonnier des « Iglulirmiut » ([1888] 1964 : 36).

⁹ D'abord présents, à partir de la fin des années 1810, dans le nord de la baie de Baffin et dans le détroit de Lancaster, à proximité des Tununirmiut (avec lesquels ils avaient des contacts épisodiques : cf. Lyon 1824 : 293-4, Parry 1824 : 436), les navires baleiniers écossais et américains commencèrent à fréquenter la côte ouest de la baie d'Hudson vers le milieu du XIX^e siècle (Mathiassen 1928 : 6, Eber 1989 : 11, 22-33). Les équipages se mirent à y stationner durant l'hiver, d'abord sur l'île Marble (Uqsuriaq), près de Chesterfield Inlet-Igluligaarjuk, puis chez les Aivilingmiut, à Repulse Bay-Naujaat, où un certain nombre d'Iglulingmiut venaient leur rendre visite afin de pratiquer le troc notamment (Nourse 1879 : 100-101). Ces échanges avec les baleiniers perdurèrent jusqu'à ce que l'activité commerciale de chasse à la baleine boréale s'effondre, dans la première décennie du XX^e siècle (Mathiassen 1928 : 6, Ross 1975, Eber 1989 : 104).

dont G.F. Lyon (1824 : 368-371) et W. Parry (1824 : 396, 494, 548) avaient déjà relevé plusieurs expressions (relatives à la maladie, au décès, à la grossesse et à l'accouchement en particulier). La liste d'interdits rapportée par le capitaine baleinier (cf. Boas 1901 : 147-151) illustre plus loin la prépondérance des règles de conduite concernant la relation avec le gibier et ses esprits tutélaires dans le système rituel iglulingmiut, visant à assurer en premier lieu la continuité de l'accès aux ressources animales. À la suite de W. Parry (1824 : 216, 455-456, 547-548) et de G.F. Lyon (1824 : 289-290, 358-361, 365-367), qui avaient pu décrire certaines séances chamaniques et souligner le rôle du chamane dans la relation avec les esprits « protecteurs » du gibier en particulier, G. Comer livra des descriptions de rituels chamaniques destinés, entre autres, à identifier les causes de la maladie, de l'infortune à la chasse ou de la disette, et/ou à obtenir de la maîtresse des animaux marins des conditions météorologiques favorables aux chasseurs, et fondamentalement, du gibier (Boas 1901 : 154-158, 1907 : 512). Il ressort en effet des témoignages de ces différents observateurs du XIX^e siècle qu'une des fonctions majeures du chamane iglulingmiut (ou aivilingmiut) était d'assurer, avec l'aide de ses esprits auxiliaires et par des visites éventuelles auprès de certaines entités tutélaires, la réussite de la chasse des hommes du campement, tout particulièrement en cas de manque ou de rareté du gibier (cf. annexe : « chamanisme »).

Si certains explorateurs ou baleiniers de passage dans les régions voisines d'Iglulik (au sud-ouest, chez les Aivilingmiut : Rae 1850, Gilder 1881, Klutschak 1881, Low 1906, ou au nord-est, chez les Tununirmiut : Bernier 1909, 1910) ont aussi pu apporter, à la fin du XIX^e ou au tout début du XX^e, quelques informations ethnographiques pertinentes sur des groupes inuit apparentés aux Iglulingmiut, les données les plus substantielles concernant ces sociétés de chasseurs semi-nomades (pratiquant le chamanisme) proviennent sans conteste des travaux ultérieurs des Danois Knud Rasmussen (1929, 1930b) et Therkel Mathiassen (1928). Dans le cadre de la V^e Expédition de Thulé, ces derniers menèrent en effet, entre 1921 et 1924, une vaste enquête ethnographique visant à rendre compte de la culture matérielle (Mathiassen 1928) et « intellectuelle » (Rasmussen 1929) des Inuit relevant du grand « groupe Iglulik », qu'ils perçurent et définirent comme un même ensemble culturel comprenant les Iglulingmiut, les Aivilingmiut et les Tununirmiut.¹⁰

Tandis que l'ouvrage de Mathiassen (1928) offre une étude de l'organisation sociale, des activités de subsistance (chasse, pêche), des modes de transport et d'habitation, des

¹⁰ Voir carte 4 en annexe. T. Mathiassen (1928 : 21) a pris soin de souligner que ces trois derniers ethnonymes avaient une réalité « plus géographique qu'ethnographique », tout en précisant leur relativité pour les Inuit vivant dans l'ensemble formé par ces trois aires géographiques, notamment dans la mesure où bon nombre d'entre eux se déplaçaient fréquemment d'une « aire » à l'autre, pour y résider plus ou moins longtemps.

techniques, des vêtements et des pratiques alimentaires propres aux Inuit « Iglulik », les travaux de Rasmussen (1929, 1930b) fournissent des informations d'une qualité sans précédent sur leur cosmologie, leur système rituel de prescriptions et d'interdits, leurs mythes et récits « traditionnels », et plus largement, sur de nombreux aspects de leur vie sociale et religieuse (parmi lesquels les chants, les danses et les jeux).¹¹

Concernant l'organisation sociale et le mode de subsistance des habitants de la région d'Iglulik, les observations livrées par T. Mathiassen (1928) tendent à montrer qu'au début des années 1920, ceux-ci n'avaient pas connu de transformations profondes par rapport aux premières décennies du XIX^e siècle, malgré l'introduction d'un nombre croissant d'armes à feu et de canots en bois (liée surtout à la présence soutenue de baleiniers dans la seconde moitié du XIX^e)¹², puis l'installation de comptoirs de traite dans les régions voisines (aux environs de Pond Inlet en 1903, à Chesterfield Inlet-Igluligaarjuk en 1912, à Repulse Bay-Naujaat en 1919, et à Pond Inlet-Mittimatalik en 1921), et l'intensification conséquente des activités de trappe, au renard et au loup notamment :

T. Mathiassen (1928 : 24-25, 30-33, 35-36) constate certes que l'établissement de stations baleinières, puis de postes de traite des fourrures, a altéré dans une certaine mesure le précédent cycle d'occupation du territoire chez les Inuit « Iglulik » (au sens large), mais il relève surtout, chez les Iglulingmiut (au sens strict), une importante continuité du cycle de chasse, et des lieux de campement privilégiés par rapport au siècle passé (et au regard des informations fournies surtout par W. Parry et G. Lyon dans les années 1820). Même si les Iglulingmiut se livrent alors à une activité de trappe plus intensive en hiver, et entreprennent, au printemps, des voyages plus fréquents vers les régions de Repulse Bay-Naujaat et Pond Inlet-Mittimatalik où sont établis les postes de traite de la « Hudson Bay Company » (HBC), ils continuent à suivre de façon générale un même cycle saisonnier d'activités cynégétiques : ils chassent essentiellement le morse et le phoque depuis la banquise en hiver, et les mammifères marins (en eau libre) ou le caribou (dans les terres), à l'été et à l'automne (Mathiassen 1928 : 35-36).

Comme les données présentées dans des travaux ultérieurs (tels ceux de David Damas, 1963 : 115-117) viendront le confirmer, c'est plus largement la « morphologie saisonnière » de la société iglulingmiut qui apparaissait relativement inchangée, par rapport au XIX^e siècle, à l'époque du passage des membres de la V^e Expédition de Thulé (Rasing 1994 : 62-63) : les

¹¹ Si les données présentées par K. Rasmussen (1929, 1930b) portent notamment sur les « Iglulingmiut » (vivant au nord du bassin de Foxe), les informations les concernant furent recueillies par celui-ci dans la région de Repulse Bay-Naujaat, au sud-ouest de l'île d'Iglulik, auprès d'Iglulingmiut venus fréquenter le poste de traite notamment. Rasmussen ne se rendit jamais sur l'île d'Iglulik même, et laissa à ses compagnons T. Mathiassen et P. Freuchen le soin de collecter des informations dans cette région, où ils séjournèrent au printemps 1922 et en 1923 (Rasing 1994 : 49, Saladin d'Anglure 2006 : 18). Il faut noter en outre que, parmi les données figurant dans l'ouvrage de Rasmussen sur les Inuit « Iglulik », bon nombre d'entre elles lui furent transmises par des Inuit originaires de la région « Nattilik », venus s'installer plus au sud auprès des Aivilingmiut de la région de Repulse Bay. 4 des 12 principaux informateurs de Rasmussen étaient des Nattilingmiut (Saladin d'Anglure 1989 : 73).

¹² Les changements socio-économiques liés à l'arrivée des baleiniers et à l'implantation de stations baleinières dans le nord de la baie d'Hudson ont été plus largement étudiés, par la suite, par W. Ross (1975) notamment.

différents groupes familiaux tendaient à se rassembler pour former des campements plus importants l'hiver, et se dispersaient ensuite, en un ensemble de petits campements, à partir du début du printemps surtout.

En 1921-22, T. Mathiassen relevait l'existence de 4 campements d'hiver iglulingmiut (dont ceux d'Iglulik et de Pingiqqalik, les plus peuplés) qui comprenaient au total 146 personnes.¹³ Selon ses observations (Mathiassen 1928 : 209), ces campements – comme tous ceux des Inuit du « groupe Iglulik » de manière générale – étaient constitués de plusieurs familles, apparentées pour la plupart. Si les membres de ces campements ne connaissaient pas de chef au sens plein du terme, ils reconnaissaient souvent l'autorité d'un homme en particulier, qualifié d'*isumataq* (litt. « celui qui pense... »). Ce dernier était généralement un homme âgé qui s'était illustré et s'illustrait par sa connaissance et son expérience du territoire et du gibier notamment, et/ou qui était à la tête d'une famille numériquement importante. Bien que réputés non contraignants au sens strict, ses avis et décisions en matière d'organisation de la chasse et de partage du gibier, ou quant à la période et au lieu propices à l'installation du campement, étaient généralement respectés (Mathiassen 1928 : 209).

Les études menées ensuite par D. Damas (1963 : 59-66) montreront plus précisément la nature des liens de parenté qui unissaient les membres des différents campements d'hiver mentionnés par Mathiassen au début des années 1920. Généralement composés des membres d'une à plusieurs familles étendues, et/ou de quelques familles nucléaires, ces campements iglulingmiut étaient essentiellement constitués sur la base de la parenté, et selon un principe prédominant de virilocalité (Damas 1963 : 64-66, 102-106). Comme W. Rasing (1994 : 79) a pu le souligner cependant, à partir d'informations recueillies auprès d'Iglulingmiut dans les années 1980, la composition d'un campement pouvait aussi dépendre d'autres facteurs (complémentaires), tels que les relations d'amitié, les considérations économiques, et le charisme ou l'influence propre à un *isumataq*. Si l'influence exercée par le « leader » d'un campement était d'abord fonction de ses connaissances en matière de gibier et de chasse, et/ou de sa position à la tête d'un groupe familial comptant plus ou moins de chasseurs expérimentés, elle pouvait aussi être liée, dans une certaine mesure, à la reconnaissance de ses compétences en tant que chamane. Chez les Iglulingmiut en effet, le statut d'*isumataq* semble

¹³ D'après les chiffres fournis par T. Mathiassen (1928 : 15, 20-21) pour l'année 1922, le nombre total d'Inuit relevant du « groupe Iglulik » était de 504 individus, parmi lesquels 146 Iglulingmiut, 165 Aivilingmiut, et 193 Tununirmiut. Mathiassen dénombra 146 hommes, 161 femmes et 197 enfants. Comparés aux estimations du tout début du XX^e siècle, ces chiffres traduisaient selon lui l'expression, dans les années précédentes, d'un déclin démographique dû aux épidémies (de syphilis notamment) engendrées par la présence d'équipages baleiniers.

avoir coïncidé assez souvent avec l'exercice d'une fonction de chamane (Mary-Rousselière 1984 : 440), jusqu'aux premières décennies du XX^e siècle du moins.

Les fonctions assumées par le chamane (*angakkuq*), au sein de la société constituée par les Inuit « Iglulik » au sens large, ont été particulièrement documentées par K. Rasmussen (1929, 1930b) dans les années 1920¹⁴ :

À cette époque, celui-ci apparaît encore comme un médiateur par excellence entre le monde des humains et celui des esprits, chargé de veiller au maintien ou au rétablissement de certains équilibres vitaux (pour les membres de la communauté), en déterminant d'abord les causes des désordres éventuels tels que la maladie, l'insuccès durable à la chasse, l'absence de gibier, ou la présence d'esprits malveillants dans le campement (cf. Rasmussen 1929 : 123-148). Assisté de l'un de ses esprits-auxiliaires (*tuurngait*), le chamane pouvait ainsi être amené à rendre visite à l'entité maîtresse du gibier marin (Takannaaluk, « la grande d'en bas »), ou aux habitants de l'espace céleste et plus particulièrement à Taqqiq ou Taqqip inua, l'esprit de la lune (Rasmussen 1929 : 123-31). Selon les observations de Rasmussen (1929 : 131-141) et de plusieurs de ses collègues de la V^e Expédition de Thulé (T. Mathiassen, J. Olsen, P. Freuchen), l'office du chamane consistait de fait, pour une grande part, à susciter les confessions publiques des membres du campement ayant transgressé des interdits rituels, et provoqué par là le désordre ou l'infortune, expression directe de l'irritation et de la sanction des esprits maîtres (*inuat*) du gibier. Dans l'ensemble en effet, le succès de la chasse, et plus largement le bien-être de la communauté, étaient encore réputés dépendre de l'observance – par ses membres – des injonctions et prohibitions rituelles édictées en relation au gibier notamment (cf. Rasmussen 1929 : 183-195).

Si l'existence d'un tel système de prescriptions et d'interdits (généraux et individuels) fut présentée par K. Rasmussen en tant que l'une des expressions majeures de la cosmologie des Inuit Iglulik du début du XX^e siècle, les enquêtes ethnographiques des membres de la V^e Expédition de Thulé n'en furent pas moins menées à une période caractérisée par la diffusion, dans tout le nord du bassin de Foxe, de nouvelles idées et de nouvelles conduites rituelles inspirées de la religion chrétienne.¹⁵ À la suite de l'établissement d'une première mission anglicane, fondée en 1894 par le Révérend E. Peck au sud de la terre de Baffin (Umanarjuaq, Blacklead Island), puis de l'installation d'une mission catholique, en 1912, au nord-ouest de la baie d'Hudson (à Igluligaarjuk-Chesterfield Inlet), tout un ensemble d'idées nouvelles – ainsi que des bibles rédigées en syllabaire inuit – commencèrent en effet à circuler activement

¹⁴ À partir des années 1970, une vaste étude des différents aspects du chamanisme, tel que pratiqué jadis chez les Iglulingmiut, fut aussi engagée par B. Saladin d'Anglure (1976, 1980a, 1986, 1988b, 1989, 1997, 2001), sur la base de témoignages d'Inuit nés au tout début du XX^e siècle. François Thérien réalisa également, en 1978, une série d'entrevues avec des « aînés » iglulingmiut, sur le thème du chamanisme dans la région d'Iglulik.

¹⁵ Souhaitant avant tout rendre compte de la « vision du monde traditionnelle » des Inuit rencontrés dans cette région, K. Rasmussen (1929, 1930b) n'a guère évoqué, dans ses travaux, ces phénomènes de propagation et de réappropriation d'idées chrétiennes, qui annonçaient des transformations dans les représentations. Son œuvre ethnographique n'en constitue pas moins une référence sans égale sur la culture des Inuit « Iglulik » de l'époque.

dans les régions plus septentrionales, au point d'y susciter une véritable « effervescence religieuse » (Laugrand 2002a : 179). Celle-ci se traduisit notamment par l'émergence de prosélytes inuit, et plus largement de mouvements prophétiques intégrant des éléments issus ou inspirés de l'enseignement des missionnaires établis plus au sud. Souvent menés par des chamanes et des leaders locaux (Saladin d'Anglure 1988b : 46, Laugrand 2002a : 422-428), ces mouvements furent à l'origine d'une première forme d'évangélisation dans ces régions inuit encore non marquées par une présence missionnaire.

Chez les Iglulingmiut plus particulièrement, le premier prosélyte à l'initiative d'un tel mouvement fut Umik, un Inuk (chamane) originaire du nord de la terre de Baffin qui s'installa dans la région d'Iglulik en 1920, avec son fils, juste après que ce dernier eut assassiné un négociant en fourrure dans les environs de Mittimatalik-Pond Inlet.¹⁶ Comme T. Mathiasen (1928 : 235) put le relever lors de son passage dans plusieurs campements iglulingmiut (Ingnirtuq, Pingiqqalik, Iglulik) en 1921-22, l'influence de ce « prophète » avait déjà conduit à l'adoption, dans bon nombre de familles, de pratiques rituelles d'inspiration chrétienne telles que l'interprétation d'hymnes et la lecture de la bible, l'abstention de tout travail et de toute chasse le dimanche, ou l'accueil de visiteurs par des poignées de main et des hymnes (Rasing 1994 : 98-99, Laugrand 2002a : 375-378, 425, 429). À la même époque, et dans des campements voisins, des membres de la V^e Expédition de Thulé (comme P. Freuchen) furent en outre témoins de la pratique de rituels collectifs de conversion à la nouvelle religion : par ces rituels (de *siqqitiq-*) consistant à découper et consommer de petits morceaux crus de cœur, de foie, de poumon ou de viscère de mammifères marins, les participants marquaient leur émancipation par rapport au précédent système rituel d'interdits, et, dans une certaine mesure, par rapport à la tutelle ou au pouvoir reconnu(e) à la maîtresse du gibier marin (Laugrand 2002a : 426). Ils rompaient plus loin avec le système qui régissait jusqu'alors les relations et les échanges avec les esprits maîtres du gibier.¹⁷

Au tout début des années 1920, avant même l'arrivée des missionnaires dans la région, un processus de conversion à la – ou une – religion chrétienne était donc engagé chez les Iglulingmiut. Quand un premier missionnaire, le Père oblat Étienne Bazin, parvint dans les environs de l'île d'Iglulik en 1930, il y fut notamment accueilli par le leader local Iktuksarjuat et son épouse Ataguttaaluk (cf. annexe : portraits 1), qui, selon son témoignage (Bazin 1974 : 29), l'invitèrent à procéder aussitôt à leur baptême, comme il avait pu le faire avec certains de leurs enfants, à l'occasion de leur passage à Mittimatalik en 1929 (Damas 1963 : 55-56). La

¹⁶ Dans sa thèse sur la réception du christianisme par les Inuit de l'Arctique oriental canadien, Frédéric Laugrand (2002a : 198-200, 208-209) a mis en évidence la pluralité des contacts – avec les baleiniers, les explorateurs et les commerçants – ayant pu contribuer à une certaine diffusion des idées chrétiennes chez les Iglulingmiut, avant même l'arrivée d'Umik. Il a également souligné le rôle joué en la matière par J. Olsen, catéchiste groenlandais qui accompagna K. Rasmussen dans la région, entre 1921 et 1924 (Laugrand 2002a : 200, 425).

¹⁷ Pour une analyse détaillée de ces rituels de transgression (au regard du précédent système d'interdits), et de conversion à la nouvelle religion, tels que pratiqués dans plusieurs régions, voir Laugrand 2002a : 453-462, 477.

conversion de ce couple de chamanes particulièrement influents dans la région entraîna sous peu celle de plusieurs familles iglulingmiut (Laugrand 2002a : 427).

À partir de 1931, le prêtre catholique français (appartenant à l'ordre des Oblats de Marie-Immaculée, O.M.I.) revint s'installer durablement auprès du groupe familial d'Iktusarjuat, d'abord dans leur campement d'hiver d'Avvajjaq, à proximité immédiate de l'île d'Iglulik (Damas 1963 : 26, 56, Rasing 1994 : 99-100, Laugrand 2002a : 240, Saladin d'Anglure 2006 : 19, annexe : carte 5). C'est dans un contexte marqué par une forte rivalité avec les missionnaires anglicans, mieux implantés que leurs homologues catholiques dans la région de Mittimatalik-Pond Inlet et dans tout le sud de la terre de Baffin, que le Père Bazin fonda officiellement la première mission catholique de la région d'Iglulik à Avvajjaq en 1933, avant de construire, en 1937 (avec le Père Trébaol venu l'assister dans sa fonction), une mission permanente sur l'île d'Iglulik, à Ikpiarjuk, au bord de la baie du même nom (Rasing 1994 : 100, Laugrand 2002a : 227, 240, Saladin d'Anglure 2006 : 19).

Durant cette même période en effet, les missionnaires anglicans cherchaient également à étendre leur influence confessionnelle, et à conquérir, par l'administration de baptêmes tout d'abord, le plus grand nombre d'« âmes » parmi les Inuit des différentes régions de l'Arctique canadien (cf. Laugrand 2002a : 224-249). Rattaché à la mission anglicane de Mittimatalik-Pond Inlet qu'il avait établie en 1929, le Révérend John Turner commença ainsi à effectuer, peu après son arrivée, des tournées régulières dans les campements iglulingmiut situés au nord du bassin de Foxe (Rasing 1994 : 75, 100). En 1937, il ouvrit une nouvelle mission au nord-est d'Iglulik, près d'Arctic Bay, à Siuralik-Moffet Inlet. Si la première mission anglicane ne fut fondée qu'en 1959 sur l'île d'Iglulik, le Révérend Turner et ses assistants contribuèrent, dès le début des années 1930 (et à la suite d'Umik), à une diffusion significative de l'anglicanisme chez les Iglulingmiut (Damas 1963 : 26, Trott 1997 : 215, Laugrand 2002a : 240-242). Tandis que la majorité des familles installées dans les environs de l'île d'Iglulik et plus au sud se rallièrent peu à peu au catholicisme promu par le Père Bazin, celles qui vivaient dans des campements situés au nord et au nord-est d'Iglulik manifestèrent leur adhésion à la religion prônée par les missionnaires anglicans (Rasing 1994 : 101, Laugrand 2002a : 241).

Particulièrement fortes dans la région d'Iglulik, les rivalités missionnaires engendrèrent, au sein de la société iglulingmiut, des divisions confessionnelles qui affectèrent durablement les relations entre les groupes familiaux, en encourageant d'abord une nette réduction des échanges entre les uns (« catholiques ») et les autres (« anglicans »). À partir des années 1930, l'appartenance confessionnelle devint de fait un critère de plus en plus influent dans la constitution des campements iglulingmiut (Rasing 1994 : 79, 101), puis dans

les modes d'alliance conjugale, dès lors qu'une forme d'endogamie « religieuse » se mit à être pratiquée (Damas 1963 : 54, 56).

Si de nouveaux facteurs tendirent encore à intervenir dans l'organisation sociale des campements iglulingmiut, dont le nombre grandit beaucoup entre les années 1920 et 1950¹⁸, ceux-ci restaient toutefois fondés pour l'essentiel sur des relations de parenté (et sur une préférence pour la virilocalité), la famille étendue demeurant alors la principale unité de cohabitation et de coopération (Damas 1963 : 113, Mary-Rousselière 1984 : 439, 444).¹⁹

De manière générale, le processus de conversion au christianisme ne suscita pas non plus de transformations radicales dans le mode de vie des Iglulingmiut :

Jusqu'à la veille de la sédentarisation, à la fin des années 1950, ceux-ci continuèrent à vivre en grande majorité de la chasse, tout en formant des campements plus ou moins importants au gré du cycle saisonnier, même s'ils se mirent à occuper certains d'entre eux plus durablement, pendant la totalité de l'hiver notamment (Damas 1963 : 30-32, Rasing 1994 : 78-79).²⁰ Ils poursuivirent en outre, de façon secondaire, leurs activités de trappe et leurs expéditions printanières vers les postes de traite de Repulse Bay-Naujaat et de Pond Inlet-Mittimatalik, avant de fréquenter celui ouvert – de 1939 à 1941, puis à partir de 1947 – à Ikpiarjuk-Iglulik (où ils pouvaient échanger de la même manière des fourrures et des peaux contre différents biens de consommation importés : couteaux, armes à feu et munitions, outils, sucre, thé...).

Enfin, si la christianisation entraîna des changements dans les façons de concevoir la relation au gibier (en modifiant notamment les représentations concernant la nature des esprits maîtres des animaux), et engendra la disparition de nombreuses pratiques rituelles associées au précédent système chamanique, plusieurs études ont néanmoins pu montrer l'existence, dans les décennies suivantes, de continuités importantes dans les schèmes de pensée et d'action, ou dans les représentations ontologiques propres aux chasseurs iglulingmiut notamment. Dans certains de ses travaux consacrés aux pratiques et aux représentations liées à la relation aux animaux dans la société iglulingmiut, l'ethnozoologue Vladimir Randa

¹⁸ Entre 1922 et 1949, la population iglulingmiut – au nord du bassin de Foxe – connut une hausse significative, puisqu'elle passa de 146 à 284 individus, répartis en juin 1949 dans une douzaine de campements (Damas 1963 : 27, 66-70), sur un territoire plus étendu que précédemment (Rasing 1994 : 77). Cette croissance démographique était due pour partie à l'immigration de familles installées auparavant dans les régions des Aivilingmiut – autour de Repulse Bay – et des Tununirmiut, de Pond Inlet et d'Arctic Bay (Damas 1963 : 27, Rasing 1994 : 76). Elle était liée aussi à l'amélioration des conditions de vie, et en particulier à l'accès à des soins médicaux fournis d'abord par des représentants de la police canadienne (RCMP) – qui se mirent à patrouiller dans la région au début des années 1920 – puis par les missionnaires également (Damas 1963 : 28, 32, Rasing 1994 : 95-97, 101).

¹⁹ D. Damas (1963) a réalisé, en 1959-1960, une enquête ethnographique portant sur les structures de parenté et de résidence caractéristiques des campements iglulingmiut de l'époque, en les comparant à celles relevées chez les Iglulingmiut (vivant au nord du bassin de Foxe) depuis le XIX^e siècle.

²⁰ Si quelques emplois plus ou moins réguliers furent accessibles à des Iglulingmiut à l'issue de l'établissement d'une mission catholique, de l'ouverture d'un comptoir de traite local, puis surtout de l'implantation d'une base de radars américaine (DEW-line) au sud d'Iglulik, le travail salarié demeura néanmoins, jusqu'aux débuts de la sédentarisation, très minoritaire et peu significatif par rapport aux activités cynégétiques, au cœur du mode de subsistance de la quasi-totalité des groupes de la région (Mary-Rousselière 1984 : 444, Rasing 1994 : 78).

(1994, 1995, 1999, 2003a/b, 2007) a ainsi relevé la pérennité d'un ensemble de règles s'assimilant à un « code de conduite » fondé sur la prohibition des mauvais traitements, et dans une certaine mesure, des mauvaises pensées à l'égard de ces derniers. Plusieurs travaux de B. Saladin d'Anglure (1983, 1986, 1990, 2000) et de F. Laugrand (2000, 2001, 2002a, 2003) ont quant à eux mis en évidence la continuité, après la christianisation, de principes ontologiques associés à la cosmologie ou à certaines formes d'entendement du monde chez les Iglulingmiut (et chez les Inuit de l'Arctique canadien de manière plus générale).

Dans les années 1950, la christianisation semblait généralisée dans la région du nord du bassin de Foxe, au sens où la très grande majorité des Iglulingmiut avaient fait l'expérience de rituels de conversion et/ou de consécration de leur adhésion à la nouvelle religion, que celle-ci se soit révélée être l'anglicanisme ou le catholicisme (Rasing 1994 : 101, Laugrand 2002a : 243). À cette même époque, le gouvernement fédéral canadien commença à manifester un intérêt accru envers « ses » citoyens (inuit) présents sur le territoire arctique national. Après avoir mis en place, à la fin des années 1940, un système de pensions familiales leur étant destiné, et après avoir apporté un soutien financier, au milieu des années 1950 surtout, aux initiatives des missionnaires catholiques visant à développer la scolarisation d'enfants inuit au sein de pensionnats²¹, l'administration fédérale intervint plus largement auprès de l'ensemble de la population canadienne inuit.

Dans la région d'Iglulik, c'est notamment à Ikpiarjuk, sur l'île d'Iglulik (cf. carte 5 en annexe), à proximité immédiate de la mission catholique et du poste de traite de la Compagnie de la Baie d'Hudson, que le gouvernement fit construire, en 1959, une école fédérale et plusieurs bâtiments tels qu'un centre d'hébergement pour les élèves et un dispensaire (Damas 1963 : 29-32, Mary-Rousselière 1984 : 444, Rasing 1994 : 152-3). Un administrateur général et plusieurs fonctionnaires canadiens furent envoyés sur place à cette occasion, afin d'organiser le développement des nouvelles infrastructures (Saladin d'Anglure 2006 : 19). Dès l'année suivante, plusieurs enfants iglulingmiut dont les familles résidaient sur l'île d'Iglulik ou dans des campements environnants commencèrent à suivre une scolarité annuelle à Ikpiarjuk.

L'implantation de l'école (dont la fréquentation devint ensuite obligatoire pour les plus jeunes), ainsi que la mise à disposition, à Ikpiarjuk, de maisons préfabriquées en bois (fournies et louées pour un coût modeste par le gouvernement fédéral à partir du début des années 1960) contribuèrent à favoriser un processus de sédentarisation des Iglulingmiut, en incitant un nombre croissant de familles à s'installer durablement, puis de façon quasi-permanente, sur l'île d'Iglulik (Mary-Rousselière 1984 : 444, Rasing 1994 : 153-156).

²¹ À partir de 1955, plusieurs enfants iglulingmiut issus de familles « catholiques » furent envoyés au pensionnat de Chesterfield Inlet (Igluligaarjuk), pour y suivre un enseignement chrétien, en anglais, pendant la majeure partie de l'année : ils ne retournaient auprès de leurs parents, dans la région d'Iglulik, que durant l'été (Damas 1963 : 30). À plusieurs égards, cette expérience s'avéra traumatisante pour beaucoup d'entre eux.

Ces dernières tendirent à se regrouper en fonction de leur affiliation confessionnelle (et de leur précédente inscription dans des campements déjà marqués par une orientation religieuse particulière), ce qui engendra une bipartition du village naissant : les groupes familiaux catholiques s'installèrent d'abord près de la mission, au nord-ouest de la baie Ikpiarjuk, tandis que les familles anglicanes s'établirent au sud-ouest de la baie, à proximité de l'église fondée et occupée en 1959 par un Révérend inuit, Noah Nasuk (Damas 1963 : 92, Rasing 1994 : 79, 185-187, voir plan du village en annexe). Cette division dualiste, qui se maintint strictement pendant près de trois décennies, constitua l'expression durable d'une profonde rivalité entre les membres des deux « camps » religieux. Au lendemain de la sédentarisation, la vie sociale des habitants du nouveau village – qui reçut le nom officiel d'« Iglulik » (« Igloodik »)²² – commença en effet à s'organiser, pour une bonne part, le long de cette ligne de fracture confessionnelle qui eut encore, pendant longtemps, des traductions dans le champ de la parenté. Ce n'est qu'à partir des années 1980, après le décès du Révérend Nasuk surtout, que l'endogamie confessionnelle cessa par exemple d'être la règle et que des unions libres s'établirent de façon croissante entre des jeunes gens appartenant à des groupes familiaux de confessions différentes.²³

Globalement achevé à la fin des années 1960 dans la région d'Iglulik, le processus de sédentarisation contribua à engendrer plus largement des transformations majeures dans l'organisation sociale des Iglulingmiut. La sédentarisation se traduisit d'abord par une concentration démographique d'une ampleur jusqu'alors inconnue :

Au milieu des années 1960, alors que la population iglulingmiut dépassait, au total, les 600 individus (Rasing 1994 : 184), bon nombre d'entre eux vivaient déjà dans le village d'Iglulik, qui comptait près d'une cinquantaine de petites maisons préfabriquées (Saladin d'Anglure 2006 : 20). Le nombre de personnes installées à Iglulik augmenta très rapidement dans les décennies suivantes, en raison d'une forte croissance du taux de natalité et de la baisse de la mortalité, toutes deux liées à l'amélioration de l'offre de soins médicaux notamment (Mary-Rousselière 1984 : 444).

²² Après l'émergence de ce village permanent, le terme « Iglulingmiut » fut utilisé de plus en plus communément pour se référer aux habitants de cette communauté locale. C'est en ce sens que j'évoquerai les Iglulingmiut contemporains, qui se reconnaissent et s'autodésignent généralement comme tels, même si de nombreux aînés vivant à Iglulik se qualifient plus volontiers d'« Amitturmiut(ait) », de personnes originaires de la région d'Amittuq (constituée par toute la côte nord-est de la péninsule de Melville).

²³ Les processus liés à la sédentarisation contribuèrent à la disparition totale du système matrimonial traditionnel, fondé notamment sur des alliances arrangées par les parents, entre des enfants encore en bas âge en général (Parry 1824 : 528, Lyon 1824 : 351, Mathiassen 1928 : 210, Damas 1972 : 41). Selon W. Rasing (1994 : 189), l'un des derniers mariages ainsi pré-arrangé prit place à Iglulik au début des années 1970, alors que l'établissement d'alliances conjugales commençait à dépendre, en premier lieu, du choix individuel des partenaires. Si la célébration religieuse du mariage est apparue comme la règle dans les premières décennies qui suivirent la christianisation, bon nombre d'alliances conjugales entre Iglulingmiut ont tendu à consister, par la suite, en des unions libres. En 2006, sur 360 « familles » ou ménages recensé(e)s à Iglulik, Statistique Canada dénombrait 120 couples mariés, pour 135 couples en union libre (et 105 familles monoparentales).

Si le modèle prédominant en matière d'unité résidentielle s'affirma comme étant celui de la famille nucléaire, de nouveaux types de maisonnées, constituées de familles monoparentales ou d'adultes vivant seul(e)s, se développèrent aussi peu à peu dans le village, à mesure que l'accès à un travail salarié et/ou à des aides sociales (fédérales) favorisèrent une certaine indépendance économique individuelle (Rasing 1994 : 187-189) :

Marginale jusqu'à la fin des années 1950 (car limitée à quelques emplois liés au fonctionnement de la mission et du comptoir d'Ikpiarjuk, et à l'installation d'une base de radars de l'armée américaine, à une cinquantaine de kilomètres au sud d'Ikpiarjuk), l'offre de travail salarié connut en effet, après la sédentarisation, un accroissement significatif dans la région, avec l'implantation de services gouvernementaux (écoles, dispensaire, poste de police...) puis de structures administratives municipales, l'ouverture d'un magasin coopératif (Co-op, qui incita au développement de l'artisanat) et la reconversion de l'ancien poste de traite en commerce général.

Au niveau de l'organisation du village, l'émergence de plusieurs institutions administratives dirigées d'abord par des représentants euro-canadiens (« qallunaat ») du gouvernement contribua à l'affaiblissement de l'autorité des leaders traditionnels, chefs de familles étendues ou *isumatait* à la tête des précédents campements (Mary-Rousselière 1984 : 444, Rasing 1994 : 195-196).²⁴

Principal organe politique local, constitué de membres élus parmi les habitants, le conseil municipal (« Community Council ») se vit attribuer quant à lui une autonomie et des pouvoirs décisionnels accrus lorsque le village d'Iglulik, reconnu depuis 1971 comme un « settlement » placé sous la double tutelle du gouvernement fédéral et du gouvernement provincial (des Territoires du Nord-Ouest, T.N.O.), obtint le statut officiel de « hamlet » en 1976 (Rasing 1994 : 196).

Iglulik constitue aujourd'hui l'une des 27 « communautés » du Nunavut (litt. « notre terre », voir cartes 1 et 2), territoire autonome au sein de la Fédération canadienne, créé dans la partie orientale des Territoires du Nord-Ouest en 1999, à la suite d'un long mouvement de revendications politiques engagé par des Inuit dans les années 1970. L'administration de ce territoire (dont la capitale est Iqaluit) relève de fait, pour une bonne part, de la responsabilité des Inuit, qui représentent environ 85 % de sa population, estimée à près de 29500 personnes en 2006 (dont environ 24600 Inuit, d'après Statistique Canada, www.statcan.gc.ca). En 2006, la population totale du village d'Iglulik était quant à elle de 1540 habitants (dont 1445 « Inuit »), ce qui représentait une augmentation de près de 20 % par rapport à 2001 (contre une croissance moyenne de 10,2 % dans l'ensemble du Nunavut pour la même période, selon Statistique Canada). Marquée par une croissance démographique exponentielle depuis la sédentarisation surtout, la société iglulingmiut est composée aujourd'hui d'une grande

²⁴ Comme l'étude documentée de W. Rasing (1994 : 46, 95-96, 142) a pu le montrer, la sédentarisation marqua aussi une intégration accrue de la société iglulingmiut au cadre légal canadien, matérialisé notamment par une présence policière devenue permanente après l'établissement, en 1964, d'un poste de police à Ikpiarjuk-Iglulik.

majorité de jeunes : en 2006, plus de 60 % des Iglulingmiut avaient moins de 25 ans (et 41,2 % moins de 15 ans), tandis que l'âge médian de la population du village était de 18,9 ans (Statistique Canada).

L'importance de cette croissance démographique n'est pas sans poser des problèmes, en matière de logement notamment, dans la mesure où, malgré la construction récente de nouvelles maisons, le nombre d'habitations disponibles est encore insuffisant par rapport à la demande, dans un contexte où le modèle résidentiel privilégié ou recherché est centré sur la famille nucléaire.²⁵ Par ailleurs, si le nombre d'emplois salariés ouverts (plus ou moins régulièrement) aux Iglulingmiut a augmenté dans les décennies suivant la sédentarisation, celui-ci est demeuré pour autant très en-deçà de la capacité numérique de la population active locale. Depuis le début de l'intégration à une économie nationale marchande et monétaire, le taux de chômage s'est révélé très élevé à Iglulik (Rasing 1994 : 194, Statistique Canada), comme dans bien d'autres communautés inuit relevant aujourd'hui du Nunavut.

L'activité salariée ne constitue certes pas le seul fondement de l'économie iglulingmiut, souvent qualifiée de « mixte ». Bien que pratiquées moins largement que dans le contexte semi-nomade, la chasse et dans une moindre mesure la pêche restent des activités importantes au plan économique, en matière de subsistance notamment (et plus encore sans doute, à un niveau social et symbolique, ou « identitaire », comme V. Randa 1994, 1999 et W. Rasing 1994, 1999 ont pu le souligner).

Menée de façon soutenue par certains, et engagée de manière ponctuelle voire sporadique par d'autres, la chasse contribue de fait, pour une bonne part, à l'alimentation locale des Iglulingmiut, même si ces derniers consomment aussi, de nos jours, une quantité importante de nourriture importée, vendue dans les magasins.

La pratique d'activités cynégétiques et/ou halieutiques occupe encore une place majeure dans le mode de vie de nombreuses familles inuit, qui quittent régulièrement le village ou la « ville » (« town ») d'Iglulik, au printemps et à l'été notamment, pour fréquenter pendant quelques jours ou quelques semaines leurs propres camps de chasse et de pêche, ou pour partir chasser ou pêcher dans les environs le temps d'une journée ou d'un week-end. Néanmoins, la pratique de telles activités est loin d'être à la portée économique de tous les adultes iglulingmiut, en raison de l'importance des coûts qui leur sont associés.

Partir en expédition de chasse (ou de pêche) implique en effet d'avoir accès à des ressources matérielles et financières considérables afin de couvrir les frais liés à l'utilisation d'une motoneige (devenue l'un des principaux moyens de transport à la suite de son introduction dans les années 1960, et de la disparition progressive des attelages de chiens), ou d'un canot à moteur notamment. De fait, dans beaucoup de familles (nucléaires et étendues), les revenus issus d'un ou des emploi(s) salarié(s) propre(s) à l'un – ou des – membre(s) du groupe sont souvent consacrés, pour une très large part, au financement des équipements permettant d'aller

²⁵ En 2006, beaucoup de jeunes couples (souvent parents d'au moins un enfant) et de familles monoparentales figuraient ainsi sur une liste d'attente pour l'accès à un logement à Iglulik. Selon les estimations de W. Rasing (com. pers.), le nombre moyen d'habitants par maisonnée iglulingmiut était de 5,8 à la fin 2005 (contre une moyenne de 3,5 pour le Nunavut, et de 2,3 pour l'ensemble du Canada).

chasser. Bien qu'une forme de solidarité prévale souvent en la matière au sein des réseaux de parenté, certaines familles iglulingmiut, parmi lesquelles celles constituées de jeunes parents vivant principalement de prestations sociales, n'ont cependant guère accès à des moyens économiques suffisants pour se livrer directement à des activités cynégétiques.

Si la pratique de la chasse et de la pêche fait encore partie du mode de vie de bon nombre d'Iglulingmiut, celui-ci s'est, dans l'ensemble, profondément transformé et diversifié avec la sédentarisation (et la concentration démographique qui s'en est suivie), l'inscription au sein d'une économie salariale et monétaire, la généralisation de la scolarisation, et la pénétration croissante de modèles culturels euro-canadiens (renvoyés par des enseignants ou d'autres « Qallunaat » installés dans le village, et par des médias tels que la radio et surtout la télévision, introduite au tout début des années 1980). Dans son ouvrage intitulé « Too Many People », en référence à une analyse formulée par des aînés inuit observant la vie quotidienne dans le village actuel d'Iglulik²⁶, W. Rasing (1994) a montré plus particulièrement comment l'ensemble de ces processus amorcés par la sédentarisation ont conduit à modifier significativement les normes comportementales et les modes du contrôle social, et engendré de profonds clivages générationnels dans la société iglulingmiut :

Comme il a pu le souligner (Rasing 1994 : 199-202), la différenciation croissante des valeurs, des normes et des modèles de conduite prédominant au sein des diverses classes générationnelles (celle constituée des *inummarit* ou « Inuit au sens plein » ayant principalement vécu dans des campements, celle formée par les Inuit ayant fait l'expérience de la sédentarisation alors qu'ils étaient jeunes gens, et celle des jeunes scolarisés, ayant grandi pour l'essentiel dans le village) s'est traduite de fait par une nette diminution de la cohésion sociale.

Tandis que les tensions liées aux rivalités inter-confessionnelles ont tendu à décroître à partir des années 1980 (qui virent aussi l'émergence, dans le village, d'un troisième courant religieux organisé autour de la petite église pentecôtiste du « Full Gospel »), d'autres tensions sociales ont commencé à se manifester ou à se généraliser, à la même époque, au travers de comportements adoptés notamment (mais pas seulement) par de jeunes Iglulingmiut. Diverses formes de délinquance et de violence verbale et physique sont en effet apparues ou ont connu de nouveaux développements, alors que la consommation d'alcool et de drogues tendait à devenir une pratique courante chez des jeunes souvent désœuvrés (Rasing 1994 : 201, 215).

Un nombre croissant de jeunes Iglulingmiut se sont retrouvés confrontés de fait à une situation de profond désœuvrement, en raison notamment de la fréquente insuffisance de leurs qualifications face aux demandes du nouveau marché du travail (instauré par des Qallunaat), de la faiblesse même du nombre d'emplois disponibles dans le village ou la région, et de leur

²⁶ Nombre de mes interlocuteurs inuit ayant surtout connu la vie dans les campements estimaient encore, au début des années 2000, que l'importance de la concentration démographique constituait en effet l'une des principales sources des problèmes sociaux auxquels les habitants d'Iglulik étaient alors (et restent) confrontés.

manque de moyens économiques (et parfois, de connaissances ou même de motivation) pour se livrer régulièrement à des activités cynégétiques. Si la scolarisation a eu pour effet immédiat de concurrencer les modes d'apprentissage traditionnels et d'altérer la transmission des savoirs et savoir-faire dans le cadre familial, elle ne s'est pas traduite, pour beaucoup de jeunes d'Iglulik et jusqu'ici du moins, par l'accès à des diplômes ou à un niveau de formation leur permettant d'occuper les emplois les plus qualifiés ou d'envisager une véritable insertion professionnelle.²⁷ Aujourd'hui encore, et malgré certains efforts de redéfinition des programmes d'enseignement ces dernières années, le taux d'abandons scolaires durant les études secondaires reste élevé à Iglulik, et les perspectives d'avenir professionnel semblent limitées pour de nombreux jeunes Inuit. L'importance du taux de suicide relevé au cours des trois dernières décennies – chez les jeunes hommes surtout – révèle plus loin, de manière dramatique, l'existence d'un certain malaise social, à Iglulik comme dans d'autres « communautés » de l'Arctique canadien.²⁸

Dans un contexte caractérisé par des possibilités d'emploi (ou d'activité économique) réduites, et par une scolarité souvent de courte durée, les occupations quotidiennes de bon nombre de jeunes et d'adolescents iglulingmiut ont tendu à s'assimiler, pour une large part, à des activités de « loisir » ou de jeu, centrées notamment sur l'utilisation de nouveaux supports tels que la télévision et les vidéos, ou les consoles vidéos. Si de nouveaux objets, de nouvelles infrastructures et de nouvelles pratiques à vocation ludique ou « récréative » ont fait plus largement leur apparition dans la société iglulingmiut à l'issue de la sédentarisation, beaucoup d'adolescent(e)s n'en font pas moins valoir que la vie à Iglulik est ennuyeuse (*kavanaqtuq*, « boring ») de nos jours, ou qu'ils éprouvent souvent de l'ennui au quotidien. Cette référence à la notion d'ennui, qui s'est développée chez de jeunes Iglulingmiut connaissant un mode de vie principalement sédentaire, constitue elle-même une expression symptomatique des changements ayant affecté le cadre socio-économique présidant (notamment) à la pratique d'activités ludiques dans cette société.

²⁷ Selon Statistique Canada, 255 des 300 jeunes Iglulingmiut âgés de 15 à 24 ans étaient encore sans diplôme en 2006 (tandis que 35 étaient diplômés de l'école secondaire, et 10 diplômés d'un CEGEP ou d'un établissement pré-universitaire). Dans la tranche d'âge des 25-34 ans, sur 235 Iglulingmiut, 135 étaient sans diplôme en 2006. À Iglulik, un enseignement général n'est proposé – principalement en anglais – que jusqu'à la fin du cursus secondaire, les jeunes désireux de poursuivre leur scolarité devant souvent quitter le village, voire partir dans le sud du Canada. Depuis peu, certaines formations professionnelles sont néanmoins offertes par le Nunavut Arctic College à Iglulik (et non plus seulement dans la capitale du Nunavut, à Iqaluit).

²⁸ Au début des années 2000, le nombre moyen de suicides annuels chez les jeunes Iglulingmiut se situait encore entre 4 et 6 (soit un chiffre comparable à celui de la précédente décennie, si l'on s'en réfère aux estimations du « Department of Health and Social Services » des Territoires du Nord-Ouest). Entre 1999 et 2003, le taux de suicide au Nunavut était de 120 pour 100.000, soit 11 fois supérieur à la moyenne canadienne (Santé Canada).

On peut ainsi s'interroger sur les conséquences éventuelles de ces changements en matière de rapport(s) entretenu(s) au jeu chez certaines classes d'âge, et plus largement, dans l'ensemble de la société iglulingmiut.

Dans cette étude, on cherchera à examiner notamment si, et dans quelle mesure, la sédentarisation et le développement d'un système socio-économique fortement marqué par l'intervention d'acteurs non-inuit (qallunaat) se sont traduits, chez les Iglulingmiut, par des transformations dans les jeux pratiqués, dans les modes de la pratique ludique, et dans les représentations associées à celle-ci. De manière plus générale, on s'efforcera de saisir, dans une perspective diachronique, la place et le rôle du jeu en tant que mode d'action ou structure d'interaction spécifique au sein de la société iglulingmiut, en mettant en exergue certaines caractéristiques de ce mode d'(inter-)action, ainsi que les contextes de son expression.

Si la fréquence des activités et des comportements « ludiques » a pu être mise en avant, tant par des explorateurs que par des ethnologues, au titre de trait caractéristique de la vie sociale ou de la sociabilité des Inuit (semi-nomades) du XIX^e et de la première moitié du XX^e siècle, peu de travaux se sont attachés, dans l'ensemble, à interroger les éventuelles fonctions du jeu dans les sociétés inuit, que ce soit avant ou après la sédentarisation. Les différentes formes de jeu privilégiées par les Inuit, adultes ou enfants, ont quant à elles fait l'objet d'une attention variable de la part des ethnologues, qui en ont fourni des descriptions plus ou moins précises.

Aperçu des sources sur les pratiques ludiques des Inuit

Parmi les explorateurs et les négociants qui relevèrent, au XIX^e ou au début du XX^e siècle, l'importance des pratiques ludiques dans la vie quotidienne des « Eskimos », seuls quelques-uns (tel L. Turner [1894] 1979 : 90-95) s'appliquèrent à livrer un aperçu des principaux jeux pratiqués par les membres de ces sociétés. Beaucoup rapportèrent néanmoins quelques scènes de jeux collectifs ou rituels dont ils furent témoins lors de leur passage dans un campement (Parry 1824 : 538-541, Lyon 1824 : 169-170, 238, 247-248, Hall 1866 : 468-470, Hall in Nourse 1879 : 96-99, Amundsen 1908 I : 274, II : 17-18...), et/ou évoquèrent la pratique de danses et de jeux marqués par la participation conjointe des Inuit et de leur(s) visiteur(s) étranger(s) (Lyon 1824 : 25-27, 111-112, Bernier 1909 : 30, 34-35...) :

Si l'arrivée de navires (de baleiniers ou d'explorateurs) semblait notamment donner lieu à des performances chantées et dansées de la part des Inuit, elle engendrait aussi, souvent, des activités ludiques en commun (succédant à une première séquence de troc), les membres des équipages étant eux-mêmes prompts à faire la démonstration de certains de leurs jeux et de leurs pratiques musicales et vocales, que les Inuit apprenaient ou

adoptaient pour la plupart avec enthousiasme (Lyon 1824 : 134-135, 140, 252, Hall in Nourse 1879 : 301, Amundsen 1908 I : 289...). Dans l'Arctique canadien, les Inuit eurent ainsi l'occasion de pratiquer avec leurs visiteurs des jeux sportifs comme la lutte ou saute-mouton (Lyon 1824 : 27, 140, 252), le football ou le cricket (Arnaujaq 1986), des jeux d'adresse (compétitions de tir, Bernier 1909 : 30), et des jeux de cartes ou de plateau, tels que les dominos, les dames et les échecs (Hall in Nourse 1879 : 95, Low 1906 : 28, Amundsen 1908 I : 289). Plusieurs observateurs, tel Turner ([1894] 1979 : 91), ont souligné que les « Eskimos » se montraient très enclins à se livrer à de nouveaux jeux, surtout lorsque ceux-ci impliquaient une forme d'activité physique à l'extérieur.

À la fin du XIX^e et dans les premières décennies du XX^e siècle surtout, certains ethnographes et ethnologues s'attachèrent à décrire différentes pratiques ludiques observées chez des enfants et/ou des adultes inuit. Plusieurs d'entre eux ont ainsi consacré une section voire un chapitre entier à l'évocation ou à la description des divertissements (« amusements », cf. Boas [1888] 1964 : 156-166, Jenness 1922 : 218-227...), des jeux, des sports et des passe-temps (« games », « games and pastimes », « sports and pastimes » : Nelson 1899 : 330-347, Boas 1901 : 110-113, Thalbitzer 1914 I : 128-129, Mathiassen 1928 : 218-228, Rasmussen 1929 : 227-250, 1931 : 356-362, 1932 : 265-270, Birket-Smith 1929 I : 271-279, II : 118-121, Gabus 1944 : 107-125, Victor in Victor et Robert-Lamblin 1989 : 179-288...), propres aux membres de différentes sociétés inuit de l'Alaska, du Canada ou du Groenland. Quelques rares études monographiques se sont aussi intéressées, au début du XX^e siècle, à l'une de leurs activités ludiques en particulier, comme les jeux de ficelle (Jenness 1924, Victor 1940), ou l'interprétation de chants liée aux danses à tambour (Jenness et Roberts 1925).²⁹

Principalement techniques (au sens où elles portent souvent sur l'utilisation de l'objet support de jeu, quand elles ne se limitent pas à une simple mention de la règle ou du principe essentiel du jeu), les descriptions de pratiques ludiques contenues dans les premiers travaux ethnographiques ayant trait à des groupes inuit de l'Arctique canadien tendent pour beaucoup à occulter la dimension narrative ou les chants caractéristiques de certains jeux. Seuls les travaux de F. Boas (1894, 1897, 1901 : 344-349) et de K. Rasmussen (1929, 1930b), qui constituent de façon générale des ethnographies d'une richesse exceptionnelle, rendent compte de récits, comptines et chants associés à plusieurs jeux inuit.

²⁹ Dans la deuxième moitié du XX^e siècle, d'autres travaux furent aussi consacrés à ces deux formes d'activités (analysées comme relevant de jeux particulièrement répandus chez tous les groupes inuit). G. Mary-Rousselière (1969), prêtre oblat en poste dans l'Arctique central, réalisa une étude des jeux de ficelle des Arviliguarmiut, en s'intéressant non seulement aux procédés de réalisation, mais aussi à la dimension symbolique des figures. Dans leurs thèses respectives, B. Cavanagh (1982) et P. Dewar (1990) traitèrent quant à elles de la pratique des chants et des danses à tambour dans l'Arctique central canadien (tout au long du XX^e siècle). Enfin, l'un des jeux inuit qui fit assez tôt l'objet d'une attention particulière est celui du « bilboquet » : P.E. Victor (1938, V. et Robert-Lamblin 1989 : 213-234) et R. Gessain (1952) en proposèrent notamment des descriptions techniques détaillées.

Dans l'ensemble, les monographies de l'époque fournissent surtout peu d'informations contextuelles sur les différentes pratiques ludiques évoquées. Si leurs auteurs ne considéraient manifestement pas – tous – les jeux comme des activités sociales secondaires chez les Inuit, ils les ont appréhendés, pour beaucoup, comme l'expression d'une activité frivole vouée essentiellement au divertissement, et n'ont pas cherché, pour la plupart, à cerner les modalités d'inscription de l'activité ludique dans la vie sociale des groupes inuit, ou à mettre en perspective la place et la portée des jeux dans ces sociétés.

K. Rasmussen a toutefois évoqué, pour les Inuit « Iglulik » notamment (1929 : 250), le rôle majeur de l'activité ludique en tant que moyen de cultiver un esprit enjoué ou une humeur favorable nécessaire pour faire face aux aléas du quotidien : il mentionne à ce titre l'existence d'un « proverbe » inuit suggérant que le fait de savoir jouer, chanter et rire relève d'un art, ou d'un comportement souhaitable voire prescrit pour qui veut surmonter les difficultés de la vie, et attester de ses bonnes dispositions à l'égard des autres [humains] :

« There is also an Eskimo proverb which says that those who know how to play can easily leap over the adversities of life. And one who can sing and laugh never brews mischief ». ³⁰

Comme d'autres observateurs des sociétés inuit semi-nomades (Hall in Nourse 1879 : 218, Jenness 1922 : 219), il a aussi fait valoir que, dans ces sociétés, la pratique de jeux sportifs participait de façon essentielle de l'entretien du corps, et du développement des capacités physiques (Rasmussen 1929 : 250, 1931 : 356). Outre la fonction « éducative » attribuée à certains jeux pratiqués par les enfants inuit (voir par exemple Gabus 1944 : 107-125), la principale fonction reconnue aux jeux des Inuit a été de fait, dans la littérature ethnographique des premières décennies du XX^e siècle, celle fondée sur l'assimilation de la pratique ludique à un moyen par excellence d'exercice physique, ou à un mode d'entraînement (principalement physique mais aussi psychique) à la pratique d'activités autres, liées à la subsistance surtout.

Selon cette perspective, qui a prédominé largement dans les décennies suivantes (cf. Swinton in Collinson et Swinton 1978 : 8, Zuk in Keewatin Inuit Association 1989 : 2, Heine 2002b : 1-5, 1-13), les pratiques ludiques des Inuit semi-nomades visaient d'abord à développer et entretenir l'endurance physique, la résistance à la douleur, la force, la souplesse,

³⁰ Une traduction plus littérale de cet adage pourrait être la suivante : « Ceux qui savent (comment) jouer peuvent sauter aisément par-dessus les malheurs de la vie. Et celui qui peut chanter et rire ne couve jamais de mauvaises intentions ». Dans ses travaux menés, dans les années 1960-1970, chez deux groupes inuit (Qipisamiut et Utkukhalingmiut) de l'Arctique canadien, J. Briggs (1970, 1979) a relevé de fait la prépondérance d'une attitude de « playfulness », de comportements « badins » caractérisés par le recours à la plaisanterie et au rire, dans les interactions quotidiennes impliquant les adultes. Ce trait majeur de la sociabilité inuit contribuait largement, selon Briggs, à l'évitement des conflits interpersonnels dans ces sociétés semi-nomades.

l'agilité, la coordination, l'adresse et la concentration, soit autant de capacités requises pour affronter avec succès la rudesse des conditions environnementales, et plus particulièrement nécessaires au chasseur pour réussir ses prises – et survivre – lors de ses expéditions :

« Many [Inuit] games served to prepare the people for the hard life on the land (...) and helped to develop many of the skills required for success in the hunt » (Heine 2002b); « [Inuit] games require (...) skills essential for traditional hunting and survival » (Zuk 1989); « Most traditional Inuit games and contests are not so much sport and entertainment as preparation for life and survival on physical and psychic levels » (Swinton 1978).³¹

Si cette lecture fonctionnaliste, qui considère essentiellement les jeux corporels et sportifs (en soulignant leur prépondérance au sein des jeux inuit), n'est évidemment pas dénuée de pertinence, il semble toutefois insuffisant d'appréhender les jeux inuit dans les seuls termes d'une préparation physique aux activités de subsistance ou à la « survie » en milieu « hostile ». Alors qu'une majorité de travaux n'ont envisagé la relation entre les pratiques ludiques et cynégétiques des Inuit que sous cet angle (en opposant souvent les unes et les autres par ailleurs, ou en les présentant comme des activités inscrites dans des cadres spatio-temporels strictement distincts, associés pour l'un au repos et pour l'autre au travail)³², plusieurs études ethnographiques comportent des données suggérant qu'il est fondé de s'interroger plus loin sur une éventuelle fonction symbolique ou rituelle des jeux (ou de certains jeux) pratiqués dans les sociétés inuit semi-nomades, au regard de la préparation de la chasse notamment.

Des explorateurs, ethnologues et missionnaires présents dans l'Arctique canadien dans la seconde moitié du XIX^e siècle ou dans la première moitié du XX^e ont en effet noté que certaines grandes fêtes saisonnières ou « festivités religieuses » célébrées par des groupes inuit étaient marquées par la pratique de jeux et de compétitions, tant au sud de la terre de Baffin (Boas [1888] 1964 : 192-195, 197-198, Bilby 1923 : 216-217), que dans l'Arctique central, le bassin de Foxe et le nord de Baffin (Nourse 1879 : 96, 99, Boas 1901 : 141, Amundsen 1908 I : 274, II : 17-18, Mathiassen 1928 : 227-228, Rasmussen 1929 : 241-243) : Ils ont notamment relevé la présence de pratiques ludiques (qu'eux-mêmes percevaient du moins comme telles) au sein de rituels saisonniers impliquant la figure de la maîtresse du gibier marin, et/ou lors de fêtes soulignant la capture d'un gibier particulièrement important.

³¹ Si plusieurs jeux ont aussi été présentés, par des auteurs inuit (tels Qumaq, 1988 et Ekoomiak, 1988), comme des activités favorisant la santé du corps et le développement de compétences physiques (utiles pour la chasse notamment), c'est en tant que conséquence et non en tant qu'objectif de la pratique ludique que cette dimension a été évoquée : selon eux, le but essentiel de ces jeux était de susciter la réjouissance (*quvianarutautuinnaqtut*).

³² Certains auteurs (tel Gabus 1944 : 124-125) ont tendu à présenter les activités ludiques des adultes comme des pratiques (collectives) développées essentiellement lors de tempêtes, ou lorsque les conditions météorologiques empêchaient les hommes d'aller chasser. Si les tempêtes constituaient en effet des « moments » privilégiés pour la pratique de jeux collectifs entre adultes, celle-ci était loin de se limiter à ce seul contexte chez les Iglulingmiut.

Certains de ces observateurs, tels Hall (Nourse 1879 : 171-172) et Rasmussen (1931 : 82-83), ont aussi mentionné que chez les Aivilingmiut et Nattilingmiut de l'Arctique central (voisins immédiats des Iglulingmiut), la première prise de gibier d'un garçon était validée, tout comme ses premiers pas, par l'organisation d'une compétition rituelle entre les adultes du campement.

Plusieurs ethnologues ont enfin rapporté, à la fin du XIX^e ou dans les premières décennies du XX^e siècle, l'existence d'autres rituels inuit à forte composante « ludique » associés à divers événements non nécessairement liés à la pratique cynégétique, comme la rencontre entre des membres de différent(e)s groupes régionaux ou « tribus » (cf. Boas [1888] 1964 : 201, 1901 : 116 et Bilby 1923 : 240-244 pour le sud de la terre de Baffin, et Rasmussen 1929 : 243 pour la région d'Iglulik notamment).

En dépit de ces données ethnographiques invitant à questionner la place prépondérante et la fonction des jeux inscrits dans plusieurs rituels collectifs – saisonniers, chamaniques ou autres – des Inuit semi-nomades du Canada, très peu de travaux ont été consacrés, jusqu'à récemment, à l'analyse de ces jeux rituels (ou de ces rituels ludiques). Ce n'est qu'à partir des années 1990 que la dimension symbolique ou la fonction rituelle des pratiques ludiques caractéristiques des grandes fêtes (pré-)hivernales célébrées autrefois chez les Inuit du sud et du nord de la terre de Baffin a commencé à être interrogée par certains auteurs (Blaisel et Oosten 1997, Oosten 2001, Laugrand et Oosten 2002b).

L'existence de jeux rituels, ou plus exactement cultuels (« cultic games »), propres à des sociétés inuit a certes été soulignée dès le début du XX^e siècle par W. Thalbitzer (1914, 1925), à partir de recherches menées au Groenland. Loin de questionner la fonction ou la spécificité rituelle de ces jeux « cultuels » identifiés comme étant au cœur de plusieurs festivités célébrées par les Inuit du Groenland dans les siècles passés, ses travaux entendaient cependant montrer l'origine religieuse (cultuelle) de différents jeux pratiqués par leurs descendants, à la fin du XIX^e et au début du XX^e siècle :

Au regard des données recueillies alors au Groenland oriental et occidental, W. Thalbitzer a fait valoir en effet que certains jouets (tels le bilboquet et le rhombe) utilisés par des enfants ou des adultes inuit avaient autrefois constitué des instruments rituels (1914 I : 663-664, 1925 : 243) et que plusieurs jeux pratiqués par des enfants et des adultes (tels les « mimic singing games », 1914 II : 291-317 et certains jeux chantés, 1925 : 249) étaient sans doute issus d'anciennes « cérémonies cultuelles ».

Il s'inscrivait ainsi, pour partie, dans une perspective analytique esquissée dès le XIX^e siècle par E. Tylor (1876) notamment, qui invitait à considérer les jeux des hommes (et des enfants surtout) comme des survivances de pratiques rituelles ou « magiques », ou comme des vestiges d'institutions sociales, tombées en désuétude. Plusieurs auteurs ayant proposé une étude de différents jeux pratiqués dans des sociétés inuit semi-nomades ont également fait prévaloir une telle lecture « originelle », dans leur analyse de certaines de ces pratiques

ludiques (cf. Culin [1907] 1975 : 34-35, 809, Gabus 1944 : 116, Beaudry 1977 : 84, 87, 207, Victor et Robert-Lamblin 1989 : 180).³³

Si l'étude ethnologique des jeux a d'abord été dominée, de façon générale, par cette problématique de l'origine (religieuse, rituelle, ou encore culturelle)³⁴, d'autres approches du jeu – et de la relation entre jeu(x) et rituel(s) – développées par la suite se sont révélées, comme nous le verrons, plus fécondes. Dans ses travaux sur des sociétés de chasse sibériennes, R. Hamayon (1990, 1992a/b, 1995, 2000, 2001) a notamment mis en évidence l'efficacité rituelle spécifique associée au(x) jeu(x) constituant le cœur de rituels chamaniques destinés à assurer le renouvellement de l'échange entre le monde humain et celui des esprits animaux (ou des esprits donneurs de gibier). La notion de « jeu rituel » proposée par cet auteur apparaît de fait particulièrement pertinente pour interroger l'efficacité symbolique propre aux pratiques ou aux modes d'action ludiques caractéristiques de rituels saisonniers célébrés jadis dans des sociétés de chasseurs inuit pratiquant le chamanisme.

Pour en revenir à notre survol des travaux ayant traité de(s) jeux pratiqués par des Inuit (de l'Arctique canadien surtout), on peut observer que, dans la seconde moitié du XX^e siècle, peu de recherches ethnographiques ont été consacrées à ce thème. L'intérêt pour les jeux des Inuit semble avoir en effet diminué dès les années 1940, ce qui constituait peut-être l'expression d'un phénomène plus général de désintérêt pour l'examen des pratiques ludiques dans les études d'ethnologie (cf. Wendling 2002 : 28). Dans les années 1960-1970, plusieurs études ont néanmoins considéré certaines formes de jeu pratiquées par des Inuit du Canada, que ce soit dans le contexte des campements ou dans le cadre de villages devenus permanents. Des aînés de l'Arctique québécois ont été invités à témoigner de leurs activités ludiques dans les décennies précédentes (cf. notes de terrain de Corcoran 1970, et Leblond 1974), et quelques travaux ethnographiques ont consacré un passage à la description de jeux pratiqués dans les années 1960 par des femmes (Guédon 1967), ou par des enfants et des jeunes inuit (Savoie 1969). Les jeux à pari ou « jeux intéressés » des adultes impliquant – alors – la mise en jeu de biens matériels ou d'argent ont aussi retenu l'attention de certains ethnologues (Thompson 1970, Riches 1975), qui ont cherché à en analyser la fonction socio-économique.

³³ À la suite de E. Tylor (selon lequel la majorité des jeux de hasard trouvaient leur source dans des rituels de divination), S. Culin ([1907] 1975 : 809) a tendu à attribuer une origine divinatoire, et plus largement religieuse, à un certain nombre de jeux pratiqués par les membres de sociétés nord-américaines et « eskimos ».

³⁴ C'est ce qu'illustre T. Wendling (2002 : 40-41), dans une analyse critique de différentes approches des jeux, développées dans les champs de l'anthropologie et de la sociologie (et inscrites, pour une large part, dans les « perspectives somme toute complémentaires de l'évolutionnisme et du diffusionnisme »). Il rappelle que l'étude des jeux a été longtemps marquée, en effet, par des problématiques d'origine et de rayonnement, qui invitaient à traiter ces pratiques comme l'indice « d'un certain stade de civilisation », ou « de relations entre [des] cultures ».

Les travaux amorcés à la même époque par J. Briggs (1970, 1978, 1979, 1982, 1991, 1998), au sein de groupes inuit de l'Arctique central et oriental canadien, ont constitué quant à eux des références majeures pour le présent examen du rôle et de la place du jeu en tant que mode d'interaction dans la société iglulingmiut. J. Briggs a en effet mis en évidence l'existence de modèles d'interaction ludiques participant notamment du processus de « socialisation » des enfants inuit. Dans la mesure où ils évoquent la pratique, dans les années 1960-1970, de jeux « interpersonnels » ou « rituels » d'ordre verbal, ses travaux invitent en particulier à interroger les expressions contemporaines d'une oralité ludique apparemment très présente, avant la sédentarisation, dans les échanges entre adultes et enfants.

Caractéristiques d'une autre dimension ludique de l'oralité et de la parole chez les Inuit du Canada, certains jeux vocaux ou chantés, associés pour ces derniers à la pratique de la danse à tambour, ont suscité par ailleurs l'intérêt de plusieurs ethnomusicologues et ethnologues à partir des années 1970 (Cavanagh 1976, 1982, Montpetit et Veillet 1977, Beaudry 1978, Saladin d'Anglure 1978a, Nattiez 1983, 1987, 1988, Dewar 1990).³⁵

En dehors de ces jeux considérés comme traditionnels, dont la pratique s'est poursuivie chez plusieurs groupes inuit après la sédentarisation, les pratiques ludiques propres aux Inuit christianisés et sédentarisés n'ont guère été envisagées, dans les décennies suivantes, en tant qu'objets de recherche à part entière. Quelques travaux ont certes suggéré de les étudier dans leur ensemble, et dans une perspective diachronique, avec pour objectif premier de « mesurer le changement culturel » (Lathrop 1969) ou « d'éclairer les phénomènes d'acculturation » (Beaudry 1977) à l'œuvre dans les sociétés inuit à l'issue de la mise en place d'une politique interventionniste par le gouvernement canadien. Inspirée de l'approche définie par J. Roberts, M. Arth et R. Bush (1959), qui visait à dégager des correspondances entre les « types » de jeux prépondérants dans un groupe culturel et l'organisation sociale, le système religieux et l'environnement propres à ce groupe, l'étude esquissée par T. Lathrop (1969) n'aboutit qu'à la conclusion que les Inuit (de la région du Kivalliq, dans l'Arctique central) privilégiaient traditionnellement des jeux mobilisant des compétences physiques ou une notion de hasard (soit deux principes sur lesquels se fondait, selon l'auteur, leur maîtrise de

³⁵ Alors que des thèses ont été consacrées à la pratique de la danse à tambour (Dewar 1990) ou au répertoire et à la transmission des chants associés à cette activité (Cavanagh 1982, Vascotto 2001) dans des sociétés inuit de l'Arctique canadien, les jeux « de gorge » et les jeux vocaux dualistes pratiqués – hier et aujourd'hui – par des femmes inuit du Canada ont été bien moins examinés par les ethnologues : la plupart des articles qui en ont traité les ont surtout appréhendés en tant que performance(s) musicale(s). La dynamique de partenariat et de compétition qui caractérise la relation entre les joueuses mériterait pourtant d'être interrogée plus avant. Dans la mesure où cette pratique ludique est assez marginale à Iglulik de nos jours (par comparaison avec certaines régions de l'Arctique oriental canadien, où la transmission semble avoir été beaucoup plus continue), je ne me livrerai pas ici à une analyse des pratiques et des représentations associées à ces jeux vocaux contemporains.

l'environnement), et que leur pratique croissante de jeux de stratégie, impliquant notamment l'usage de cartes, reflétait l'influence grandissante exercée par les Blancs dans cette société. Comme T. Wendling (2002 : 40-43) a pu l'évoquer dans sa présentation critique de plusieurs perspectives – héritées pour partie de théories évolutionnistes ou diffusionnistes – qui appréhendent le jeu avant tout comme un « reflet » (d'une organisation ou d'un modèle social-e prédéfini-e notamment), ce type d'approche tend à attribuer à l'étude des pratiques ludiques un simple rôle de confirmation de distinctions ou de tendances déjà dégagées à d'autres niveaux.

Si N. Beaudry (1977) entendait aussi interroger les transformations des pratiques ludiques des Inuit de l'Arctique central canadien avant tout comme des expressions ou des indices par excellence d'une acculturation, elle a surtout livré, dans sa thèse de maîtrise, un inventaire classificatoire des jeux mentionnés précédemment dans la littérature ethnographique. Son analyse étant essentiellement fondée sur des données disparates souvent peu contextualisées, et sur un travail d'enquête ethnographique de très courte durée, son projet de caractériser « le jeu inuit » au travers de quelques grands critères n'a eu qu'une portée limitée. N. Beaudry a cependant mis en exergue certains principes associés aux jeux inuit « traditionnels » (flexibilité de l'organisation, émulation), tout en faisant valoir que, dans la période antérieure à la sédentarisation, les activités ludiques étaient « complètement intégrées à tous les niveaux de la vie sociale des Inuit » (1977 : 241).

Considérées pour beaucoup comme des traductions ou des imitations fidèles de jeux « modernes » propres aux Euro-Canadiens, les pratiques ludiques des Inuit sédentarisés n'ont plus guère intéressé les anthropologues après les années 1980. Au cours des trente dernières années, seules quelques études ethnographiques ont abordé ce thème. R. Condon (1987, 1995) et P. Collings (1994, Collings et Condon 1996) ont ainsi traité de certains jeux pratiqués par les adolescents et les jeunes adultes de l'île d'Holman (dans l'Arctique occidental canadien), en se référant toutefois, dans leurs analyses, davantage à des notions de divertissement et de loisir (« recreation », « leisure ») – définies surtout par opposition au travail ou à des activités productives – plutôt qu'à celle de jeu (« play »). L'étude menée par N. Stuckenberg (2005) participe quant à elle d'une autre perspective, qui inspire davantage notre approche, dans la mesure où elle interroge notamment le rôle joué par la pratique collective d'activités ludiques, lors des festivités de Noël, dans la constitution rituelle de la « communauté » de Qikiqtarjuaq, au sud-est de la terre de Baffin (Arctique oriental canadien). Pour notre part, ce sont plus largement les fonctions sociales et la portée symbolique propres aux jeux pratiqués dans la société iglulingmiut, avant et après la sédentarisation, que nous nous proposons d'interroger.

Pistes et perspectives théoriques privilégiées

Avant d'évoquer la méthodologie adoptée pour notre enquête ethnographique, il faut encore préciser quelle a été l'approche théorique privilégiée pour cette étude. S'il ne s'agissait pas, bien évidemment, de présumer que chacun des jeux pratiqués chez les Iglulingmiut avait ou a nécessairement une fonction sociale autre que celle de réjouir ou de divertir, ou se voyait – se voit – systématiquement reconnaître une forme d'efficacité symbolique, notre examen de leurs pratiques ludiques s'inscrit néanmoins dans une perspective qui rejette la notion de gratuité ou d'improductivité souvent associée au jeu.

Il faut rappeler en effet qu'un certain nombre de travaux philosophiques ou sociologiques ont décrit voire défini le jeu dans les termes d'une activité toujours dépourvue de finalité externe et improductive à plusieurs égards. On peut certes reconnaître, comme l'ont souligné plusieurs théoriciens du jeu, que celui-ci ne tend ou ne vise pas en général à produire (de façon immédiate) quoi que ce soit de matériel, « ni biens, ni œuvres » (pour reprendre la formule de R. Caillois, auteur d'un essai sur « *les jeux et les hommes* », [1958] 1967a : 9, 35). C'est sans doute en ce sens qu'il faut interpréter aussi la proposition de J. Huizinga de définir le jeu comme « une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité » ([1938] 1951 : 35), l'auteur de *Homo ludens* attribuant par ailleurs au jeu un rôle fondamental dans la naissance des institutions des sociétés humaines (et de « la » culture même).³⁶ La gratuité prêtée au jeu a cependant pu être entendue plus spécifiquement comme le résultat d'une absence de finalité sérieuse (Durkheim [1912] 1990 : 546, 548) ou de « destination pratique » de l'activité ludique (Benvéniste 1947 : 164, et cf. Fink 1957 : 91), celle-ci étant distinguée à ce titre de l'action rituelle, et du rituel religieux notamment.³⁷

Ce dernier présupposé d'improductivité et de gratuité du jeu a pu être explicitement remis en question au travers de travaux d'ethnologie développés plus récemment. Dans son introduction à une *Ethnologie des joueurs d'échecs*, T. Wendling (2002 : 35-49) invite ainsi à

³⁶ La définition du jeu proposée par J. Huizinga (1951 : 35) présente plus largement celui-ci comme « une action libre, sentie comme “fictive” et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur ; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité ; qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données, et suscite dans la vie des relations de groupes s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par leur déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel ». Il faut noter qu'*Homo Ludens* apparaît aujourd'hui encore comme l'une des principales contributions à l'élaboration d'une théorie du jeu (récusant notamment l'opposition établie communément entre « jeu » et « sérieux », cf. 1951 : 22-23, 27).

³⁷ Si de nombreux auteurs (parmi lesquels Durkheim 1990 : 542-544 et Huizinga 1951 : 29-30) ont fait valoir l'existence de similitudes formelles entre le jeu et le rite, plusieurs d'entre eux ont avant tout cherché à identifier des critères de distinction entre l'un et l'autre. En dehors de l'argument portant sur l'absence de fin externe de l'action ludique (qui ne viserait pas à « une modification utile du réel », cf. Benvéniste 1947 : 161), c'est la notion d'incertitude liée au résultat du jeu, son issue « toujours aléatoire », qui a parfois été mise en avant en tant que spécificité du jeu – de compétition surtout – par rapport au rituel (cf. Tambiah 1985 : 128, Piette 1997 : 147).

interroger plutôt ce que les hommes produisent quand ils jouent, en examinant notamment la façon dont le jeu crée et organise des relations sociales (et plus loin, des groupes sociaux ou des micro-sociétés susceptibles de partager une même « culture » ludique) et/ou influe sur les rapports sociaux préexistants. R. Hamayon (1990, 1992a/b, 1995, 2000, 2003) a pour sa part souligné, au travers d'une vaste étude des rituels chamaniques pratiqués dans des sociétés de chasse sibériennes (et associés surtout au renouveau saisonnier), que le jeu peut être conçu comme productif au sens où il peut être engagé rituellement, et viser l'acquisition d'un bien symbolique (tel que la chance à la chasse ou la promesse de gibier, délivrée par des esprits tutélaires relevant du monde animal, dans ces sociétés sibériennes du moins). En faisant valoir que le jeu peut constituer une « forme rituelle spécifique », R. Hamayon propose d'analyser plus loin les différents niveaux d'efficacité symbolique des « rites de type jeu », ce qui implique d'étudier notamment le mode « dramatique » de représentation qui les caractérise.

Dans notre étude de différents jeux pratiqués dans la société iglulingmiut, on s'est attachée d'une part à rendre compte des modes d'interaction impliqués par la pratique de ces jeux, et à mettre en exergue certains contextes dans lesquels la pratique ludique, dualiste ou collective, apparaissait ou apparaît à l'origine de l'établissement ou de la réaffirmation de relations engageant à la coopération ou à l'échange (social, économique) : nous verrons que si la participation conjointe à des jeux marqués par un principe de compétition contribuait jadis à la création de relations d'alliance (entre des individus membres de différents groupes), elle semble surtout donner lieu, de nos jours, à une recomposition des liens sociaux et à l'activation de rapports de partenariat entre des membres de la « communauté » d'Iglulik. C'est en interrogeant notamment la notion de réjouissance, évoquée par nos informateurs au titre de principal effet produit par la pratique ludique collective, que l'on a cherché à saisir cette dernière dynamique de « production » de liens de coopération au travers de compétitions ludiques. L'expression de sentiments de joie associée à la pratique de jeux collectifs nous a semblé constituer également, dans certains contextes, un élément important de la relation de partenariat entretenue autrefois avec des esprits. L'une des pistes esquissées dans ce travail, pour tenter de cerner la spécificité du jeu en tant que structure d'interaction dans la société iglulingmiut, a donc consisté à analyser sa dimension de vecteur de joie partagée.

D'autre part, c'est la notion de représentation, telle qu'impliquée dans bon nombre de pratiques ludiques des Iglulingmiut, que nous avons cherché à préciser, dans la perspective de saisir certaines caractéristiques du jeu en tant que mode d'action – ou de préparation à l'action – particulier (et doté éventuellement d'efficacité symbolique). Cet intérêt pour la question de la représentation associée à des formes de l'activité ludique a été alimenté notamment par le

constat selon lequel la notion de jeu est principalement exprimée, dans la langue inuit (des Iglulingmiut notamment), à l'aide du morphème *-nnguaq-*, qui véhicule l'idée de simulation ou de représentation à petite échelle en particulier³⁸ : le terme générique désignant le fait de « jouer » est constitué en effet par l'association du radical *pi-* (« faire ») et de ce morphème *-nnguaq-*, *pinnguaq-* signifiant littéralement « faire comme si », « faire semblant (de faire) ».³⁹

Dans l'ensemble, c'est d'abord à partir des termes et des discours, ou des catégories vernaculaires propres à des Iglulingmiut que nous nous sommes efforcée d'appréhender la notion de jeu, et que l'on a identifié un certain nombre d'activités ludiques dans cette société. Les pratiques que l'on se propose d'examiner sont avant tout celles que des Inuit du groupe Iglulik ont autrefois exprimées ou décrites (si l'on s'en réfère à la littérature ethnographique) dans les termes d'une activité ludique, et/ou que des Iglulingmiut qualifient aujourd'hui de « jeux » (en inuktitut ou en anglais), ou interprètent, parfois rétrospectivement, comme l'expression d'un mode d'action ludique. Chaque fois que cela a été possible, nous avons aussi cherché à préciser, au travers d'une analyse ethnolinguistique, le sens des termes iglulingmiut utilisés pour désigner des jeux en particulier.

Méthodologie (terrain)

Cette étude des pratiques ludiques iglulingmiut s'est principalement fondée sur un travail ethnographique mené dans la région d'Iglulik entre mai 2002 et février 2006, sur une période totale de 14 mois (mai à août 2002, juin à novembre 2004, octobre 2005 à février 2006). Ce travail s'inscrivait dans le prolongement d'un premier projet de recherche (portant plus largement sur les jeux des Inuit du Canada), que j'avais amorcé par la réalisation d'enquêtes ethnographiques dans l'Arctique québécois (Nunavik), chez les Kuujjuamiut, en particulier parce que Kuujjuaq constituait une destination « inuit » relativement abordable

³⁸ Accolé à un verbal, le suffixe *-nnguaq-* véhicule principalement une notion de simulation. Lorsqu'il est associé à un nominal, il exprime une notion de ressemblance ou de représentation : *nunannguaq* désigne par exemple une carte géographique, une représentation du territoire (*nuna* se référant au territoire), tandis que *inunnguaq* se réfère à la représentation matérielle d'un être humain (*inuk*), soit à une sculpture, une statue ou une poupée. *Pinnguaq*, litt. « représentation d'une chose », constitue le terme nominal générique désignant un « jouet ».

³⁹ R. Hamayon (1995 : 72) a souligné que de nombreuses langues semblaient posséder au moins un verbe jouer assumant une extension à la notion de « faire comme si ». On peut noter qu'il existe, dans plusieurs dialectes inuit de l'Arctique oriental et central, un autre terme se référant au fait de jouer (à des jeux) : *qitik-* est toutefois employé plus volontiers pour désigner des jeux physiques, impliquant une mobilité corporelle (acrobatie, danse), et est davantage utilisé chez les voisins occidentaux des Iglulingmiut. Si l'on s'en réfère aux usages de ce même terme dans l'ensemble des dialectes inuit de l'Arctique occidental, l'étymologie de *qitik-* [*qatəγ-*] semble liée à la notion de saut, de bond (to « jump », Fortescue et al. 1994 : 299). Cette étymologie apparaît aussi caractéristique des termes évoquant le jeu dans un grand nombre de langues (Huizinga 1951 : 71-72, Hamayon 1995 : 72).

financièrement.⁴⁰ Si ces premiers terrains (effectués de juin à août 2000, et de novembre 2001 à février 2002) m'ont permis de collecter des informations sur les pratiques ludiques des Kuujjuamiut⁴¹, ils ont aussi servi de cadres à l'amorce d'un apprentissage pratique de la langue inuit parlée dans l'Arctique oriental canadien, l'*inuktitut* (litt. « à la façon des Inuit »).

Tout au long de mes séjours au Nunavik (Kuujjuaq) et au Nunavut (Iqaluit, Iglulik), je me suis efforcée d'acquérir une certaine maîtrise de cette langue à structure agglutinante, qui est encore largement en usage, bien que de façon inégale, dans les différentes régions de l'Arctique oriental et central canadien. L'enseignement suivi en parallèle à l'INALCO (Paris), dans le cadre du cursus de « langue et culture inuit » dirigé par M. Therrien, a favorisé considérablement cet apprentissage, en me permettant d'accéder surtout à la compréhension des règles du « jeu de construction » des syntagmes en inuktitut. Même si elles diffèrent quelque peu, les variantes dialectales parlées respectivement à Kuujjuaq et à Iglulik relèvent de ce même ensemble linguistique (inuktitut), qui constitue l'un des quatre groupes dialectaux de la langue inuit, appartenant elle-même à la branche « eskimo » de la famille des langues eskimo-aléoutes ou eskaléoutes.⁴² D'après la classification établie par L.-J. Dorais (1990 : 101, 1996 : 52), le « sous-dialecte » parlé dans la région d'Iglulik (*iglulingmiut*) relève plus particulièrement du « dialecte du nord de Baffin », qui comprend aussi le *tununirmiut* (parlé à Mittimatalik-Pond Inlet, Ikpiarjuk-Arctic Bay, et pour partie, à Kangiqługaapik-Clyde River).

De nos jours, la quasi-totalité des Inuit d'Iglulik se reconnaissent encore, de fait, comme locuteurs de l'inuktitut (cf. Statistique Canada 2006, www.statcan.gc.ca). Au-delà de l'importance du pourcentage – revendiqué – de locuteurs, des disparités existent cependant, tant dans les contextes d'usage que dans les degrés de maîtrise de cette langue chez les Iglulingmiut. Si l'inuktitut constitue de manière générale la langue de communication prédominante dans le cadre domestique (à Iglulik et dans les campements établis dans la région au printemps et à l'été), son utilisation est davantage concurrencée par l'anglais dans un certain nombre de lieux de travail salarié (fréquentés souvent par des « Qallunaat »

⁴⁰ L'avion constitue le seul moyen de transport régulier permettant de se rendre dans les « communautés » de l'Arctique canadien, et le coût d'un billet (pour un vol depuis Montréal ou Ottawa par ex.) est de manière générale très élevé. Les vols à destination des villages du Nunavik, et de sa capitale Kuujjuaq, sont toutefois moins onéreux que ceux qui desservent des communautés situées plus au nord, au Nunavut. Lors de mes séjours, le prix d'un A/R entre Montréal et Iglulik (qui accueille 3 à 4 vols hebdomadaires en provenance d'Iqaluit, capitale du Nunavut) se situait aux environs de 2500 \$ cd (près de 1600 euros actuellement).

⁴¹ Ces informations (qui résultent d'observations menées au quotidien, et d'entretiens semi-dirigés réalisés avec des « aîné(e)s » originaires de la région) ne seront que peu évoquées dans la présente étude, qui concerne plus spécifiquement les Iglulingmiut, installés beaucoup plus au nord. J'établirai parfois des comparaisons entre les pratiques et les modes d'interaction ludiques des Kuujjuamiut et des Iglulingmiut cependant.

⁴² Pour une présentation détaillée de la position de la langue inuit au sein de la famille eskaléoute, de son histoire et de ses évolutions, il faut se référer notamment aux travaux de L.-J. Dorais (1990, 1993, 1996) et à ceux de N. Tersis et M. Therrien (1996, 2000).

essentiellement anglophones) : en moyenne, l'usage de l'inuktitut semble rester néanmoins majoritaire dans les lieux professionnels, les commerces et les espaces publics du village, à l'exception sans doute de l'école secondaire. Ce sont de fait les membres des jeunes générations suivant ou ayant suivi un enseignement scolaire délivré principalement en anglais – et qui regardent pour beaucoup des programmes télévisés diffusés dans cette langue – qui sont aujourd'hui les plus susceptibles de recourir à l'anglais lorsqu'ils échangent entre eux. Les adolescents et les jeunes adultes iglulingmiut (dans la vingtaine ou la trentaine) tendent surtout à combiner de façon croissante l'inuktitut et l'anglais pour communiquer entre eux ou pour s'adresser à leurs enfants (ce qui donne lieu à des phrases telles que “*your nasak piilauruk!*”, « retire ton bonnet ! », le terme *nasak* [bonnet] étant ici anglicisé). Si cette situation est déplorée ouvertement par des personnes plus âgées, qui considèrent que les jeunes ne parlent plus correctement l'inuktitut, il reste que la connaissance et la transmission de cette langue apparaissent encore valorisées par une majorité de jeunes parents, à Iglulik et dans d'autres communautés du Nunavut, en tant qu'éléments importants de l'identité culturelle.⁴³ En ce sens, tandis que mes tentatives pour apprendre l'inuktitut se sont révélées d'une utilité pratique limitée pour ce qui était de communiquer au quotidien avec des Iglulingmiut de moins de soixante ans (capables pour la plupart de s'exprimer en anglais), elles ont largement contribué, à un niveau symbolique, à favoriser l'acceptation de ma présence et de ma raison sociale dans le village, aux yeux d'Iglulingmiut de différentes générations. Plusieurs de mes interlocutrices régulières y ont d'ailleurs vu ou ont fait mine d'y voir le signe d'une volonté d'intégration durable dans la communauté villageoise, et certaines n'ont pas manqué de me taquiner à ce sujet.⁴⁴

Dans la perspective de faciliter notamment l'inscription dans une approche fondée sur l'observation participante, j'ai d'abord choisi d'habiter, à Iglulik comme à Kuujuaq, dans une maisonnée du village, en postulant ainsi à une sorte d'adoption par une famille d'accueil, en échange du versement d'un loyer. Cette démarche a systématiquement abouti à mon rattachement plus général à un groupe familial étendu. Être l'invitée (dans un premier temps) de Tuumasi et Juusipina, « aînés » de la famille Kublu, m'a ainsi valu d'être conviée à

⁴³ C'est ce que révèlent plusieurs études qui ont été récemment consacrées à la question du statut et des usages de la langue inuit au Nunavut, et en particulier aux choix linguistiques manifestés par les « jeunes » - adolescents et adultes - nés dans le contexte postérieur à la sédentarisation, dans les régions de « Baffin » (Dorais 1996, Dorais et Sammons 2002, Tulloch 2004, et A. Hot, thèse en cours à l'université Laval, Québec). Ces études relèvent aussi que la progression de l'usage de l'anglais est plus modérée dans les communautés de taille modeste.

⁴⁴ Il est arrivé à plusieurs reprises, à Kuujuaq comme à Iglulik, que des femmes me fassent valoir, sur un ton tantôt sérieux tantôt rieur, qu'il était inutile que je me donne tant de mal à apprendre la langue inuit, si ce n'était pour m'établir dans le village et fonder une famille avec un « bon chasseur », en me conseillant à cette occasion d'épouser tel fils encore célibataire.

participer aussitôt à diverses activités (pêche, chasse, festin, fête d'anniversaire, baptême...) organisées également par leurs parents proches. C'est d'abord en résidant dans la maison des Kublu (qui réunissait trois générations sous un même toit), en partageant bon nombre des activités quotidiennes de plusieurs membres de cette famille (tâches domestiques, cuisine, repas, écoute parfois commentée de la CB, de la radio, ou d'émissions télévisées, garde des enfants, jeux, fréquentation de la mission lors du service religieux...), en les accompagnant dans leurs campements et à la chasse au phoque au trou de respiration, ou à la pêche à l'omble arctique, au printemps et en été, que j'ai pu observer tout un ensemble de pratiques et de modèles d'interaction ludiques. Si cet ancrage familial m'a amenée à fréquenter en premier lieu des parents et des amis appartenant au même réseau confessionnel que les Kublu (catholiques), il n'a pour autant pas constitué un obstacle à l'établissement de relations avec des personnes issues de familles anglicanes ou pentecôtistes.

Au fil de ma participation à des festivités (souvent marquées par des jeux collectifs), à des activités sportives (hockey en salle, basket, volley...) ou à des ateliers (de couture...) ouverts à tous les habitants du village, j'ai noué des liens avec des Iglulingmiut de toutes les générations et de confessions différentes, qui ont pris pour certains l'habitude de me voir leur rendre visite régulièrement. Dans la mesure où les visites constituent une expression majeure de la vie sociale des Iglulingmiut (et des différentes sociétés inuit), j'ai été généralement prompte, en effet, à donner suite aux invitations qui m'étaient adressées en ce sens par des adultes.⁴⁵ Ces visites à différentes maisonnées ont représenté souvent des occasions privilégiées pour des entretiens informels, pour jouer (aux cartes, à des jeux vidéos ou de plateau : cribbage, scrabble), pour suivre une partie de bingo ou les jeux des plus jeunes, et pour relever notamment toutes sortes d'interactions entre parents et enfants.

De manière générale, c'est aussi en participant ou en assistant à différents événements impliquant certains membres de la société iglulingmiut (soirées de danse hebdomadaires destinées aux adolescents et aux jeunes adultes, séances de répétition ou concerts de groupes musicaux, offices religieux célébrés dans chacune des trois églises, soirées de jeux hebdomadaires organisées à l'« école » maternelle pour les enfants, ateliers de cirque et séances pratiques de jeux acrobatiques réunissant des adolescents, matchs de hockey, sessions de bingo en salle, anniversaires, assemblée générale de la coopérative...) que j'ai recueilli des

⁴⁵ La majeure partie des invitations que j'ai pu recevoir émanaient de femmes (de différentes générations), mais certains hommes (dans la quarantaine ou la cinquantaine) m'ont également proposé de rendre visite à leur maisonnée. Dans tous les cas, si seul un homme était présent à mon arrivée (ou même si des enfants étaient à ses côtés), je repartais rapidement en faisant part de mon intention de revenir pour saluer la maîtresse de maison, ou telle jeune femme de la famille. Cette attitude, qui visait surtout à n'éveiller ni rumeurs ni jalousies, me semblait correspondre à une règle de conduite implicite en matière de relations hommes-femmes dans cette société.

informations intéressant directement cette étude. Une partie du travail d'enquête a consisté à passer du temps dans les infrastructures « récréatives » (salle communautaire : Community Hall, gymnases scolaires, patinoire) fréquentées par les enfants et les adolescents, qui s'y livrent à différentes pratiques sportives et à toutes sortes de jeux (de poursuite, de dissimulation...) plus ou moins organisés. C'est principalement dans ce contexte que j'ai pu mener un certain nombre d'entretiens informels auprès des plus âgés d'entre eux.⁴⁶

Pour documenter les pratiques ludiques caractéristiques de la précédente période semi-nomade, il a fallu adopter une autre approche que celle de l'observation participante ou des discussions informelles. Dès 2002, j'ai sollicité plusieurs « aîné(e)s » d'Iglulik pour réaliser avec eux des entretiens semi-dirigés sur ce thème. Soumis – comme tout projet scientifique appelé à être mené sur le territoire du Nunavut – à une procédure de demande de permis de recherche auprès du Nunavut Research Institute, mon projet de recherche avait au préalable été transmis à des membres du comité des aînés d'Iglulik (Inullariit Society)⁴⁷, et reçu un avis favorable de leur part. Il m'a semblé toutefois important d'en faire une présentation orale en inuktitut lors d'une réunion de tous les membres de ce comité, organisée au cours de mon premier séjour à Iglulik. La très grande majorité des aîné(e)s que j'ai sollicité(e)s par la suite pour des « interviews » (rémunérées selon la convention actuellement en vigueur au Nunavut) ont répondu positivement à ma demande.⁴⁸

Dans un premier temps, je me suis attachée à préparer ces entretiens en consultant la base de données sur l'histoire orale des Iglulingmiut (Iglulik Oral History DataBase) accessible au centre de recherche local.⁴⁹ La consultation de cette base constituée d'enregistrements (en inuktitut) et de traductions (anglaises) d'entrevues réalisées à partir de

⁴⁶ Bien que j'aie privilégié les méthodes de l'observation participante et des discussions libres (en anglais et plus rarement en inuktitut) dans mon travail auprès des jeunes Iglulingmiut, j'ai également réalisé, en 2005-2006, quelques entrevues semi-directives (enregistrées) avec plusieurs jeunes adultes.

⁴⁷ C'est dans les années 1980 qu'apparut le comité « Inullariit » (litt. « les Inuit véritables, à part entière », terme synonyme de *inumariit* désignant par extension les « elders » ou « aînés »). Celui-ci fut institué en « société » (en mesure d'appeler à des financements publics et privés) en 1993. Le mandat revendiqué par les membres de cette structure – appartenant aujourd'hui à des classes d'âge différentes – est toujours d'œuvrer à la promotion et à la transmission des savoirs et savoir-faire « traditionnels », et plus largement de la « culture » des Inuit de la région d'Iglulik. Ce comité fut notamment à l'origine du projet « Igloolik Oral History » consistant à recueillir les témoignages d'aîné(e)s sur des pratiques liées à toutes sortes de domaines (contrôle social, chasse, navigation, traitement du gibier, couture, organisation familiale et parenté, modes alimentaires, cosmologie...).

⁴⁸ Le principe d'une rémunération financière des aînés inuit invités à témoigner au cours d'une entrevue formelle a été institutionnalisé dans les années 1980 dans plusieurs régions de l'Arctique canadien. Selon le Nunavut Research Institute (NRI), il constitue aujourd'hui une règle.

⁴⁹ Ouvert en 1975 sous la tutelle du Département des Affaires Indiennes et du Nord, le centre de recherche d'Iglulik (Igloolik Research Centre) dispose aujourd'hui d'une documentation très riche sur les « savoirs traditionnels » des Inuit de la région, au travers de cette base de données contenant près de 500 enregistrements d'entretiens avec des aîné(e)s. Il offre aussi aux chercheurs – en sciences naturelles et en archéologie surtout – l'accès à un certain nombre d'équipements et à un laboratoire (voir en annexe : village 8).

1986 auprès d'aîné(e)s originaires de la région d'Iglulik m'a permis de préciser mes questions concernant certains jeux et rituels pratiqués avant la christianisation ou avant la sédentarisation, et d'accéder au vocabulaire utilisé jadis pour y faire référence. Bien que j'aie eu recours, la plupart du temps, à l'assistance d'un interprète lors de mes entretiens avec des aînés, la connaissance des termes vernaculaires associés à des pratiques ou des institutions du passé s'est révélée être un atout précieux à ces occasions, dans la mesure où bon nombre de ces termes – et de ces pratiques – n'étaient guère familiers à mes interprètes. J'ai pu constater à plusieurs reprises que ces derniers étaient ainsi confrontés à des difficultés de traduction, de façon plus ou moins marquée selon leur classe d'âge souvent. Le fait de travailler avec des interprètes des deux sexes et de différentes générations (de la vingtaine à la cinquantaine) a constitué cependant une expérience instructive, d'autant que ceux-ci prenaient parfois l'initiative de poser des questions qui leur étaient propres au cours de l'entretien.

Dans l'ensemble, ces entrevues plus formelles ont eu lieu au domicile des personnes concernées, au centre de recherche, ou dans la petite maison annexe (destinée à accueillir des chercheurs). Selon le souhait exprimé par un homme qui préférait être interviewé à l'extérieur du village, l'une d'elles a pris place sous la tente, sur la côte, à quelques kilomètres d'Iglulik. Il faut remarquer à cet égard que certains interlocuteurs aînés ont souligné que leur mémoire était plus active – ou plus facilement réactivée – lorsqu'ils se trouvaient en dehors du village dans un endroit qu'ils fréquentaient autrefois, dans la mesure où leurs souvenirs leur venaient alors du « cœur » (A. Ulaajuruluk).⁵⁰ Pour autant, plusieurs aînés m'ont fait savoir que le fait d'être interrogés à propos de pratiques du passé contribuait de façon générale à entretenir leur mémoire, ou leur permettait de se remémorer certains événements, si bien que mes questions sur les jeux étaient bienvenues. Plusieurs se sont aussi amusés de mon souci de m'assurer, après un certain temps d'entrevue, qu'ils n'étaient pas « fatigués » par mes questions :

J'ai reçu ainsi des réponses telles que « la bouche ne se fatigue pas en parlant ainsi », « rester assise à parler ne me fatigue pas », « je ne viens pas de courir ! ». À cette occasion, l'un de mes interlocuteurs a également fait mine d'appréhender l'entretien dans les termes d'une joute verbale, en prétendant – sur le mode du défi – qu'il réussirait à me faire épuiser toutes mes questions, et qu'il serait ainsi le dernier à demander : « n'as-tu donc plus de questions ? ».

⁵⁰ L'importance symbolique – pour la dynamique mémorielle – du cadre ou du lieu de réalisation d'une entrevue portant sur des pratiques ou des événements du passé a également pu être mentionnée par un aîné originaire de la région du Kivalliq (Arctique central canadien), lors d'un atelier sur la narration et les récits traditionnels inuit, auquel j'avais pu assister en 2002 (au Nunavut Arctic College d'Iqaluit). Cette personne a suggéré en effet que de tels ateliers (invitant des aînés à témoigner) soient organisés dans un iglou ou dans un espace comparable contribuant à mieux « réveiller la mémoire ».

Les entretiens réalisés ont été souvent marqués, de façon plus générale, par l'expression de plaisanteries ou de taquineries de la part des aînés. Il n'était pas rare que l'entrevue elle-même soit amorcée sur le mode d'un jeu ou sur le ton de l'humour :

L'un d'entre eux m'a proposé par exemple d'être la première à être interrogée si je tirais une carte d'une valeur plus forte que celle qu'il avait en main, tandis qu'un autre s'est – à une autre occasion – saisi d'une paire de jumelles et les a pointées vers moi en disant : « *Atii, apiqsulaurit !* Vas-y, pose-moi des questions ! » (soit en parodiant la relation entre l'interviewé et l'intervieweur, ou en évoquant la réciprocité du rapport entre observateur et observé).

J'ai aussi constaté que certains de mes interlocuteurs masculins se plaisaient à me taquiner en me conférant un rôle de « prétendue épouse » (*nuliannuaq*), au motif de clarifier la description ou de faire une démonstration partielle de jeux d'autrefois. Plusieurs aînées ont quant à elles traité mes questions sur le thème des jeux comme autant d'occasions d'en pratiquer certains (avec moi et avec l'interprète) à titre de démonstration⁵¹, ce qui s'est révélé souvent cocasse. Dans l'ensemble, il était manifeste que mes interlocuteurs éprouvaient un certain plaisir à évoquer et à décrire les jeux de leur enfance ou de leur jeunesse. Quelques entretiens ont été réalisés avec les deux membres d'un couple (en même temps), ce qui a parfois donné lieu à l'expression de souvenirs de jeux en commun, et de manière générale, à des ajouts d'informations ou à des commentaires (faisant valoir éventuellement une interprétation différenciée) de l'un par rapport au témoignage de l'autre.

Si plusieurs aîné(e)s ont exprimé une forme de modestie quant à leurs connaissances, en commençant par m'indiquer qu'ils avaient oublié beaucoup de choses du passé et que d'autres personnes pourraient certainement mieux me renseigner, tous ont manifesté un grand souci de précision dans les informations données : celles-ci étaient le plus souvent fondées sur des expériences directes, ou relevaient de témoignages dont la source était toujours située. Certains m'ont fait valoir en ce sens qu'ils ne voulaient pas s'aventurer à interpréter plus loin une pratique autrefois en vigueur ou certaines expériences faites par d'autres, au risque de dire des choses inexactes ou de ne faire que « mentir » (*saglutuinnaq*).

Afin de situer également les sources d'informations utilisées dans cette étude, j'ai choisi de mentionner les noms – et la génération – de mes interlocuteurs « aînés » (qui m'ont fait part de leur accord en ce sens), ainsi que ceux des personnes interviewées dans le cadre du projet d'histoire orale engagé à Iglulik en 1986, et dont j'évoque les témoignages. J'ai adopté une notation différenciée selon que les sources citées résultent d'entretiens menés personnellement à Iglulik (auquel cas figurent le nom de la personne et l'année de réalisation

⁵¹ Lors de nos entretiens, certaines démonstrations – de jeux de ficelle, de bilboquet ou d'osselets notamment – réalisées par des aîné(e)s ont aussi fait l'objet d'un enregistrement vidéo.

de l'entrevue) ou qu'elles se réfèrent à des témoignages consignés dans la base de données « Iglulik Oral History » (pour lesquels sont indiqués le nom de l'informateur/trice, l'année et le numéro de l'entretien, précédé de l'acronyme IE, « Interviewing Elders »⁵²).

Certains témoignages sont rapportés ici sous une forme directe, au travers d'une traduction française effectuée souvent sur la base de la version originale en inuktitut, plutôt qu'à partir de la seule version anglaise proposée par l'interprète. Je me suis efforcée en effet, avec plus ou moins de succès selon les interlocuteurs, de transcrire l'ensemble des propos recueillis lors des entretiens que j'ai menés à Iglulik, afin de pouvoir rendre compte des termes vernaculaires, et d'éclairer certains concepts utilisés par mes informateurs. Le dictionnaire unilingue réalisé sous la direction de E. Ootoova (2000), ainsi que les dictionnaires inuktitut-anglais de L. Schneider (1985) et de A. Spalding (1998), ont constitué des outils particulièrement utiles dans cette entreprise. En ce qui concerne la maîtrise de la langue inuit (et du dialecte iglulingmiut en particulier), je regrette néanmoins de n'avoir pas pu accéder à un niveau suffisant pour saisir directement tous les propos que je pouvais entendre, et pour réaliser notamment une étude approfondie des contextes et des modes verbaux de recours à l'humour ou à la plaisanterie, dans la société iglulingmiut contemporaine. Je garde l'espoir d'être en mesure de mener un jour une telle recherche, qui implique de comprendre les subtilités et la polysémie associées à certains usages métaphoriques de la langue, qui s'expriment notamment au travers de jeux de mots.

Plan

Cette étude se divise en trois grandes parties. La première est consacrée à l'examen diachronique de pratiques ludiques qui impliquaient ou impliquent au premier chef les enfants iglulingmiut, du début du XX^e siècle à nos jours. Il s'agit de considérer d'abord des pratiques de « jeu » qui étaient – et/ou sont – adressées aux tout jeunes enfants, avant de s'intéresser aux différents types de jeux organisés par les enfants eux-mêmes (dans la période du XX^e siècle antérieure à la sédentarisation, puis après l'installation des Iglulingmiut dans un village permanent). En premier lieu, on tentera surtout de saisir en quoi le « jeu » constituait et constitue un principe d'action intervenant dans le processus de construction de la personne, et notamment du joueur, dans la société iglulingmiut : nous verrons en effet qu'un principe ludique fonde l'un des modes privilégiés par les adultes pour agir sur le (devenir du) petit enfant et pour interagir avec lui. En second lieu, ce sont les principales formes de jeux

⁵² Par exemple : N. Piugaattuk 1986 : IE 006. Ce dernier système de référence correspond à celui utilisé par plusieurs chercheurs qui ont également eu recours à cette base de données pour leurs travaux.

pratiqués directement par les enfants iglulingmiut, hier et/ou aujourd'hui, qui retiendront notre attention. On s'attachera à les présenter en mettant en exergue les règles et surtout les principes d'action (imitation, représentation, compétition, mise à l'épreuve...) impliqués par ces jeux et/ou mis en œuvre lors de leur pratique. Quelques pistes seront esquissées à cette occasion pour tenter d'éclairer les fonctions sociales et la portée symbolique de ces pratiques ludiques enfantines, au regard de la construction de la « personne » iglulingmiut notamment.

La deuxième et la troisième parties traitent quant à elles de jeux pratiqués principalement par des adultes, ou réunissant plusieurs générations (soit non spécifiquement enfantins). Dans la deuxième partie, on s'intéressera aux principales activités à dimension ludique engagées – par des adultes surtout – dans la période semi-nomade, à partir du XIX^e siècle du moins. Différents jeux dualistes et collectifs pratiqués jadis par les Iglulingmiut seront examinés au travers de leur inscription dans un cycle saisonnier marqué par une série d'oppositions binaires, au premier rang desquelles figure la division symbolique entre hiver et été. Cet examen tendra notamment à montrer l'importance des pratiques ludiques au sein des grandes fêtes saisonnières, ou des grands rituels religieux célébrés dans les campements iglulingmiut, avant ou après la christianisation. Certaines fonctions sociales et symboliques associées à la pratique de jeux collectifs (plus ou moins ritualisés) seront ensuite envisagées selon deux angles principaux. Nous verrons d'une part que, dans la société iglulingmiut semi-nomade, la pratique d'activités ludiques a pu constituer, à différents niveaux, un mode d'action rituel participant de la préparation symbolique de la chasse, et visant de manière plus générale à assurer le succès de celle-ci (qu'elle fût à venir ou en cours). Ce seront d'autre part les dynamiques d'échange – de biens matériels notamment – caractéristiques de jeux dualistes ou collectifs pratiqués autrefois, qui seront considérées de plus près dans cette section.

La troisième partie proposera enfin une étude des principaux modes d'activité ludique privilégiés de nos jours par des Iglulingmiut de différentes générations. Après avoir examiné plusieurs types de jeux fréquemment pratiqués dans le village, c'est la place prépondérante des pratiques ludiques dans le cycle festif et dans les festivités contemporain(e)s que l'on s'attachera à mettre en perspective et à interroger. Cette étude cherchera à préciser notamment dans quelle mesure l'organisation de jeux appelés à être pratiqués collectivement contribue à construire ou à réaffirmer l'identité de « la communauté » des Iglulingmiut, tout en mettant celle-ci en scène. Plusieurs pratiques ludiques qui ont connu des développements récents à Iglulik, tels les jeux spectaculaires, de cirque ou de théâtre, et les jeux d'acteur, seront également envisagé(e)s dans cette dernière partie, en tant que modes d'action utilisés aujourd'hui pour représenter la ou « une » société iglulingmiut.

L'ensemble de ce travail sera donc traversé par une double interrogation générale, concernant la place du jeu ou la portée des pratiques ludiques dans les processus liés à la construction de la personne sociale d'une part, et dans ceux visant directement à la (re)constitution, à la reproduction ou à la (ré)affirmation du groupe (ou de la société) d'autre part, chez les Iglulingmiut.

Première partie

Les prémices : de l'enfant « objet » de jeu au joueur

(Jeu et construction de la personne iglulingmiut)

L'examen du terme générique exprimant la notion de « jeu » en inuktitut (*pinnguaq* : jouer, *pi-* [faire] + *-nnguaq-*, litt. « faire comme si, faire semblant de faire ») laisse apparaître le caractère central du morphème *-nnguaq-*, connotant une idée de simulation (Harper 1979 : 53). Principe constitutif de l'action ludique, *-nnguaq-* se lit avant tout comme un principe de représentation, donnant à voir ou à entendre, par une mise en actes ou en paroles, une réalité virtuelle, potentielle. Or, ce principe intervient de façon majeure dans les processus de construction de la personne chez les Iglulingmiut, particulièrement dans le contexte semi-nomade, et dans une moindre mesure, dans la société contemporaine. Il est d'abord manifeste en tant que modalité d'action sur l'individu en devenir, rituellement « mis en actes » dès sa naissance, et de manière continue au cours de ses premières années. Le bébé est en effet guidé afin de représenter certaines actions fondatrices, puis l'enfant est peu à peu incité à poser seul nombre de gestes inauguraux, au fur et à mesure que se développent ses facultés sensorielles et motrices. Le mécanisme de la représentation est ensuite directement activé par l'enfant qui engage lui-même tout un ensemble de jeux plus ou moins formels, marqués par l'imitation. En ce sens, l'action ludique exprimée par *-nnguaq-* intègre ici une notion proche, celle de ressemblance par rapport à un modèle, désignée par *-uja(a)q-* (« agir à la façon de »).⁵³

Dans cette partie, nous nous attacherons d'abord à montrer comment le principe ludique *-nnguaq-*, à travers ses expressions plurielles, participe ou participait du façonnage rituel du nouveau-né, du mode d'éducation de l'enfant et du processus d'intégration des rôles sociaux. Il s'agira de préciser en premier lieu dans quelle mesure ce mode de représentation est privilégié à différents niveaux du système relationnel organisant les interactions avec les petits Iglulingmiut. En second lieu, ce sont les modalités de la représentation et de l'imitation ludiques, activées au travers de jeux propres aux enfants, qui feront l'objet d'une description. Cet examen nous amènera à mettre en exergue d'autres dynamiques à l'œuvre (liées à la mobilité corporelle ou au contrôle de l'expression des émotions notamment), qui participent également de la construction de la personne.

⁵³ *Pinnguaq-* constitue le terme générique de référence au jeu, à l'action ludique, dans l'ensemble des sociétés inuit (*pinngdar-* : « play, pretend », Fortescue et al. 1994 : 260). Dans l'Arctique de l'Ouest, le terme *piujaq-* est cependant utilisé de façon parallèle, dans un sens similaire de « faire semblant » (Lowe 1984). Chez les Iglulingmiut, le morphème *-uja(a)q-* véhicule une connotation plus marquée d'imitation (« agir comme »). De façon générale, les morphèmes *-nnguaq-* et *-uja(a)q-* se recoupent étroitement (Fortescue et al. 1994 : 420).

Chap. I : Principes d'action intervenant dans la construction de la personne

1.1 Aperçu des composantes vitales de l'être humain

Avant d'aborder les différentes modalités d'action associées au principe *-nnguaq-* intervenant dans la construction de la personne *iglulingmiut*, il importe de présenter les principales composantes constitutives de l'être humain, et de préciser ainsi le statut du nouveau-né. Dans un article de synthèse portant sur les « principes socio-cosmiques de la personne », J. Oosten (1996 : 180) a mis l'accent sur la dimension hautement relationnelle des conceptions inuit de l'être humain, traditionnellement inscrit dans un cycle d'échange impliquant tant les vivants que les défunts, les esprits et les animaux.⁵⁴ J. Oosten a également souligné le caractère non systématique des représentations liées aux principes vitaux ou aux « âmes » propres à la personne chez les Inuit. Dans la période chamanique et jusqu'aux débuts de la conversion au christianisme, l'expression de ces principes était surtout fonction de leur articulation dans des contextes rituels spécifiques. Si l'on se réfère aux témoignages recueillis par K. Rasmussen (1929 : 58-59, 61, 93) puis par B. Saladin d'Anglure (1977, 1980b), ainsi qu'aux commentaires d'*Iglulingmiut* contemporains, il apparaît néanmoins possible de donner un aperçu général de ces composantes vitales.

1.1.1 Deux principes fondamentaux : *inuusiq* et *tarniq*

Tout individu est d'abord reconnu comme doté d'un corps, *timi*. Jusqu'à un passé récent, cette composante matérielle était perçue comme le résultat d'un double apport, féminin et masculin : la mère était réputée fournir le sang, l'un des premiers éléments dans la constitution du fœtus, tandis que le sperme contribuait à la formation de la chair, de la peau et des os (Dufour 1975b, 1988 : 50-55). Aujourd'hui, il semble que les représentations relatives à l'ontogenèse empruntent davantage à des conceptions issues de la médecine occidentale.⁵⁵

Le corps du nouveau-né (*inuusaaqtuq*, *inuulisaaqtuq*) est animé, à la naissance, par un principe vital premier, *inuusiq*, force de vie partagée par l'ensemble des êtres humains et animaux. Ce principe de vie a pu être présenté comme se confondant avec *tarniq* (« âme-ombre ») ou comme un principe double constituant une même âme, perçue par les chamanes *iglulingmiut* sous l'aspect dual d'*inuusiq*, « esprit de vie », et *tarniq*, « pourvoyeuse de vie et protectrice de la santé » (Rasmussen 1929 : 58, 93). Il semble cependant, comme ont pu le suggérer certains auteurs (tel Oosten, 1996 : 187), qu'une distinction soit à établir entre la

⁵⁴ Le thème des composantes de la « personne inuit » a été traité par plusieurs auteurs, tels B. Saladin d'Anglure (1980b), M. Therrien (1987a), J. Oosten (1996) et P. Huret (2003).

⁵⁵ Leur explicitation nécessiterait une étude approfondie. Il faut souligner ici que la majorité des femmes inuit accouchent maintenant dans des cliniques ou hôpitaux régionaux, et plus rarement dans leur village.

composante *inuusiq*, qui disparaît avec la mort de l'enveloppe corporelle, et le *tarniq*, réputé perdurer après la mort.

En tant que force vitale globale, *inuusiq* intègre le souffle, *anirniq*, qui constitue l'une de ses expressions premières, chez l'homme comme chez l'animal (Ootoova 2000 : 59, 211).⁵⁶ *Inuusiq* apparaît de fait susceptible d'être transférée de l'un à l'autre, et sa circulation entre le chasseur et le gibier était organisé par un dispositif rituel, activé autrefois lors d'une première prise animale en particulier.

Si *inuusiq* est avant tout ce qui confère la force, l'âme-ombre *tarniq*, autre principe vital, se caractérise quant à elle par une certaine fragilité ou volatilité, particulièrement à la naissance de l'enfant. Cette « âme-ombre » (dont le sémantisme dérive de *taaq*, désignant l'obscurité, Therrien 1987a : 126) était réputée investir le corps du nouveau-né sous la forme d'une représentation miniaturisée de ce corps, réplique minuscule et non substantielle, enfermée dans une bulle (*pullaaq*) venant se loger au niveau de l'aine (Rasmussen 1929 : 58, Saladin d'Anglure 1980b : 34-35). C'est du moins sous cet aspect qu'elle apparaissait aux chamanes *iglulingmiut* capables de la voir, comme ont pu le souligner récemment des aînés d'Iglulik (H. Amarualik 1993 : IE 287, G. Kappianaq 2002). Particulièrement mobile, cette composante vitale était perçue comme prompte à quitter le corps, celui du nouveau-né en premier lieu, le rendant dès lors plus vulnérable à toutes sortes d'attaques.⁵⁷ Un rituel de protection pouvait donc être réalisé par le chamane qui, dès la naissance et avant même que le placenta ne soit sorti, s'efforçait d'extraire le *tarniq* du corps de l'enfant, pour le dissimuler ensuite sous le foyer maternel (Rasmussen 1929 : 172). De nos jours, l'« âme » *tarniq* reste conçue comme volatile, y compris chez l'adulte qui, confronté à des expériences très anxiogènes ou oniriques, peut perdre cette composante, celle-ci se retirant du corps de façon plus ou moins temporaire (*tarningiqpuq*, Ootoova 2000 : 388 ; et Therrien 2002a : 170-171).

Dans le contexte chamanique, la continuité du *tarniq* était assurée après la mort selon des modalités variables. *Tarniq* s'affranchissait de sa bulle, assumant la dernière apparence physique de l'individu, toujours sous une forme dénuée de substance, pour atteindre l'un des espaces des défunts (céleste ou sous-marin), ou intégrer à nouveau une enveloppe corporelle

⁵⁶ Selon la définition livrée par E. Ootoova (2000 : 59), « l'expression de la vie d'un corps est le souffle (*timiup inuuninga anirniqaqtuq inuusivuuq*) ». Le déploiement de l'énergie vitale *inuusiq* au travers du corps s'exprime en outre par tout un ensemble de processus physiologiques, comme la circulation du sang ou les sécrétions corporelles (Therrien 1987a : 162-163).

⁵⁷ Selon B. Saladin d'Anglure (2006 : 97), c'est principalement pendant la première année de l'enfant que la fixation de l'âme était conçue comme imparfaite ou aléatoire chez les *Iglulingmiut*.

humaine, animale ou non-humaine.⁵⁸ Si les prescriptions et interdits liés au décès ne faisaient pas l'objet d'une stricte observance (*naattiiniq*), le *tarniq* du défunt, présent auprès du cadavre pendant la période rituelle de 3 à 5 jours, risquait cependant de quitter définitivement le cycle socio-cosmique, en devenant un esprit malveillant *tupilaq*, errant à la surface terrestre jusqu'à ce qu'un chamane parvienne à l'éliminer.

Avec la conversion au christianisme, généralisée dans les années 1930-1940 chez les Iglulingmiut, le sens du terme *tarniq* a tendu à se confondre avec celui de l'« âme » chrétienne, comme principe conféré et repris par Dieu (*Guuti*), principe immortel (*tuqusuittuq*) et susceptible d'être réattribué.⁵⁹

Enfin, on peut évoquer la notion d'*inua* (litt. « son *inuk*, son propriétaire »), principe maître ou esprit tutélaire attaché à chaque individu humain, mais aussi à chaque animal, à chaque force ou entité naturelle, voire à toute chose qui relève de la création. Né vers 1917, G. Agiaq Kappianaq l'a notamment souligné en ces termes :

« Tout ce qui est vivant a un '*inuk*' (*inua*), un esprit ou un être en soi le contrôlant. Dieu a fait en sorte que les êtres vivants et les forces naturelles (comme les vents, les rivières...) ou les roches, la terre, aient des esprits tutélaires, des gardiens pour les contrôler » (1990 : IE 167).

1.1.2 La réception du nom, *atiq*

Le nom (*atiq*) constitue un autre principe vital, ou une « âme » que l'enfant reçoit généralement à la naissance. Source de vie, cette âme-nom est réputée véhiculer un ensemble de compétences et de « qualités morales et physiques », propres à tous ceux qui ont porté le nom par le passé (Rasmussen 1929 : 58-59). Si l'enfant est parfois nommé avant sa naissance, l'attribution du nom n'intervient, dans la majorité des cas, qu'après celle-ci.

Dans le passé, il revenait à l'accoucheuse, ou encore à la mère, d'invoquer le nom du défunt invité à s'incarner dans l'enfant (Boas 1907 : 514, Dufour 1975). Ce faisant, elle devait veiller à ce que toutes les qualités possédées par ce défunt éponyme soient bien transmises au nouveau-né (Rasmussen 1929 : 172). L'invocation du nom consistait souvent en une invite

⁵⁸ Plusieurs aînés iglulingmiut ont souligné que les *tarniit* de certains défunts choisissaient de s'installer parmi les *ijirait*, devenant à leur tour des habitants (non-humains) de l'intérieur des terres. Cette représentation est partagée par des aînés d'autres régions (cf. M. Aupilaarjuk, in Saladin d'Anglure 2001 : 52).

⁵⁹ Si la perception du *tarniq* comme principe procédant de la divinité chrétienne apparaît généralisée aujourd'hui, la question de sa circulation, et celle de sa présence ou non chez l'animal restent ouvertes. Dans l'ensemble, l'âme chrétienne est encore perçue comme circulant à l'intérieur d'un cycle plus ou moins défini. À titre d'illustration de l'idiosyncrasie prévalant chez les Iglulingmiut (et plus largement mise en exergue par F. Laugrand, 2002a, pour les Inuit), on peut citer les propos d'un homme né au début des années 1970 : « When a person dies, his soul gets sucked to the other dimension, somehow. It cannot go back until it lines up in front of God and says: "I want to live again". God says that he will take away all the bad, and maybe give it a chance, making it meet a woman so that they will make more kids and God will have more souls to deal with. So God says: "OK, I will take away your bad souls and let you reborn" » (propos recueillis à Iglulik en 2005).

faite au défunt, incité à venir (« *qai ! qai !*, viens, viens ! ») pour transmettre cette « âme » à l'enfant (Rasmussen 1929 : 172, H. Amarualik 1992 : IE 214). Selon G. Kappianaq (2000 : IE 454), l'âme de l'ancêtre éponyme, *atiq*, était alors susceptible d'investir le corps de l'enfant sous la forme d'une vapeur.

Le processus de nomination pouvait également être pris en charge par les grands-parents de l'enfant (l'accoucheuse étant souvent, de fait, la grand-mère paternelle de ce dernier), mais aussi par d'autres membres de la famille, et du campement. De manière générale, l'enfant recevait en effet plusieurs noms, et c'est encore le cas de nos jours. En moyenne, les petits Iglulingmiut reçoivent aujourd'hui 3 à 4 noms personnels, mais certains enfants se voient attribuer jusqu'à 8 ou 10 noms. Les noms chrétiens, issus du baptême, sont intégrés de façon croissante dans ce système de transmission des noms, tout en restant le plus souvent attachés aux noms inuit de l'éponyme.

Si les aînés conservent un rôle important dans les processus de nomination à Iglulik, de nombreux acteurs sont aussi directement impliqués dans ce mode de transmission. Ceci est dû en partie à la permanence de la norme consistant, pour les parents de l'enfant, à accéder à la demande de toute personne, apparentée ou non, désireuse de transmettre un nom au petit. Refuser d'agréer une telle requête serait de très mauvais augure pour la vie de l'enfant : celui-ci risquerait en effet d'être frappé par la maladie, ou d'être victime d'une mort prématurée.

Le choix – ou plus précisément l'identification – de l'éponyme de l'enfant renvoie à une pluralité de facteurs. L'éponyme est le plus souvent un parent ou un ami décédé au cours des années précédant la naissance de l'enfant, et plus rarement une personne âgée encore en vie. Plusieurs signes, se manifestant à la future mère ou à l'un des parents, sont susceptibles d'être interprétés comme l'expression d'une requête directe du défunt, relative à la transmission de son nom. Celui-ci peut apparaître au travers d'un rêve spécifique, dans lequel il demande de l'eau pour éteindre sa soif, ou fait part de son désir de « rendre visite », *pulaaq*-. Il peut encore se manifester sous la forme d'une image, soudaine et inhabituelle, s'imposant à l'esprit de la future mère : le fait de se représenter ou de visualiser mentalement (*tautunnguaq*-) le défunt est en effet reconnu comme un indice selon lequel il veut voir son nom transmis. Un nom peut aussi être attribué selon le souhait explicitement formulé par l'éponyme lors de son vivant, souvent juste avant son décès. D'autre part encore, l'expression de pleurs inhabituels ou durables chez un petit enfant est souvent perçue comme la manifestation de la volonté d'un défunt, désireux de lui conférer son nom. L'énonciation, et par là la transmission, du nom de ce défunt est réputée mettre un terme immédiat aux pleurs

de l'enfant, comme l'illustre notamment le témoignage suivant, que nous avons recueilli auprès d'un homme né dans les années 1960 (Iglulik, 2005) :

« Juste après sa naissance, notre fille s'est mise à pleurer, elle a pleuré pendant toute la nuit, et ma femme et moi ne parvenions pas à arrêter ses pleurs. Lorsque ma mère est arrivée au matin, elle a pris la petite dans ses bras, puis elle l'a installée face à elle sur le canapé, et l'a regardée droit dans les yeux pendant un moment. Et soudain, elle a invoqué le nom de mon père, en soulignant qu'il souhaitait voir son nom transmis à l'enfant. Dès qu'elle a prononcé son nom, le bébé a cessé de pleurer. C'est ainsi que notre fille a reçu le nom de Uttak » (notre trad.).

Enfin, la reconnaissance d'une caractéristique physique spécifique ou d'un signe distinctif chez le nouveau-né peut constituer un élément d'identification du défunt « présent », dont le nom doit être invoqué dès lors.

En recevant un nom (*atiq*), l'enfant est assuré du soutien de son éponyme, et il se voit conférer non seulement la force, mais aussi les qualités, compétences et expériences propres aux précédents dépositaires de ce nom. Cet héritage se lit surtout comme l'acquisition d'un ensemble de prédispositions positives, plutôt que comme l'expression d'un déterminisme strict. L'enfant est certes porté à adopter les mêmes comportements que son éponyme, en particulier lors de ses premières années, où il est réputé prompt à *atiqusuq-*, « agir à la façon de son éponyme » : au-delà des caractéristiques d'ordre physique, une multitude d'attributs comportementaux – la façon de se mouvoir, un goût affirmé ou une habileté manifeste pour une activité spécifique (chant, couture, narration...), une tendance à la coquetterie... – sont interprétés en effet comme des expressions de la marque de l'éponyme. Ces traits communs se manifestent surtout dans l'enfance, et peuvent, pour certains, disparaître par la suite. De fait, le transfert de qualités ou d'attributs liés au nom n'est ni intégral, ni permanent ou exclusif, et les personnalités de l'éponyme et du nouveau dépositaire du nom ne se recoupent que jusqu'à un certain point. Il reste que, de façon significative, les qualités, mais aussi les expériences de l'éponyme – affleurant parfois à la conscience de l'enfant – sont en grande majorité perçues comme positives.

Selon de nombreux aînés iglulingmiut, l'enfant est susceptible d'hériter des souvenirs directement de son éponyme, et de connaître par là certaines expériences vécues par ce dernier, *atirmigut qaujimajuq* (voir aussi Saladin d'Anglure 1986 : 45). Or, dans de nombreux cas, ces expériences passées intégrées à la mémoire du récipiendaire du nom portent sur la participation à des jeux collectifs, ou l'engagement dans des festivités, en tant qu'activités marquées par une forte joie. Dans cette mémoire partagée, les souvenirs de jeux enfantins figurent peut-être parmi les plus prégnants :

« Nous avons l'habitude d'échanger des histoires, de relater nos souvenirs, lorsque nous étions jeunes. Un jour, j'étais en train de parler avec un membre de ma famille, je lui parlais d'une période où je jouais au jeu de la maison (*piqattaq*) avec une sœur aînée, lorsque ma mère intervint. Elle souligna qu'en fait ce n'était pas moi qui avais joué avec ma sœur à ce moment-là, mais mon éponyme. J'avais un souvenir très clair de cet événement, et ce souvenir s'avérait être celui de mon éponyme » (Aipilik Inuksuk, 1986 : IE 004, notre trad.).

De façon parallèle, le récipiendaire du nom hérite de l'ensemble du réseau de parenté de son éponyme, assumant une position similaire à l'intérieur de ce système. Cet héritage se traduit notamment par le maintien des modalités d'adresse antérieures : de nos jours encore, l'enfant peut se voir désigner par le même terme d'adresse *tuqluraq* que celui utilisé jusqu'alors pour son éponyme. La transmission du nom peut assurer plus loin une certaine continuité des liens de parenté et d'alliance, en pérennisant les obligations et responsabilités mutuelles précédemment engagées. Pour être pleinement effectif, ce système relationnel doit cependant être réactivé de façon régulière.

En acquérant une « âme-nom » *atiq*, le nouveau-né est investi d'un droit à la vie sociale, associé à un potentiel de développement spécifique, et à ce titre il « devient un être humain à part entière » (Therrien 1987 : 155). Il possède dès lors une « matrice » de pensée (*isumaqarvik*), soit des facultés psychiques, de perception et de raisonnement d'abord à l'état latent, et dont la croissance pourra être stimulée par son entourage, au travers d'interactions appropriées. Seule l'acquisition pleine et entière d'*isuma* – comme « capacité à se remémorer (*iqqaumajunnauti*), comprendre et savoir (*qaujimajunnauti*), et être conscient de son environnement (*ujjisurunnauti*) » (Ootoova 2000 : 75) – permettra à cet individu d'accéder au statut de personne, socialisée et autonome.⁶⁰

Tant que son *isuma* n'est pas totalement développé et qu'il n'est pas en pleine possession de toutes ses facultés psychiques, l'enfant reste susceptible d'être « modelé » ou de faire l'objet d'interventions plus ou moins directes, destinées à orienter son devenir en tant que futur membre actif de la société. Ce sont ces modalités d'action sur l'enfant qui vont nous intéresser maintenant, dans la mesure où elles font – et faisaient – intervenir pour beaucoup des notions et des pratiques de « jeu », et/ou vis(ai)ent directement à la construction d'un bon joueur. Nous nous attacherons en premier lieu aux pratiques de façonnage du nouveau-né, réalisées à une période où celui-ci est perçu comme particulièrement sensible puisqu'il se

⁶⁰ En s'appuyant sur une analyse sémantique, M. Therrien (1987a : 83) a souligné que l'activité psychique, désignée par *isuma-*, était perçue comme un achèvement, une perfection extrême de l'être humain. Son expression constitue en effet un critère primordial de maturité (voir aussi Briggs 1978 : 59).

situé à un stade décisif du processus de transition, celui du réinvestissement d'une enveloppe corporelle.⁶¹

1.2 Le façonnage du nouveau-né : la pratique du *pigusiq*

Au sein du dispositif rituel encadrant la naissance, les pratiques relevant d'un *pigusiq* apparaissent très significatives chez les Iglulingmiut. Le terme *pigusiq* (« façon de faire, pré-disposition à faire ») est utilisé majoritairement par les aînés pour désigner un ensemble d'interventions physiques et verbales à l'endroit du bébé, destinées à conférer à ce dernier des compétences et des qualités particulières.

Ces pratiques recouvraient jadis trois grandes modalités d'action complémentaires : la manipulation physique du nouveau-né (guidé pour représenter des gestes fructueux), l'énonciation de paroles propitiatoires (évoquant ses qualités à venir), et l'attribution d'une amulette, transférant à l'enfant la vitalité et les capacités propres à l'animal dont elle était issue. Dans une moindre mesure, la définition d'un *pigusiq* pouvait aussi renvoyer à l'observance de prescriptions et prohibitions spécifiques, applicables à l'enfant même ou à l'un de ses parents. Cette modalité concernait surtout des enfants nés dans des contextes difficiles (période de disette, ou décès des précédents enfants du couple...).

Avec la conversion au christianisme, plusieurs de ces modalités d'action ont tendu à décliner ou disparaître, en premier lieu celle consistant à « travailler » (*sana-*) le nouveau-né physiquement, en lui faisant représenter certains actes. Le recours à une amulette a pu perdurer de façon marginale, ou pour le moins discrète, jusqu'à nos jours, tandis que l'énonciation de paroles performatives constitue encore une pratique courante à Iglulik. Les témoignages recueillis auprès d'Iglulingmiut nés entre les années 1910 et 1930 permettent cependant d'éclairer l'ensemble de ces pratiques, encore familières à nombre d'aînés.

1.2.1 Être guidé pour « jouer »/représenter des actions efficaces

Dès sa naissance, l'enfant iglulingmiut pouvait faire l'objet d'une manipulation physique consistant à le guider dans l'accomplissement d'un acte fondateur, augurant de sa future participation en tant que membre du groupe. Cette pratique visait à faire réaliser au nouveau-né une action fructueuse, constituant en elle-même une expérience « première », et représentant l'action à venir, à une autre échelle, dans sa vie d'adulte.

⁶¹ On observera que la transmission d'un nom (*atig*) constitue en soi une modalité d'orientation du devenir de l'enfant, voire même de « façonnage » du nouveau-né. Cette transmission intervient d'ailleurs souvent de façon complémentaire aux différentes modalités d'action (sur l'enfant) qui vont être évoquées ici.

Il semble que ce rituel concernait au premier chef les nouveau-nés masculins. Les fillettes étaient certes susceptibles d'être manipulées de façon à poser des premiers gestes efficaces, associés au travail des peaux et surtout à la couture, en référence à leurs futures tâches productives. Elles étaient ainsi préparées à devenir des couturières habiles et rapides (N. Piugaattug 1991 : IE 205, G. Kappianaq 1991 : IE 188). Mais les précisions manquent à ce sujet, la mémoire orale ayant surtout conservé la trace d'une pratique à destination des petits garçons. Il s'agissait de favoriser par là leur devenir en tant que futurs pourvoyeurs, mais aussi en tant que « compétiteurs », chasseurs et lutteurs hors pair.

Immédiatement après sa naissance et avant même de prendre sa première têtée, le nouveau-né était saisi par le bras afin de simuler un coup de poing (*tigluutinnguaqtitaujuq*) porté en direction de son placenta. Le placenta était ensuite enveloppé dans une peau (de caribou ou autre), avec le cordon ombilical et le silex ayant servi à le sectionner, et l'ensemble était placé sous des roches. Né en 1933, Herve Paniaq a souligné que les garçons qui, tel son grand-père Iktuksarjuat, étaient ainsi amenés à frapper (réellement ou symboliquement) leur placenta, étaient prédisposés à vaincre leurs adversaires lors des duels de force auxquels ils participeraient à l'âge adulte. Guidé par sa mère ou sa grand-mère paternelle, le nouveau-né était réputé acquérir en effet la capacité d'infliger des coups douloureux à son rival. Ce rituel visait tout particulièrement à préparer l'affrontement avec le futur *illuq*, « partenaire-adversaire » dans des compétitions de boxe (G. Kappianaq 2002, I. Kunuk 2004).⁶²

La participation à des compétitions dualistes, tout comme la capacité à en sortir vainqueur, étaient perçues comme un enjeu de très haute importance (*pivigjuaraalurijsaulluni*), et la construction d'un lutteur d'exception pouvait impliquer d'autres rituels, reposant sur un principe similaire de représentation de l'acte connoté comme victorieux. K. Rasmussen (1929 : 176) a ainsi rapporté qu'à l'issue de la période de confinement post-partum dans le *kinirvik*, la mère du nouveau-né faisait bouillir une tête de chien représentant le rival (*illuq*) de ce dernier, celui auquel il serait appelé à se confronter lors de compétitions de danse à tambour et de jeux de force. Elle guidait ensuite la main de l'enfant, afin qu'il frappe la tête avec son poing et acquière aussi par ce geste un crâne particulièrement solide, apte à résister aux futurs coups de l'adversaire. La tête de chien devait ensuite être consommée par la mère. En tant que principale initiatrice ou « manœuvre », la figure maternelle jouait de fait un rôle essentiel dans le dispositif rituel entourant la naissance d'un garçon, et visant à fabriquer non seulement un grand lutteur, mais aussi un pourvoyeur et un chasseur d'excellence.

⁶² Nous aborderons plus largement le thème du « partenariat compétitif » entre *illuriik* dans la partie II (4.2.1).

Une autre séquence rituelle majeure prenait ainsi place juste après que l'enfant eut consommé son premier repas solide (Rasmussen 1929 : 176).⁶³ Le corps du garçon était d'abord étiré, généralement par sa mère, selon un axe transversal (la main droite étant saisie en même temps que le pied gauche, puis inversement). Selon Elisapi Nutarakittuq (née en 1930), cette manipulation favorisait le développement de muscles solides (*sanngilaarvaktuni*) chez l'enfant, et lui assurait une croissance réussie (propos recueillis à Iglulik en 2002). La mère faisait ensuite asseoir le bébé sur une peau issue de la tête d'un phoque, ou sur ses genoux, et elle le guidait de façon à ce qu'il représente des gestes essentiellement liés à ses futures activités cynégétiques, telle que la chasse au gibier marin. Née vers 1910, Rachel Ujarasuk a témoigné de cette pratique dans les termes suivants :

« Lorsque le garçon âgé de 1 à 2 mois était ainsi installé, sa mère lui saisissait les poignets et lui faisait adopter les mouvements caractéristiques du maniement d'un kayak (*qajaqtunnguaqtituniuk*). Elle lui faisait faire comme s'il pagayait (*paurtinnguaqtitaujuq*), puis elle lui faisait saisir une fourchette ou tout autre objet acéré et elle l'amenait à piquer le morceau de viande se trouvant devant lui, l'incitant à représenter par là le harponnage d'un gibier marin (*naukkiannguaqtituniuk*). Elle guidait l'enfant de la sorte, afin qu'il devienne particulièrement habile et ait beaucoup de succès à la chasse » (entretien réalisé à Iglulik en 2004, notre trad.).

Ce mode de manipulation du nouveau-né visant à lui faire représenter des actes de chasse (*angunasunnguaqtitaujuq*) concernait aussi la relation au gibier terrestre tel que le caribou. La mère ou l'un des grands-parents de l'enfant plaçait ainsi un arc miniature entre les mains de ce dernier, lui faisant imiter le geste de décocher des flèches « afin qu'il devienne un bon tireur » (E. Nutarakittuq, 2002). Si l'on s'en réfère aux informations recueillies par G. Comer à la fin du XIX^e siècle (in Boas 1901 : 160), les différentes manipulations du nouveau-né évoquées par nos interlocuteurs (nés dans les premières décennies du XX^e siècle) faisaient bien partie d'un même rituel jadis destiné à faire de l'enfant un chasseur talentueux :

Après chacun de ses repas (et durant ses trois premiers mois semble-t-il), le garçon était saisi et étiré par sa mère (bras et jambe opposés), puis elle lui faisait faire le geste de pagayer avant de simuler le harponnage d'un phoque, et enfin, elle le tenait de façon à ce qu'il fasse semblant de tendre un arc pour décocher une flèche.⁶⁴

⁶³ Pendant toute la période précédant cette transition, la consommation de nourriture carnée n'était que symbolique chez l'enfant : lorsque la mère s'apprêtait à manger de la viande (issue de gibier marin en particulier), elle en prélevait systématiquement une partie qu'elle passait sur les lèvres du bébé, avant de la déposer dans un sac. Ce sac était voué à contenir les offrandes de gibier, à destination des défunts éponymes de l'enfant en premier lieu (Rasmussen 1929 : 173-174, Saladin d'Anglure 1980b : 20-21). Au travers de ce rituel, l'enfant était symboliquement nourri (*nirinnguaqtitaujuq*, selon la terminologie utilisée par des aînés) et protégé contre la faim, tandis que ses éponymes étaient réputés réellement nourris (*niriqullugit*).

⁶⁴ Un rituel similaire était pratiqué dans le sud de la terre de Baffin (Boas 1907 : 484).

D'après N. Piugaattug (1991 : IE 205) enfin, certains petits garçons étaient également manipulés de façon à faire semblant de courir, afin de développer une capacité exceptionnelle à la course, capacité qui leur permettrait de « poursuivre et de rattraper des caribous en fuite ».

Au travers de l'ensemble de ces pratiques rituelles fondées sur une représentation des activités se référant à la chasse, l'accent était placé de fait sur la motricité et la rapidité de l'individu, comme conditions du succès du chasseur. Selon plusieurs aînés contemporains, ces rituels propitiatoires étaient pratiqués en présence des seuls membres de la famille et devaient s'entourer d'un certain secret. Les compétences exceptionnelles dont le développement était ainsi favorisé chez l'enfant exigeaient en effet d'être dissimulées pour devenir pleinement effectives. Cette dissimulation des capacités, érigée en norme centrale chez les Iglulingmiut, entendait surtout mettre l'enfant à l'abri des jalousies, susceptibles de se manifester sous la forme de sorts le visant directement.

Une telle exigence de discrétion explique peut-être pour partie que cette modalité d'action – procédant par représentation ou simulation (*-nnguaq-*) – ait été moins documentée que d'autres pratiques relevant aussi d'un *pigusiq* (transfert de prédispositions spécifiques à l'enfant). D'après nos interlocuteurs aînés, ce mode de façonnage du nouveau-né a en tout cas tendu à décliner à la suite de la conversion au christianisme. L'énonciation de paroles propitiatoires et l'attribution d'amulettes semblent avoir eu quant à elles une continuité plus importante. Ces modalités d'action rituelle participaient elles aussi, voire participent encore, de la construction du pourvoyeur (ou de la productrice) et du joueur.

1.2.2 Des paroles (*uqausiqtuat, uqaujjuusiat*) qui orientent le devenir de l'enfant

L'énonciation de paroles propitiatoires à destination du nouveau-né iglulingmiut relève d'une pratique ancienne, rapportée notamment par le capitaine G.F. Lyon (1824 : 370) dans les termes d'un rituel appelé *kôk-shioo-wa-ri-wa*, soit *kuuksiuvarivaa*, que l'on peut traduire littéralement par « il/elle l'a pour aide pour traverser la rivière » : il nous semble en ce sens que cette désignation pouvait renvoyer à une notion de passage(s) à franchir pour le futur adulte. Selon H. Amarualik, né au début du XX^e siècle, l'une des principales fonctions des paroles adressées au nouveau-né dans le cadre d'un *pigusiq* était bien, de fait, d'informer celui-ci des événements ou épreuves « qu'il allait devoir traverser, et des choses dont il allait faire l'expérience » (1992 : IE 214). D'après la description livrée par G.F. Lyon au XIX^e siècle, il était d'usage que la famille du nouveau-né reçoive, quelques jours après la naissance, la visite d'un chamane : l'urine de celui-ci était utilisée par la mère pour laver l'enfant, tandis que tous les membres de l'assistance formulaient leurs vœux afin que le garçon devienne un

pourvoyeur actif ou, dans le cas d'une fillette, une mère qui engendrerait de nombreux enfants. Selon plusieurs de nos interlocuteurs aînés (G. Kappianaq 2002, Z. Uqalik 2002, I. Kunuk 2004), certaines paroles à vocation performative étaient également susceptibles d'être adressées à l'enfant, jadis, lorsque son corps était nettoyé pour la première fois à l'aide d'une peau d'oiseau ou de lièvre, *allaruti*, constituant le support d'un partenariat durable avec l'esprit *inua* de cet animal.

De nos jours, c'est tout au long des premières semaines voire des tous premiers mois d'existence de l'enfant, lorsqu'il reste perçu comme fragile (en tant que nouveau-né *inuusaaq*, *nutaralaaq*, puis *mirajuq*), qu'il tend encore à recevoir des dons ou prédispositions sous la forme de « paroles fortes », *uqausiqtuat*, prononcées par des membres de son entourage.⁶⁵ Ce sont en premier lieu les grands-parents de l'enfant, notamment sa grand-mère paternelle (qui était souvent la plus désignée pour jouer le rôle d'accoucheuse dans le contexte semi-nomade), qui lui adressent de telles paroles en le tenant et en lui faisant face. Plus largement, les personnes enclines à évoquer ainsi les capacités futures de l'enfant sont souvent celles qui lui transmettent un nom (*atiq*), celui d'un membre défunt de leur famille. En même temps qu'ils reconnaissent le défunt au travers du nouveau-né et soulignent son « retour » par des expressions telles que « *tikittuummat !* » (« il/elle est assurément arrivé(e) ! »), certains Iglulingmiut, dans la cinquantaine ou au-delà, énoncent les qualités et compétences appelées à se développer chez le nouveau dépositaire du nom.

Aujourd'hui encore, les facultés évoquées chez l'enfant renvoient souvent au champ productif. Pour le garçon, c'est sa qualité future de bon pourvoyeur, capable de répondre aux besoins des siens, qui est souvent mise en avant et verbalisée dans des termes laudatifs, à l'image de ce qui avait cours autrefois, bien que de façon peut-être moins marquée, comme le suggère le témoignage suivant de R. Ujarasuk, recueilli à Iglulik en 2004 :

« Par le passé, les grands-parents et les parents étaient encore plus reconnaissants (*qujagijaulauqsimangmata*) et fiers (*pikkugijaugulaurmata*) lors de la naissance d'un garçon. Ils exprimaient leur gratitude en s'adressant à l'enfant, lui précisant qu'il allait devenir un précieux assistant (*ikajuqti*) pour son père, qu'il allait se révéler bon travailleur (*pijiksaq*), et surtout grand chasseur (« *angukkaulaarputit !* »), (notre traduction).

Il reste que des termes similaires sont encore adressés à un nouveau-né masculin de nos jours, généralement par l'une de ses grands-mères (qui peut être de fait sa mère adoptive) : celles-ci

⁶⁵ Parmi les termes utilisés par les aînés iglulingmiut pour désigner ce type de paroles, figure *uqausiqtuat*, litt. *uqausiq* : « mot, parole », et *-tuat* (plur. *-tuat*) : augmentatif, soit « de grandes paroles, des paroles fortes, importantes ou de poids ». Un autre terme privilégié pour qualifier ces paroles est *uqaujjuusiat* ou *uqausijjusiat*, soit « des paroles reçues, acquises, résultant de dons » (cf. *-siasq*, Schneider 1972 : 102, Fortescue et al. 1994 : 394). On peut entendre aussi *uqautimmariit*, « des paroles véritables » ou « paroles par excellence ».

semblent être en effet parmi les principales actrices de cette pratique verbale vouée à la « fabrication » d'un bon chasseur (*angusuqsaqhuniuk*).⁶⁶

Autrefois, les petites filles faisaient aussi l'objet, à leur naissance, de paroles les instituant en tant que futures travailleuses actives, *sanattiajunnilaartut*, appelées à devenir habiles dans le traitement des peaux (*qisilirijittiaqtuit*) comme à la couture (*miqsuttiajuut*), et promptes à réaliser l'ensemble des tâches domestiques et maternelles leur incombant (selon M. Auqsaq, 2002 et E. Nutarakittuq, 2004). Outre la précision, c'est en effet la rapidité de l'action qui était particulièrement encouragée chez elles, au travers de mots relevant de la catégorie des *uumarisaat* (réputés favoriser la réalisation prestee d'une activité telle que la couture).⁶⁷ Cette valorisation de la capacité féminine à effectuer prestement un ouvrage prenait sans doute tout son sens à l'intérieur du système chamanique de prohibitions rituelles, qui conditionnait le début de la chasse au gibier marin à la finalisation du travail des peaux des caribous (chassés pendant l'été et l'automne), et à la confection des vêtements d'hiver (Rasmussen 1929 : 71, 193). Il est très possible que les préoccupations liées à la transmission d'une prédisposition à la rapidité (dans l'action productive) soient allées en déclinant après la christianisation, puis l'intégration de la société iglulingmiut à une économie de marché. De manière générale en tout cas, et d'après nos premières observations, cette modalité verbale de « façonnage » (positif), *aaqqisi-*, à destination des futures productrices et reproductrices du groupe ne semble plus constituer une pratique courante de nos jours à Iglulik. Une étude approfondie serait toutefois nécessaire pour préciser ce dernier point.

Quant à la pratique d'attribution d'une amulette, réalisée autrefois de façon conjointe à l'énonciation de paroles propitiatoires souvent, elle apparaît elle aussi marginale, ou du moins largement dissimulée aujourd'hui. Jusque dans les années 1950-1960 en tout cas, l'amulette offerte au nouveau-né était le plus souvent issue d'une partie animale et plus rarement d'un objet ayant appartenu à une personne âgée. Elle était placée sur le corps ou sur un vêtement de l'enfant, afin d'aider ce dernier à « vivre conformément aux souhaits formulés à sa naissance ou sur le moment même » (H. Amarualik, 1992 : IE 250). En tant que support miniature de la relation à un esprit auxiliaire (animal ou défunt ancêtre), cette amulette *aarnguaq* constituait un *ajunngijjuti* (« qui rend capable, confère une aptitude ») à même de contribuer à l'acquisition des compétences spécifiques évoquées pour l'enfant.

⁶⁶ Originaire d'une région voisine de celle d'Iglulik (Tununiq), E. Ootoova a livré la définition suivante de cette pratique par laquelle le garçon est « fait » bon chasseur, *angusuqsajaujuq* : « Le garçon nouveau-né est prédisposé à devenir un chasseur talentueux lorsqu'un adulte demande à ce qu'il le devienne dans le futur (*Nukappiaq inuurataaqtuq innarmik pigusiqtaujuq angusulaaqullugu angusuqsajauvuq*) » (2000 : 245).

⁶⁷ *Uumarijuq* désigne une personne active et rapide à l'ouvrage, tandis que *uumarisaqtuq* renvoie plus spécifiquement à celle qui coud rapidement (Ootoova 2000 : 149).

Au-delà de leur diversité, ces supports miniatures⁶⁸ étaient très souvent destinés à conférer rapidité et vigueur aux actions de ceux qui les portaient, s'assimilant là aussi à des *uumarijusiit* (« qui permettent d'être actif et vif à l'ouvrage, de se mouvoir rapidement »). Les parties animales les plus fréquemment utilisées pour leur confection étaient les muscles de pattes de lemming, de renard ou de loup. Les amulettes issues des deux premiers animaux, connus pour leur promptitude à creuser la neige, étaient portées sous forme de bracelets au poignet, afin de favoriser la capacité à construire un iglou très rapidement.⁶⁹ Attaché à la cheville, un muscle ou un tendon prélevé sur la patte arrière d'un loup transférait quant à lui une compétence de coureur hors pair, très utile pour rattraper des caribous (G. Kappianaq et H. Paniaq, entretiens réalisés à Iglulik en 2002).

Nous verrons plus loin que le critère de la rapidité, que ce soit dans le déplacement ou dans l'accomplissement d'une action, constituait aussi un principe au cœur de nombreux jeux *iglulingmiut* (impliquant des enfants en particulier). L'acquisition de qualités telles que la vélocité et la vivacité était ainsi susceptible de trouver une traduction significative dans le champ du jeu, même si elle avait d'abord vocation à s'exprimer dans des domaines – plus immédiatement – productifs. Qu'elles aient été fondées sur l'énonciation de « paroles fortes » ou sur l'attribution d'une amulette, les pratiques de modelage du nouveau-né étaient cependant loin de se limiter à l'évocation de capacités pertinentes sur un seul plan productif. Les expressions d'un tel façonnage étaient et restent en effet plurielles et très personnalisées, orientées par la recherche de qualités fort diverses chez le futur adulte. Aujourd'hui encore, elles peuvent traduire d'abord les préférences propres à l'énonciateur, enclin à favoriser l'émergence, chez l'enfant, de caractéristiques physiques et comportementales inverses à celles des membres de son entourage immédiat, et ce dans une logique de complémentarité, comme a pu en témoigner une jeune femme d'Iglulik née en 1974 :

« Ma mère était très réservée et parlait peu. Aussi, à ma naissance, ma belle-sœur qui vivait sous le même toit s'est adressée à moi pour me dire que je ne serais pas comme ma mère, mais que je serais au contraire enjouée et bavarde. Et c'est bien ce que je suis devenue » (propos recueillis en 2004, notre traduction).

Les qualités évoquées pour le nouveau-né peuvent correspondre d'autre part aux souhaits formulés par l'éponyme, de son vivant. Une telle requête, souvent faite avec une apparence de légèreté voire une forme d'humour, est toujours prise au sérieux par ceux qui assureront la transmission du nom. Là encore, une logique d'inversion des attributs prévaut souvent :

⁶⁸ M. Fortescue et al. (1994 : 6) suggèrent la présence du morphème *-nnguaq-*, exprimant la représentation à petite échelle ou l'imitation (« small or like something else, imitation ») dans le terme *aarnguaq*, « amulette ».

⁶⁹ Le port d'une amulette fabriquée avec des griffes de lemming était par ailleurs censé aider la fillette à devenir une couturière rapide, capable de réaliser des points d'une grande finesse (d'après M. Auqsaq, Iglulik, 2002).

À titre d'exemple, on peut citer le cas d'une femme née dans les années 1950, dont l'éponyme avait fait valoir son désir de renaître petite, après avoir été très grande : à sa naissance, l'enfant fut ainsi informée qu'elle serait de petite taille.

L'orientation du devenir de l'enfant peut encore être motivée par le souci de prévenir la répétition d'une expérience douloureuse, voire funeste (agression par un animal, noyade...), vécue par l'un de ses éponymes :

Lors d'un entretien réalisé à Iglulik en 2002, L. Ukaliannuk (né en 1940) a par exemple souligné que « si l'éponyme du bébé a souffert de l'attaque d'un ours polaire, l'enfant doit être façonné (*pigusiqtauriaqaqtuq*) de façon à ne jamais faire la même expérience ».

Si les paroles prononcées en direction du nouveau-né entendent contribuer à la fixation de qualités et capacités d'ordre varié, il reste qu'elles trouvent – et surtout trouvaient – des résonances non négligeables dans le champ ludique. La capacité à participer pleinement aux jeux collectifs, à « bien jouer » et à surpasser l'adversaire dans des compétitions dualistes était notamment sollicitée chez le futur adulte autrefois. Né vers 1915, H. Amarualik a ainsi évoqué son propre cas :

« Je suis né à une époque où il était très fréquent d'informer l'enfant de ses futures capacités. À ma naissance, mon père me dit que je serais partie prenante de tous les jeux collectifs et que je ne manquerais aucune festivité. Lui-même n'avait guère eu l'opportunité de participer souvent à de grands jeux car sa famille avait vécu isolée la plupart du temps. De fait, j'ai toujours pris part avec beaucoup d'enthousiasme à toutes sortes de jeux collectifs ou de rassemblements festifs » (Iglulik, 1987 : IE 023, notre traduction).

L'expression de paroles propitiatoires s'inscrivait en outre dans la continuité de la logique de façonnage d'un « bon compétiteur » ou d'un bon lutteur. De façon complémentaire à la manipulation du nouveau-né (guidé pour simuler un coup de poing vers un adversaire virtuel), des commentaires élogieux étaient formulés par les grands-parents ou les parents de l'enfant, évoquant sa force à venir « afin de lui éviter de connaître une défaite (*saalautailimajuq*) » ou « pour lui permettre de devenir imbattable (*saalaunajanngithuni*) lors de duels de force en particulier » (selon R. Ujarasuk, propos recueillis à Iglulik en 2002). Ces modalités d'encouragement au développement d'un joueur hors pair sont susceptibles de trouver des traductions contemporaines, comme l'a évoqué notamment Abraham Ulaajuruluk (né en 1936), lors d'un entretien réalisé en 2004 :

« Juste après la naissance de mon petit-fils, je lui ai parlé de façon à ce qu'il devienne non seulement un bon chasseur, mais aussi un grand joueur de hockey » (notre traduction).

1.2.3 Des pouvoirs latents en héritage

Le façonnage de la future personne tel qu'induit par les pratiques de *pigusiq* appliquées au nouveau-né consiste fondamentalement à conférer à ce dernier un ensemble de prédispositions ou de pouvoirs latents, dont l'effectivité exigera tant une expérimentation réelle qu'une actualisation répétée. Comme nous l'avons vu, différentes modalités d'action à même de se conjuguer (manipulation physique de l'enfant pour l'amener à représenter un acte fructueux, verbalisation de ses qualités, attribution d'une amulette...) étaient plus largement utilisées avant la conversion au christianisme et la sédentarisation, à l'intérieur du dispositif rituel qui encadrait pleinement la naissance d'un enfant.⁷⁰ Les aînés iglulingmiut les décrivent aujourd'hui comme des pratiques relevant d'un système favorisant chez l'enfant l'émergence de qualités et capacités spécifiques, et qui, de fait, s'avérait voire s'avère souvent efficace. I. Kunuk (né en 1928) a fait valoir en ce sens :

« Ce que l'on attendait d'un enfant au travers de l'application d'un *pigusiq* se produisait généralement, et ce peut être encore le cas de nos jours. Lorsque nous avons adopté notre petit-fils, mon épouse a serré la main du bébé et lui a fait savoir qu'il deviendrait notre plus précieux assistant. Et il a grandi de cette façon, en se montrant toujours disposé à nous aider » (témoignage recueilli à Iglulik en 2005, notre traduction).

L'effectivité des dons transmis au nouveau-né dépend cependant, en dernier ressort, de la manifestation d'une intentionnalité propre à l'enfant, à qui il revient d'initier leur mise en pratique.⁷¹ Si le dispositif rituel engage la potentialité, seule l'expérience mène à l'achèvement, ainsi que l'a rappelé Rachel Ujarasuk lors d'un entretien mené en 2004 :

« Les enfants sont encouragés à suivre étroitement (*malittiaqujaujut*) les qualités évoquées pour eux, mais s'ils ne s'efforcent pas de leur donner une traduction concrète et durable, celles-ci ne se développent jamais » (notre trad.).

De façon comparable, les attributs véhiculés par la relation d'éponymie constituent avant tout un fonds de prédispositions qui n'implique ni un mimétisme ni une notion de destin figés pour le nouveau dépositaire du nom. La réception d'un nom peut même fonder

⁷⁰ La très grande majorité des femmes d'Iglulik doivent aujourd'hui accoucher dans l'hôpital de la capitale territoriale, à Iqaluit (Nunavut), voire dans une ville du sud du Canada, loin de leur famille. La naissance d'un enfant est dûment annoncée au travers de la radio locale, et l'arrivée du bébé dans le village est fêtée par les proches, dès l'aéroport. Parents, amis et voisins viennent ensuite rendre visite à la mère et au nouveau-né, les plus âgés serrant la main à ce dernier pour lui signifier la bienvenue dans le groupe. L'organisation d'un festin, ou le partage et la consommation de cigares – si le nouveau-né est un garçon – ou de cigarettes – s'il s'agit d'une petite fille – peuvent aussi marquer une naissance chez certaines familles iglulingmiut. Contrairement à ce qui pouvait se produire en contexte semi-nomade (R. Ujarasuk, 2004), des jeux compétitifs tels que des lancers d'objets ou des courses ne semblent plus guère organisés à l'occasion de la naissance d'un garçon.

⁷¹ Il serait intéressant d'étudier de façon comparée la notion de façonnage *pigusiq* telle que définie par des aînés, et la perception des « dons » (d'ordre potentiel) conférés au travers du baptême chrétien de nos jours à Iglulik.

inversement une incitation à s'engager dans des types d'expériences ou d'actions non vécus au préalable par l'éponyme, comme l'a évoqué par exemple Nathan Qamaniq (né en 1932) :

« Il arrive que les membres de la famille perçoivent dans le comportement de l'enfant la volonté de l'éponyme de faire certaines choses qui lui étaient interdites ou inaccessibles, des choses qu'il avait toujours désiré faire, mais qu'il ne pouvait faire autrefois » (Iglulik, 2001 : IE 493, notre traduction).

De fait, la transmission des qualités de l'éponyme semble souvent perçue comme favorisant non pas tant la reproduction d'expériences passées que l'implication dans des champs relevant encore de l'inconnu (pour l'éponyme).

Si le devenir de l'enfant apparaît orienté par les pratiques rituelles de façonnage (*pigusiq*) et par la transmission d'un ou de noms personnels, il n'en demeure pas moins qu'une autonomie fondamentale est reconnue à ce dernier (cf. Guemple 1976 : 184), comme capacité à choisir à l'intérieur d'un champ des possibles quelles qualités il entend mettre en œuvre.⁷² Dans cette perspective, les processus d'éducation participent davantage, chez les Iglulingmiut, d'une logique d'éveil et de stimulation des capacités (perçues comme préexistantes chez l'enfant) plutôt que d'une approche directive. Dans la mesure où le petit enfant ne possède pas de fonction psychique (*isuma*) pleinement aboutie, il peut toutefois faire l'objet de certaines interventions ou manipulations de la part des adultes. Or, ce sont de façon générale des modalités ludiques – perçues comme indirectes – qui sont privilégiées pour interagir avec lui. Ces interactions sont en effet conçues et vécues, par leurs initiateurs, comme relevant fondamentalement d'un « jeu » (*pinnguaq-*) en ce qu'elles consistent à faire semblant de faire (et/ou de ne pas faire), et se distinguent par là des formes d'interférences directes. La construction de la personne – dans sa dimension de membre actif du groupe – semble ainsi appelée à se poursuivre au travers d'interventions plus ou moins ritualisées perçues comme essentiellement ludiques.

Ces interventions ou sollicitations à destination du petit enfant intègrent encore de façon significative des principes de représentation visant à rendre présente ou sensible une réalité encore virtuelle. Elles se manifestent de façon croissante à partir du moment où le petit Iglulingmiut témoigne d'une plus grande réceptivité à l'égard de son entourage et commence à lui prêter une attention soutenue. Il est alors réputé être *inuksiuliqtuq*, capable de regarder et d'identifier des personnes autour de lui, en réagissant de façon accueillante (*tunnkana-*

⁷² L'expression d'un libre-arbitre ou d'une autonomie irréductible est souvent un trait définitoire de la personne inuit. On peut citer à cet égard la définition proposée par T. Qumaq (1991 : 35) pour le terme "Inuk" : « L'être humain se définit par la possession d'un souffle, d'une aptitude à penser et d'une âme, et par sa capacité à suivre ou non ce que lui-même considère comme bien : s'il ne le souhaite pas, il peut ne pas le suivre (*Anirnilik isumaqarvilik tarnilik isuaqturijaminik maligiarunnatuq uvvaluunniit maligumannngikuni maligunnangituq*) ».

rasugunnaqsijuq) face à elles (Ootoova 2000 : 60). Cette capacité à saisir son environnement social et à y réagir favorablement, par le sourire (*qungathuni*) ou par le rire (*iglaqluni*), est perçue comme l'indice d'une transition majeure pour l'enfant, ouvrant une période marquée par l'accroissement des possibilités d'interaction dynamique avec lui.

1.3 Les formes de l'interaction ludique avec les enfants en bas âge

1.3.1 Des jeux corporels favorisant l'éveil sensori-moteur

L'examen des termes *iglulingmiut* associés aux différents stades caractéristiques de la petite enfance révèle la primauté accordée au développement des facultés sensori-motrices.⁷³ Selon cette terminologie, les étapes relevées comme hautement significatives concernent avant tout la mobilité de l'enfant : le bébé commence à se déplacer à quatre pattes (*paarngru-raliqtuq*) avant de faire ses premiers pas (*pisugiuqtuq*) puis de participer de façon plus autonome aux déplacements familiaux, en se montrant capable de tenir seul sur un traîneau (*ikimmajariuqtuq*). Ces expériences premières, qui expriment une gradation dans la capacité de l'enfant à se déplacer, sont dûment soulignées par des manifestations sonores d'admiration et des paroles laudatives des parents et des membres de l'entourage. Ceux-ci ne manquent pas de faire valoir leur fierté (*upigusungniq*), en diffusant, souvent via la radio communautaire aujourd'hui, la nouvelle d'un tel accomplissement inaugural.⁷⁴ Ce sont tout particulièrement les mères qui sont chargées de « faire partager leur joie à l'ensemble du groupe » (M. Amaaq, 2002), en narrant l'événement, voire en le célébrant par l'organisation d'un jeu ouvert à tous : Les jeux éventuellement offerts par les parents à cette occasion consistent notamment en des devinettes, énoncées sur les ondes locales (radio ou CB), et pour lesquelles un prix est à gagner. Les questions ou énigmes posées aux auditeurs varient, mais elles portent souvent sur l'histoire personnelle de l'enfant ainsi à l'honneur.

Si certaines actions premières révélatrices d'une maîtrise corporelle croissante chez le petit enfant sont ainsi l'occasion de réjouissances marquées, un développement moteur précoce ou trop rapide n'est pour autant pas encouragé, ni même souhaité pour ce dernier. Chaque enfant est en effet reconnu comme suivant une progression qui lui est propre et qui s'accommoderait mal de pressions directes visant à lui faire adopter des gestes immédiatement efficaces ou utiles. Les incitations à l'éveil de la coordination motrice existent

⁷³ Voir en annexe la terminologie associée à différents stades de développement chez les *Iglulingmiut* (Enfance 1). Bien que non exhaustive, celle-ci présente les principaux points de référence mis en exergue par des aînés.

⁷⁴ L'importance symbolique des premières actions de l'enfant était peut-être soulignée encore plus nettement autrefois, en raison du système rituel de prohibitions et de prescriptions : B. Saladin d'Anglure (1980b : 21) a rappelé par exemple que « les premiers pas d'un enfant mettaient un terme aux principaux tabous limitant les activités de sa mère après la naissance, en particulier l'interdiction de la viande crue ». Chez les *Nattilingmiut* (voisins nord-occidentaux des *Iglulingmiut*), les premiers pas d'un enfant étaient dûment célébrés, de fait, par l'organisation de compétitions physiques entre les adultes du campement (Rasmussen 1931 : 82-83).

pourtant : elles empruntent essentiellement la voie de l'interaction ludique, en faisant d'abord du corps du bébé un support même de jeu.

Des manipulations physiques stimulant les perceptions sensori-motrices de l'enfant :

La grande proximité physique caractéristique de la relation entre le bébé et sa mère a pu être fréquemment relevée chez les Inuit. G.F. Lyon (1824 : 316), J. Briggs (1978 : 70-71) et M. Crago (1988 : 81-82) ont notamment souligné l'importance du mode de portage du petit enfant, régulièrement placé contre le dos maternel, à l'intérieur de l'*amauti* (veste féminine dotée d'une large capuche), jusqu'à ses deux ou trois ans. Aujourd'hui encore à Iglulik, l'enfant est ainsi transporté ou bercé, dans l'espace domestique comme à l'extérieur (voir en annexe, enfance 3 et 4).

Au-delà de cette relation privilégiée avec la mère, le petit enfant est systématiquement encouragé à faire l'expérience de contacts corporels pluriels impliquant différents individus.⁷⁵ Il est souvent sollicité, par les membres de son entourage (adultes ou enfants, résidant dans la même maisonnée ou simplement en visite), pour des interactions physiques prenant la forme de petits rituels ludiques. La majorité de ces jeux impliquent une manipulation du corps de l'enfant et tendent à stimuler ou à mettre à l'épreuve ses perceptions sensorielles :

Le bébé est par exemple installé en position assise, sur les genoux de la personne qui lui fait face, et qui le « manipule » de manière à lui faire battre des mains (*patiktartuq*, l'adulte répétant alors "*patigi, patigi, patigi !*"), lever et abaisser les bras, brandir un poing, ou encore taper des pieds.

Lorsque des enfants ou de jeunes adultes en sont notamment les initiateurs, les jeux « avec » le corps du tout petit ont souvent une vocation comique, de réjouissance collective : le bébé est manipulé de façon à mimer le comportement d'un singe, ou celui d'un chanteur de rock en vogue par exemple. Si ses proches font ainsi faire à l'enfant certains gestes, ils lui font surtout représenter des attitudes symboliques d'une activité, d'une catégorie d'êtres ou d'un personnage. Mais ce qui importe ici n'est peut-être pas tant ce qu'on lui fait représenter (quoique la portée comique soit un critère majeur) que l'expérience même liée à cette forme de représentation. Pour l'enfant lui-même, ces jeux constituent avant tout une modalité d'apprentissage du corps et de ses potentialités motrices (intégrant réflexes et coordination des mouvements). Ils l'incitent également à mobiliser son sens de l'observation et à aiguïser ses capacités d'interprétation dans le rapport à autrui.

⁷⁵ La position de l'enfant dans l'*amauti* favorise les interactions avec différentes personnes que sa mère est susceptible de rencontrer lors de ses déplacements dans le village. Beaucoup sont prompts à saluer le petit, en approchant leur visage ou en lui serrant la main. Par ailleurs, que ce soit à la maison ou dans un lieu public, les bébés sont souvent mis face à face et incités à aller à la rencontre l'un de l'autre, pour se saluer, jouer, interagir...

Nombre de jeux corporels impliquent en effet des variations de physionomie chez les différents acteurs intervenant auprès du petit. On peut citer à titre d'illustration une séquence d'interaction ludique que nous avons observée à Iglulik en 2004 :

Assis dans la salle de séjour, Joasi (la quarantaine) joue avec son fils adoptif (âgé de cinq mois), qu'il tient face à lui, sur ses genoux. Il saisit le bras droit de l'enfant, et le tend énergiquement vers l'avant à plusieurs reprises, faisant faire au petit un geste caractéristique de la conduite d'un attelage de chiens. Puis il approche son visage tout près de celui du garçon, en arborant un sourire, avant de reculer vivement sa tête. Après un bref temps d'attente, durant lequel l'enfant ne cesse de le regarder, Joasi se penche à nouveau vers lui, pour lui présenter cette fois une succession de haussements de sourcils, reprenant ensuite une position en retrait. Arrivé au cours de cette séquence, le frère aîné du petit, T. (11 ans), intervient à son tour : il s'approche du bébé avec un visage grimaçant, puis se recule, et revient auprès de lui avec une expression ébahie. T. quitte ensuite la pièce, et Joasi poursuit le jeu avec le bébé pendant une dizaine de minutes.

Durant les premiers mois suivant la naissance, la communication verbale avec l'enfant emprunte une forme spécifique. Des termes particuliers (présentés en annexe, voir Enfance 2) sont utilisés pour s'adresser aux petits, pendant leurs trois premières années environ, afin de leur éviter d'être exposés trop tôt au langage des adultes, décrit comme trop « lourd » pour un esprit – *isuma* – non mature. Une maîtrise précoce du langage adulte ne semble pas souhaitée chez l'enfant iglulingmiut⁷⁶, non plus que dans d'autres groupes inuit (Crago 1988 : 160-170, 1993 : 213 ; Briggs 2000 : 65). De fait, les interactions avec le bébé reposent largement sur l'envoi de signaux physiques que l'enfant est d'abord invité à observer.⁷⁷ Les jeux corporels constituent l'une des formes prépondérantes de ce système de communication avec les petits, et ils tendent à perdurer selon différentes modalités au cours des deux à trois premières années de l'enfance. D'abord fondés (essentiellement) sur une manipulation directe du corps du bébé, ces jeux sollicitent ensuite, de façon croissante, les capacités d'imitation de l'enfant.

Des jeux corporels incitant au développement des capacités d'imitation :

À partir de ses 5-6 mois, et avant d'en comprendre le sens, l'enfant est régulièrement incité à adopter des gestes spécifiques. Il peut pour cela être guidé une première fois, puis invité à reproduire par lui-même l'action précédente, ou bien il lui est demandé d'imiter directement le geste qu'on lui montre, avec une injonction telle que : “*immanalaurit !*”, « fais comme ceci ! ».

⁷⁶ Une mère iglulingmiut m'a ainsi fait part de son inquiétude liée au fait que sa fillette adoptive, âgée de 2 ans, utilisait déjà un langage d'adulte et n'avait jamais recours au “*baby talk*”, ce qui témoignait de sa « différence ».

⁷⁷ Il faut préciser que les échanges non verbaux sont très fréquents, au quotidien, chez les Iglulingmiut. Comme dans d'autres groupes inuit, les expressions faciales sont notamment mobilisées pour apporter une réponse silencieuse : un haussement de sourcils se lit comme un signe affirmatif, tandis qu'un froncement au niveau de l'arête du nez constitue une réponse négative.

Les types de gestes dont l'accomplissement est ainsi sollicité sont d'ordre divers, mais ils relèvent fréquemment d'un registre ludique. Les petits Iglulingmiut sont particulièrement encouragés à réaliser des actions caractéristiques de jeux compétitifs, qu'il s'agisse de porter un coup de poing sur l'épaule d'un prétendu adversaire (adulte)⁷⁸, de s'engager dans un duel de traction avec l'index, ou encore de lever les bras selon le signe contemporain marquant une victoire. Ils sont aussi invités à imiter les mouvements propres au jeu traditionnel de jonglage, ou aux sauts acrobatiques des athlètes inuit contemporains. Ce sont notamment des adolescents et de jeunes adultes qui tendent à formuler de telles incitations :

Au cours d'une visite, Susan (29 ans) invite son neveu de 14 mois à entrer dans un duel de boxe, s'exclamant "*tigluklagit !*" (« laisse-moi te frapper ! »), tout en lui donnant un très léger coup sur l'épaule, avec le côté de la main repliée. Elle répète cela à plusieurs reprises, afin de susciter un geste réciproque de la part du petit. La mère de l'enfant, âgée de 18 ans, se joint ensuite à eux, sollicitant son fils dans les termes de "*give me five !*" (« tope-là ! »), en lui présentant la paume de sa main pour qu'il la frappe également (Iglulik, été 2004).

Ces injonctions visent d'une part à faire expérimenter à l'enfant une action (qui peut impliquer la manipulation d'un objet), sur un mode ludique ou symbolique. Elles contribuent aussi à stimuler ses facultés d'imitation, à partir de référents multiples, inscrits le plus souvent dans un champ non – immédiatement – « productif ». Lorsque l'enfant réalise effectivement l'action qui lui est proposée, son geste est validé là encore par des commentaires soulignant son habileté ("*ajunngitutit !*", « tu es doué ! »), et très souvent par des expressions de joie ou les rires de l'assistance. Ainsi placé au centre de l'attention, l'enfant est investi d'un rôle d'« amuseur » public, et en ce sens, il est souvent incité à adopter des postures comiques (reposant pour certaines sur un principe d'inversion, comme lorsque le petit est invité à faire lui-même le geste maternel caractéristique d'un appel en direction du bébé). Il est sans doute encouragé à retirer par là une forme de satisfaction liée à sa capacité à divertir et faire rire son entourage, et à être tant objet que sujet de jeu(x). De fait, l'enfant est particulièrement sollicité pour assumer un rôle comique lorsqu'il commence lui-même à se montrer enclin à adopter un comportement espiègle ou fôlatre, et témoigne ainsi de son entrée dans une période où il est réputé *sullualiqtuq* (« il se met à agir avec exubérance »). Il est alors perçu comme d'autant plus ouvert au jeu, et réceptif aux interactions avec son environnement social.

⁷⁸ Les fréquentes incitations adressées aux petits concernant la représentation d'actes liés à des jeux du passé sont peut-être dues en partie à l'influence du film « *Atanaarjuat* », réalisé et tourné dans la région d'Iglulik à partir des années 1990 (cf. Igloolik Isuma Productions, 2001, 35 mm). Très prisé et largement diffusé dans le village, ce film met notamment en scène des duels physiques autrefois pratiqués par des hommes iglulingmiut.

1.3.2 *Aqaaq-* : des paroles destinées à susciter des expressions corporelles d'allégresse

Chez les Iglulingmiut, *aaqaaq-* désigne une pratique qui consiste à prononcer toutes sortes de mots et de syllabes en s'adressant à un enfant, afin d'amener celui-ci à adopter un comportement enjoué et dynamique, exprimé par le terme *aaqaaq-*. Une mère tendra par exemple à jouer avec les sonorités phonétiques pour communiquer avec son petit garçon dans des termes – pour beaucoup dénués de sens littéral – tels que : “*Uvakalla, upakalla ! Udagulu, utarulu ! Mamasauti, mamasauti !* [quelque chose qui sent bon], *Uvvaluli !...*”. Cette forme d'oralité ludique vise souvent à encourager des démonstrations physiques de bonne humeur ou d'allégresse, en suscitant chez le petit enfant une disposition émotionnelle adéquate. Les stimulations verbales au cœur de cette pratique trouvent des expressions multiples, plus ou moins codifiées ou récurrentes (*iliiqisisamaaq, aatiiq, iiq...*), mais elles sont toutes perçues comme enclines à provoquer chez l'enfant une réaction corporelle particulière, marquée par l'exagération, voire une certaine dramatisation. Ces réponses physiques prennent souvent la forme de sautillements (*qiggiqaaq-*) ou de petits pas dansés (*mumiiq-*) :

« La personne qui s'adresse à un enfant sur ce mode (*aaqaaq-*) cherche à le faire sautiller de plaisir, à le faire se dandiner, s'ébattre et se donner en spectacle. Lorsqu'on '*aaqaaq*' un petit, celui-ci perçoit plus intensément l'affection qu'on lui porte, et il réagit en adoptant un comportement exubérant (*aaqaaqaaq*) », a souligné Susan Avinngaaq (née en 1942), lors d'un entretien réalisé à Iglulik en 2004 (notre traduction).

De façon systématique à Iglulik, l'énonciation de paroles *aaqaaqsiit* (relevant de cette forme d'adresse) est décrite comme une modalité privilégiée pour l'expression de l'affection profonde ressentie à l'égard d'un enfant. Ce sentiment de *nagliq*, intégrant l'affection et le souci de protéger, est parfois vécu comme violent et irrésistible, et la pratique de l'*aaqaaq* constitue alors pour l'adulte un canal d'épanchement par excellence. Les termes composant les *aaqaaqsiit* peuvent d'ailleurs être exprimés en l'absence immédiate de l'enfant, alors que celui-ci est loin et que son image s'impose avec force. Il n'est pas rare de voir une mère ou une tante énoncer une série d'*aaqaaqsiit* à destination de l'enfant qui figure sur une photo, ou qui occupe toutes ses pensées. Les *aaqaaqsiit* sont en partie improvisés, la personne pouvant « dire tous les mots qui lui viennent à l'esprit sur le moment même » (M. Kipsigaaq, 2002), mais ils comprennent aussi des séquences récurrentes de morphèmes ou des formules invariables qui constituent la marque caractéristique de la relation intime unissant l'énonciateur et l'enfant auquel il s'adresse. Certains termes issus de ce mode d'adresse restent durablement attachés à un même individu, dans la mesure où ils s'assimilent ensuite à un surnom ou à un *tuqlurausiq* (terme d'adresse) utilisé par des membres du groupe familial.

Il est fort possible que, chez les Iglulingmiut, les *aqausiit* aient aussi intégré par le passé davantage de paroles faisant sens et revêtant une valeur propitiatoire pour le devenir de l'enfant, comme dans les régions du Tununiq (Ootoova, in Oosten et Laugrand 1999a : 136), du Kivalliq et du sud de Baffin (Aupilaarjuk et Nutaraaluk, in Saladin d'Anglure 2001 : 9, 17), et du Nunavik (Crago 1988 : 153, 295-301). Chez ces différents groupes, les *aqausiit* prenaient, et dans une moindre mesure prennent encore, la forme de paroles chantées évoquant sur le mode de la louange les qualités de l'enfant, présentes et à venir. Cette modalité performative tend à se confondre avec la pratique du *pigusiq* relevée chez les Iglulingmiut comme étant plus spécifiquement au cœur des rituels de naissance (cf. 1.2.2). Les témoignages recueillis ces dernières années à Iglulik auprès de plusieurs générations font cependant valoir une acception différente du terme *aqausiq*, en ce qu'il désigne l'énonciation de paroles le plus souvent dénuées de sens ou peu intelligibles, et qui visent avant tout à « animer » l'enfant, en favorisant chez lui l'expression d'une mobilité caractéristique de la joie. C'est d'ailleurs plutôt en ce sens que K. Rasmussen a relevé, au début des années 1920, la notion d'*aqaut* :

« Petting songs, *aqautit*, in the Greenland sense of the world are unknown [among the Iglulik], but one can *aqarpuq* a child. Orulo's *aqaut* runs thus: "*Kakilisaq-a, kakilisaq-a*", "you little stickleback, [bis]". When it was said to her, she had to stick out her little finger and jump on to her mother's lap » (1929 : 172).

Les manifestations physiques d'enjouement encouragées (chez l'enfant) par ces sollicitations verbales ont clairement vocation, aujourd'hui, à réjouir l'ensemble de l'assistance. Si le petit Iglulingmiuq est ainsi sensibilisé au potentiel communicatif de son humeur, il est surtout amené à intégrer l'importance de la valeur accordée aux démonstrations de gaieté à l'intérieur d'un groupe. Voici l'illustration d'une invitation à *qaqaaq*- (témoigner de sa bonne humeur), adressée à un petit garçon d'Iglulik (selon nos observations, en 2004) :

Juste après que sa mère l'ait allaité, Apak (20 mois) manifeste une prédisposition à batifoler. Son grand-père l'encourage alors en lui lançant une série de "*qaqa, qaqa, qaqa !*". Le garçon se met à cavalier autour de la table, sautillant en marquant le rythme du "*qaqa !*" énoncé par le grand-père. Ce dernier saisit ensuite un harmonica et le désignant à l'enfant, il souligne : "*qaqaruti*" (litt. « un objet engageant à la gaieté »). Il se met à jouer de l'instrument, tout en montrant au petit comment esquisser quelques pas de danse. La grand-mère ponctue les dandinements de l'enfant en s'exclamant, sur le mode de l'*aqaaq* : "*mumilluni, mumilluni !*" (« en dansant, en dansant ! »). Quelques minutes plus tard, c'est le jeune oncle du petit, Angut (4 ans), qui l'incite verbalement à tourner à nouveau autour de la table en sautillant. L'assistance sourit à nouveau.

Tout au long de ses deux à trois premières années, l'enfant iglulingmiut fait l'objet d'interactions ludiques qui tendent à stimuler ses facultés motrices, et plus largement sa mobilité corporelle, en faisant notamment appel à ses capacités d'imitation (pour représenter certaines actions). Par la suite, les jeux de type physique ou ceux sollicitant fondamentalement le corps de l'enfant sont moins souvent engagés par l'entourage adulte, même s'ils sont susceptibles de perdurer, au sein d'une relation plus exclusive entre l'enfant et un adulte en particulier. Ces jeux se doublent surtout d'un ensemble de sollicitations plus ambiguës (mais toujours perçues comme relevant d'une pratique ludique : *pinnguarniq*, *pinnguaruluujarniq*), adressées à l'enfant à partir de ses deux ans environ, et de façon croissante à mesure que celui-ci témoigne d'une certaine faculté à raisonner et à mémoriser, révélant le développement de son *isuma*. Souvent de l'ordre de la taquinerie, ces sollicitations ou invites faites à l'enfant visent à mettre à l'épreuve, de manière plus aigüe, ses capacités d'observation et d'interprétation. Elles tendent notamment à attirer son attention sur la pluralité des angles d'approche et des niveaux de signification possibles.

1.3.3 Dire en plaisantant (*uqannguaq-*) : une autre forme d'oralité ludique

Le terme *uqannguaq-* (litt. *uqaq-* : parler, *-nnguaq-* : prétendre, comme si ; « dire en plaisantant, parler de façon frivole, taquine ou humoristique ») désigne un mode d'adresse ou une catégorie orale spécifique que les travaux de J. Briggs (1979, 1983, 1991, 1998) ont largement contribué à mettre en exergue chez plusieurs groupes inuit. Dans les années 1960 et 1970, Briggs a relevé l'usage de ce terme, chez les Utkukhalingmiut de l'Arctique central et les Qipisamiut du sud de Baffin, pour évoquer « un type de communication où le sérieux ne prime pas », et par lequel le locuteur « fait semblant, et ne parle pas d'autorité » (1983 : 18).⁷⁹

Chez les Iglulingmiut, *uqannguaq-* est utilisé dans un sens similaire, pour désigner une forme d'expression fondée sur la taquinerie et ressortissant au champ ludique. Si cette modalité verbale ne semble plus aussi généralisée que par le passé (avant la sédentarisation et la scolarisation), elle intervient encore de façon significative dans les processus d'éducation des enfants d'Iglulik. L'absence de sérieux (*pivinniq*), du moins dans l'intentionnalité, et le recours à la plaisanterie restent des traits majeurs de l'interaction avec ces derniers.

⁷⁹ Chez les Kangirsumiut et les Quaqtamiut du Nunavik (Arctique québécois), M. Crago (1988 : 195-196) a relevé de façon analogue l'utilisation du terme *lanngua[q]-* (*la-* : parler [pour un discours rapporté] + *-nnguaq-*, ce qu'elle traduit par « verbal teasing ») pour désigner un mode de taquinerie à destination des jeunes enfants.

1.3.3.1 Des questionnements badins au cœur de l'apprentissage des réseaux de parenté

Sous la forme en apparence anodine de petites questions ou « devinettes » posées régulièrement à l'enfant, les adultes iglulingmiut (feignant une certaine ignorance) amènent celui-ci à faire l'apprentissage de ses relations de parenté. L'enfant en bas âge est d'une part sensibilisé à la dynamique d'une identité plurielle et mobile, au travers d'interrogations codifiées portant sur ses noms (*atiit*) et sur les relations d'éponymie qui y sont attachées.⁸⁰ Il est notamment invité à énoncer ses noms personnels, ou du moins certains d'entre eux, chaque fois que sa mère ou tout autre parent lui demande : “*kinauvit, kinaugavit ?*” (« Qui es-tu ? Comment t'appelles-tu vraiment ? »). Si l'énumération faite par le petit est incomplète ou hésitante, l'adulte est susceptible de lui souffler l'une des réponses souhaitées :

Tandis qu'elle habille son fils (âgé de 2 ans) pour le préparer à partir à la chasse au phoque, Marie l'interroge : “*kinauvit?*”. “*Kubi*”, répond aussitôt l'enfant. Marie reprend alors : “*kinaugavit ?*”. “*Alaralak*”, répond-il cette fois. “*Ammalu kinauvit ?*” (« et qui es-tu encore ? »), continue Marie. Le garçon ne répondant pas, Marie lui glisse : “*I...*”, et l'enfant poursuit : “*...valuarjuk !*” [Ivaluarjuk]. Sa mère affiche sa satisfaction par un sourire (notes de terrain, Iglulik, 2005).

L'attention de l'enfant est d'autre part sollicitée très tôt par des questions récurrentes l'encourageant à identifier avec précision les liens qui l'unissent aux différents membres de son entourage, de façon comparable à la pratique relevée par J. Briggs (1979 : 21, 48) chez les Inuit Utkukhalingmiut et Qipisamiut. À Iglulik, c'est souvent dans le contexte d'une visite (par ou chez des parents) que le petit est incité à localiser dans l'assistance un individu en particulier. Un adulte est toujours susceptible de lui demander : « Où se trouve telle personne ? », en mentionnant le terme de parenté adéquat, à partir de la position de l'enfant : “*Nauk ajak ?*” (« Où est [ta] tante maternelle ? »). Ou encore, alors qu'ils s'appêtent à quitter une maison, la mère invite son enfant à prendre congé en gratifiant d'un “*kuni*” (« bise ») tel ou tel parent, désigné seulement par le terme de référence approprié (toujours du point de vue du petit).⁸¹

Au tout début, un certain nombre d'indices visuels peuvent être fournis à l'enfant pour l'aider à identifier la personne évoquée. S'il parvient seul à la repérer ou à la saluer, témoignant ainsi de sa compréhension ou de sa maîtrise croissante des relations de parenté, des questions plus complexes lui sont peu à peu adressées. Il lui est par exemple demandé, à

⁸⁰ Dans une section précédente (1.1.2), nous avons souligné que plusieurs noms, souvent ceux de personnes décédées, sont généralement transmis à un enfant. Le petit Iglulingmiut est réputé s'inscrire par là, virtuellement du moins, dans les différents réseaux de parenté associés à chacun de ses noms ou éponymes.

⁸¹ L. Guemple (1988 : 138-139) a évoqué l'existence d'un mode d'interaction très proche, qu'il a analysé comme une forme de jeu (« game ») fondant l'apprentissage des relations sociales chez les Inuit de Sanikiluaq (îles Belcher, Nunavik, Arctique québécois).

l'occasion d'une rencontre impromptue avec un membre du village, de spécifier la nature du lien le rattachant à cette personne : “*kinagigakkit ?*”, « qui suis-je pour toi ? » peut l'interroger cette dernière ; ou bien c'est sa mère qui lui demande : “*kina una ?*” (« qui est celui-ci/celle-ci ? »), avant de lui préciser éventuellement le terme d'adresse ou de référence adéquat.

L'enfant est ainsi amené à intégrer les variations de sa position au sein des réseaux de parenté, en fonction surtout des relations d'éponymie prévalant face à telle ou telle personne. Cette mobilité fondamentale de la perspective, stimulée par un ensemble de questionnements voulus ludiques, a été bien illustrée par A. Kublu et J. Oosten (1999), pour la région d'Iglulik en particulier. La flexibilité du point de vue instillée chez l'enfant dès son plus jeune âge est motivée en effet par une conception profondément relationnelle de la personne.

Il faut cependant préciser que beaucoup de jeunes parents iglulingmiut apparaissent aujourd'hui moins enclins à recourir, avec leur(s) enfant(s), à ces formes de « devinettes » portant sur les rapports de parenté. Les aînés font valoir en ce sens que la connaissance et la transmission des termes de parenté, et notamment des termes d'adresse (*tuqlurausiit*) hérités en principe des éponymes et caractéristiques de leurs relations sociales antérieures, tendent à s'étioler. De fait, les jeunes adultes sont peut-être davantage portés à préparer l'enfant à la confrontation avec différents systèmes culturels de référence, en le taquinant par exemple sur le sens littéral de son nom (ou de ses noms) dans la langue des « Qallunaat », en anglais. Les noms inuit sont issus de la langue courante et non distincts formellement des termes communs sur le plan linguistique, et les plaisanteries fondées sur leur signification sont prisées depuis longtemps semble-t-il.⁸² Les boutades contemporaines adressées en ce domaine à l'enfant semblent toucher plus spécifiquement à la problématique de son identité personnelle selon le registre culturel et linguistique choisi, *inuktitut* ou *qallunaatitut* (« à la façon des Inuit » ou bien « selon celle des Blancs ») :

L'un des exemples relevés en la matière lors de mon séjour à Iglulik en 2004 concerne un petit garçon de 3 ans ayant pour nom *Ikusik*, terme désignant littéralement le coude. L'enfant était fréquemment taquiné par certains de ses parents (père et oncle paternel, tous deux dans la vingtaine), qui le saluaient par une expression telle que : “*Hi elbow !*”, ou s'amusaient à lui indiquer cette partie anatomique en lui demandant : “*You elbow ?*”...

⁸² *Ijituq*, un Iglulingmiut né au début du XX^e siècle, était par exemple connu pour plaisanter sur la signification littérale de son nom : s'il était invité à se présenter, il répondait en simulant un coup de poing en direction de son œil (*iji* : « œil », *-tuq-* : « prendre de façon répétée », d'où *ijituq* : « prendre dans l'œil »). Il est par ailleurs fort possible que les duels de chants satiriques (cf. 3.1.2.2.2) aient constitué autrefois, chez les Iglulingmiut, un cadre privilégié pour des plaisanteries sur le sens du nom personnel de l'adversaire, comme cela semblait être le cas dans d'autres régions (cf. Saladin d'Anglure et Corcoran 1972, Taqramiut, Arctique québécois).

1.3.3.2 Des taquineries invitant au développement d'un sens de l'instabilité et de la réserve

Les taquineries adressées au petit enfant, sur le mode de questions et paroles légères ou « prétendues », ne portent pas seulement sur son identité liée à ses noms et à ses relations de parenté. Elles tendent encore à attirer son attention sur l'instabilité potentielle de son environnement social immédiat, toujours susceptible de se reconfigurer. Au travers de questions du type “*Nauk [X]...?*” (« où se trouve [untel] ? »), l'enfant est aussi invité à localiser une personne de son entourage familial, absente ou non directement visible :

Alors qu'il joue avec ses frères aînés dans la maison, le petit Alurut (2 ans) est soudain interrompu par sa mère : “*Naulli ataata ?*” (« mais où [est] donc [ton] père ? »), lui demande-t-elle, en utilisant pour cela le langage réservé aux petits. L'enfant la regarde pendant un moment, et comme il n'est pas en mesure de répondre, sa mère lui désigne l'appareil de C.B., par lequel le père communique parfois lorsqu'il est à la chasse. “*Maani... ataata maani !*” (« ton père se trouve ici ! »), s'exclame-t-elle alors en souriant. Elle lui répète cela à plusieurs reprises au cours de la soirée, soulignant par là que le père de l'enfant est parti chasser loin du village (notes de terrain, Iglulik, automne 2004).

De façon générale, les jeunes Iglulingmiut sont fréquemment incités à prendre ainsi conscience de l'absence d'un parent, et par là sensibilisés à la potentialité d'un retrait définitif de cette personne. Ce mode de taquinerie prend une forme exacerbée lorsque l'enfant traverse une période de transition, voire de crise, marquée par l'éloignement durable ou inhabituel de son père ou de sa mère, comme l'illustre notamment l'observation suivante :

Jiini (26 ans) s'est vu confier la garde de la petite Killa (à peine 3 ans) pour quelques semaines, la mère adoptive de l'enfant ayant dû quitter Iglulik pour aller accoucher à l'hôpital régional d'Iqaluit. Le lendemain de l'annonce de la naissance d'une petite sœur, alors que Killa apparaît désœuvrée et contrariée, Jiini s'avance vers elle et fait mine de vouloir la préparer pour sortir, lui proposant gentiment de l'emmener vivre chez sa mère biologique. Comme l'enfant – qui n'a jamais vécu avec cette dernière – réagit vigoureusement par la négative, Jiini suggère alors qu'elle-même pourrait l'adopter et devenir sa nouvelle maman. Killa fronçant à nouveau son nez en signe de refus, Jiini lui demande s'il ne serait pas préférable qu'elle adopte plutôt la petite sœur qui vient de naître : “*Mine ? Anaana ?*” (« [Elle va être] à moi ? [Je vais être sa] mère ? »). La petite affiche encore son refus. Jiini finit par se rendre dans la cuisine, laissant l'enfant seule pendant un moment (terrain, Iglulik 2005).

Les pratiques de dramatisation des dangers potentiels du quotidien et des situations anxieuses ou des tiraillements émotionnels éventuellement vécus par le petit enfant inuit ont été étudiées par J. Briggs (1979 : 10-13, 1982 : 118-121, 1983 : 21-24), qui a mis l'accent sur leur fonction pédagogique. Caractérisées par l'exagération, et relevant systématiquement du registre de la plaisanterie (ou « playfulness » selon Briggs), ces mises en scène contribuent à rendre plus saillants, pour l'enfant, un certain nombre de problèmes virtuels ou réels, qu'il lui faut d'abord saisir et interpréter par lui-même afin d'apprendre plus tard à les résoudre. Si

elles mettent ainsi à l'épreuve les capacités d'observation et d'interprétation du petit, ces formes de taquinerie tendent aussi à lui inculquer le sens d'une insécurité majeure quant à la permanence des rapports sociaux établis, et des affects s'y rattachant.

Les paroles « prétendues » adressées au jeune Inuk n'évoquent pas seulement la possible disparition d'un parent ou la perspective d'une adoption tardive, elles l'incitent encore à douter de son caractère « aimable » ou digne d'affection (cf. Briggs 1979 : 33-34). Chez les Iglulingmiut, ce sont parfois des adultes, et le plus souvent des enfants (dont les germains) plus âgés, qui taquent le petit en lui demandant par exemple : “*Piugijauvit ?*” (« Es-tu considéré comme beau ? »), ou s'amuse à prétendre qu'il est physiquement disgracieux, qu'il ne sent pas bon...⁸³ Ces provocations badines, très rarement limitées par les parents mêmes de l'enfant, sont réputées susceptibles d'éveiller chez ce dernier une forme d'appréhension particulière, respectueuse, exprimée par la notion d'*ilirasunniq* (soit la crainte d'être mis dans l'embarras ou de recevoir des reproches notamment). L'enfant est invité par là à ne plus tant se concevoir au centre de la vie sociale, et est poussé à expérimenter sur un mode plus ambigu (non nécessairement agréable) le fait d'être l'objet de l'attention collective. Il apprend surtout à redouter certaines formes de sanction comme la moquerie, susceptible d'être exprimée par ses aînés et par toute personne plus âgée de façon générale. Témoigner d'un sentiment *ilirasunniq* à l'égard d'un adulte reste un comportement fortement valorisé dans la société contemporaine.

Les taquineries tendant à induire chez l'enfant un sentiment ambivalent, qui le pousse à faire preuve de réserve face à toute personne plus âgée, peuvent emprunter par ailleurs des voies plus physiques. À Iglulik, certains garçons font ainsi l'objet d'agressions plus ou moins simulées qui prennent la forme ambiguë de chatouillements, de petites tapes et de contacts « virils » initiés par des jeunes adultes. Ces petites attaques, acceptables parce que prétendues ou surjouées, font en général osciller l'enfant entre le rire et les larmes. Elles constituent de fait le prolongement des expressions d'affection intense, potentiellement inconfortables voire douloureuses, auxquelles les petits Iglulingmiut sont confrontés très tôt.⁸⁴

⁸³ Ces taquineries sont formulées de façon ponctuelle par des enfants et de jeunes adultes, alors que par ailleurs, le jeune enfant reçoit de sa mère l'assurance qu'il est aimé, au travers d'expressions souvent répétées à l'excès : “*Nalligivagit !*”, “*Piugijagit !*”, ou encore “*I love you !*”.

⁸⁴ Les démonstrations d'affection « agressives » à l'endroit des tout jeunes Inuit ont été relevées par J. Briggs (1982 : 120) sous le terme *ugiangu(juq)*, qui véhicule l'idée d'une morsure (« kissing and biting ») et connote plus loin la dévoration. Ce terme peut être compris en ce sens à Iglulik, où de telles expressions physiques sont encore très prégnantes. Il est ainsi fréquent de voir un bébé être couvert de *kuni* (« baisers ») de façon frénétique, par un adulte ou un adolescent qui ne se lasse pas de le « respirer ». Plus tard, l'enfant est très souvent sollicité, de manière parfois brusque et impérieuse, pour délivrer lui-même un *kuni* ou une étreinte. S'il ne se montre pas disposé à accéder à cette demande, il y est généralement contraint, sous les rires de l'assistance. Ces injonctions s'accompagnent souvent d'affirmations sonores d'affection, voire de possession chez certains jeunes parents.

Ces contacts corporels, qui connotent en grande part l'agression, contribuent aussi à favoriser le développement, chez l'enfant, d'une certaine appréhension à l'égard d'une trop grande proximité avec autrui : ils l'amènent à redouter tant les manifestations excessives d'affection qu'un rejet de la part des membres de son entourage. Selon J. Briggs (1979 : 35-41), ces différentes interventions taquines – « playful » – des adultes sont de nature à façonner une structure émotionnelle ambivalente chez l'enfant, le portant à rechercher et faire valoir une forme d'autonomie, et à assumer une certaine responsabilité envers le groupe. Qu'elles aient un caractère verbal (*uqannguaq-*) ou physique (*pinnguaq-*), l'ensemble de ces interactions ludiques incitent plus généralement l'enfant à se conformer aux normes sociales, en adoptant un comportement approprié. Elles mettent également à l'épreuve sa capacité à contrôler ses émotions.

1.3.3.3 Plaisanter pour éprouver les capacités de maîtrise émotionnelle

Les différents modes de la taquinerie sont intégrés relativement tôt par les enfants eux-mêmes, qui y ont largement recours dans leurs interactions avec les plus jeunes. En règle générale, ces taquineries ne sont pas sanctionnées par les adultes présents qui, s'ils n'y participent pas directement, observent la scène sans intervenir. L'une des raisons de cette attitude est sans doute à rechercher dans la continuité de représentations prêtant des effets néfastes à une protection parentale excessive (*sirnaarniq*) : le fait de prendre ouvertement parti pour son enfant est traditionnellement jugé préjudiciable au devenir de ce dernier.⁸⁵ Surtout, ces interventions taquines par lesquelles des paroles peuvent être affirmées et déniées dans un même temps sont perçues comme une modalité appropriée pour tester le degré de contrôle développé par l'enfant en matière d'expression de ses affects.

Si le tout-petit commence à pleurer face aux taquineries dont il est l'objet, il est certes réconforté par un adulte. Plus tard cependant, si l'enfant taquiné par ses pairs se met en colère, il ne reçoit que les marques d'une indifférence apparente de la part des adultes, ou bien son comportement donne lieu à des rires, voire à de nouvelles boutades soulignant indirectement le caractère inapproprié de sa réaction. L'usage de la plaisanterie constitue, de façon générale, l'une des réponses les plus fréquentes face aux mouvements d'humeur d'un enfant. La séquence suivante, observée à Iglulik en 2002, en est une illustration :

⁸⁵ « Lorsqu'un enfant est surprotégé par ses parents ou systématiquement soutenu contre autrui, il risque d'acquiescer trop de confiance en lui, de se croire supérieur, et finalement de se montrer autoritaire et irascible tout au long de sa vie d'adulte », a souligné R. Ujarasuk (2004, notre traduction). Dans une perspective comparable, les manifestations d'affection intense se prolongeant excessivement envers un enfant sont réputées l'affaiblir.

La petite Ijiraq (4 ans) commençant à manifester sa colère après s'être vu contrainte de céder son jouet du moment à sa sœur cadette (3 ans), sa mère adoptive, âgée d'une cinquantaine d'années, se saisit un sein et lui propose sur un ton très sérieux, en recourant au vocabulaire des tout-petits : "*Amaama ?*" (« veux-tu téter ? »). Ijiraq la regarde attentivement pendant quelques instants, puis elle marque son refus par un froncement du nez et cesse définitivement de pleurnicher.

Au travers des rires et des blagues des adultes (ou de ses aînés), l'enfant est ainsi renvoyé, souvent, à la nature immature de sa réaction, et implicitement incité à une meilleure maîtrise de ses émotions. Il est significatif que les taquineries qui lui sont adressées tendent à décroître au fur et à mesure que l'enfant témoigne de sa faculté à prendre du recul par rapport à la situation immédiate, ou aux sentiments prétendus, et démontre sa capacité à identifier ces interactions comme ne relevant « que » d'un jeu. Le jeune Iglulingmiuq est ensuite amené à devenir l'un des agents de ces formes de taquinerie, affirmant par là son accession à un nouveau stade de maturité. Le recours à ce mode de communication badin constitue lui-même, en effet, un signe de développement de l'*isuma*.

Selon J. Briggs (1998 : 7), l'ensemble de ces petits « jeux » marqués par la simulation (d'un acte, d'une parole ou d'une intention) sont partie intégrante du mode de socialisation prévalant dans toutes les sociétés inuit, de l'Alaska au Groenland. De nos jours, les pratiques de taquinerie envers les petits apparaissent cependant en concurrence croissante avec de nouvelles formes de communication, qui intègrent beaucoup moins la logique de l'inversion et la dynamique de l'ambiguïté (où ce qui est dit peut être précisément à l'opposé de ce que l'on prétend signifier). Au cours de nos séjours à Iglulik, nous n'avons pas relevé, de fait, de recours significatif à la modalité des « injonctions paradoxales » consistant à « tenter » l'enfant en lui laissant entrevoir la possibilité d'adopter un comportement dévalorisé ou connoté négativement (en l'invitant par exemple à ne pas partager un bien). Pour J. Briggs (1979 : 35, 1982 : 119), cette pratique ludique était autrefois centrale, dans la mesure où elle permettait à l'enfant de prendre conscience de certaines valeurs sur un mode hautement conflictuel, et l'engageait à terme à adhérer d'autant plus fortement à la norme qu'il avait pu investir celle-ci « émotionnellement ». Si l'apparition de structures éducatives formelles, d'abord exogènes – écoles administrées par les missionnaires dans les années 1950, puis par le gouvernement fédéral à partir des années 1960 – a pu contribuer à altérer quelque peu ce système d'interaction chez les Iglulingmiut, certaines formes de taquineries semblent néanmoins prégnantes aujourd'hui encore, dans les relations avec les enfants.

Conclusion : le jeu comme modalité privilégiée pour agir sur l'enfant

Nous avons évoqué dans ce chapitre certaines formes de jeu (au sens de « play » surtout) à l'œuvre dans le processus de construction de la personne sociale chez les Iglulingmiut. Impliquant la simulation et la prétention à faire (comme à ne pas faire), le mode ludique constitue en effet un mode privilégié pour agir sur l'enfant et orienter son devenir.

En tant que principe de représentation (et d'imitation), à une autre échelle, d'une action voulue efficace, le principe ludique exprimé par *-nnguaq-* intervenait d'abord dans le dispositif rituel visant à façonner, dès sa naissance, le nouvel individu. Dans la période antérieure à la christianisation, cette modalité d'action rituelle était d'autant plus développée que l'on faisait représenter, au nouveau-né ou au petit, les gestes fructueux escomptés dans sa vie d'adulte (en référence à des activités cynégétiques, ou au travail des peaux et à la couture notamment). Autre façon de « rendre présente » ou de faire advenir une réalité souhaitée, l'évocation verbale des qualités et compétences de l'enfant, jadis complémentaire de ce premier mode d'action symbolique, a pu perdurer jusqu'à nos jours à Iglulik.

Le ressort du jeu (*-nnguaq-*) continue par ailleurs d'être utilisé dans les processus d'éducation contemporains impliquant les Iglulingmiut en bas âge. Au travers des nombreuses manipulations physiques et sollicitations verbales qui lui sont adressées, le tout jeune enfant est d'une part incité à jouer de son corps comme d'un instrument lui permettant d'adopter un comportement dynamique et exploratoire : il est constamment encouragé à représenter ou à imiter toutes sortes d'actions, associées à des champs de référence pluriels dépassant le seul cadre des activités matériellement productives. Dans ces premiers jeux corporels, la primauté est clairement accordée à l'expérience de la motricité ou de la mobilité, et à l'expression – nécessairement partagée – de la joie qu'elle peut susciter.

Le recours au mode ludique, dans la relation à l'enfant, se manifeste d'autre part au travers d'une forme d'oralité spécifique consistant, pour l'adulte, à « dire en plaisantant », à « jouer à dire » (*uqannguaq-*). L'usage de paroles prétendues, conçues comme non sérieuses et non signifiées au premier degré, permet de rendre sensibles, en les surjouant ou en les représentant avec excès, des émotions ou des situations (plus ou moins immédiates et réelles) qui impliquent l'enfant et des membres de son entourage. Au gré des taquinerie multiples qui lui sont adressées, le jeune Iglulingmiuq est aussi invité à développer une perspective mobile, en adoptant différents points de vue pour tenter d'interpréter une même situation.

Une grande partie des interactions avec le bébé ou l'enfant en bas âge relèvent de fait du registre ludique, au sens où elles se distinguent fondamentalement, pour leurs initiateurs,

de l'exercice de pressions directes à visée normative. Si le mode du jeu autorise une marge de manœuvre et d'expérimentation optimale, sous l'apparence d'une activité libre et non contrainte ou non contraignante (pour ceux qui l'engagent du moins), il n'en constitue pas moins un puissant mécanisme de socialisation et d'intégration des normes, participant du façonnage du futur membre adulte du groupe.

Chapitre II : Des jeux engagés par les enfants, hier et aujourd'hui

D'abord objet de jeu (pour les adultes et les enfants plus âgés), le petit Iglulingmiut en devient aussi l'acteur premier, au fur et à mesure que s'affirme sa capacité à initier certaines interactions ou pratiques ludiques, et à jouer par lui-même. En sollicitant régulièrement ses facultés d'observation et de mimétisme, les interventions badines des adultes favorisent de fait la prise en charge directe, chez l'enfant, de jeux relativement réglementés (« games »).

Dans ce chapitre, nous examinerons les principaux types de jeux pratiqués par les jeunes Iglulingmiut, avant et/ou après la sédentarisation, du début du XX^e siècle à nos jours. Nous nous attacherons à mettre en exergue leurs principes d'action et d'interaction, ainsi que les dynamiques d'apprentissage et d'expérimentation qu'ils pouvaient véhiculer et/ou dont ils sont éventuellement reconnus porteurs : il s'agira ainsi d'interroger en quoi leur pratique était ou est associée à l'intégration de savoir-faire et de normes comportementales valorisés chez la personne iglulingmiut. Nous nous inscrirons ici dans une perspective comparée dans le temps, en considérant en premier lieu, pour chaque type de jeu distingué, les activités ludiques rapportées par nos interlocuteurs/trices âgé(e)s pour la première moitié du XX^e siècle (soit en « contexte semi-nomade »), avant de présenter les éventuelles expressions contemporaines de ces jeux « traditionnels », et de nous intéresser plus largement à des jeux enfantins pratiqués dans le cadre du village (soit en milieu semi-urbain).

Bien que la catégorisation adoptée pour cette étude repose pour partie sur des distinctions révélées par la terminologie iglulingmiut, elle reste dans une large mesure arbitraire : la présentation des jeux des enfants pourrait se prêter sans nul doute à bien d'autres classifications et notre objectif n'est pas de définir ici une typologie. Enfin, si notre intérêt pour le rôle du jeu – et des jeux – dans les processus de socialisation et de construction de la personne iglulingmiut nous amène à examiner d'abord des pratiques ludiques principalement caractéristiques des enfants, il faut préciser que ces derniers participaient et participent aussi à des jeux impliquant plus largement des adultes (et qui seront abordés à ce titre dans les parties II et III : cf. jeux de ficelle et de bilboquet, jeux de balle, jeux de cartes...). Les jeux présentés dans ce chapitre sont donc loin d'épuiser l'ensemble des formes d'activité ludique privilégiées par les enfants iglulingmiut, du XX^e siècle à nos jours.

2.1 Jouer à représenter (-*nnguaq*-), à agir comme ou à ressembler à (-*ujaq*-)

2.1.1 Les expressions ludiques de la division générique : jeux enfantins et rôles sociaux

« Lorsqu'un enfant en bas âge s'efforce de jouer par lui-même (*imminik pinnguarasukuluk*), il démontre qu'il commence à être compétent (*ajurunniihirami*) » (Teresi Ijjangiaq, née vers 1914 ; entretien à Iglulik, 2004).

Ces propos recueillis auprès d'une aînée révèlent une perception qui semble aujourd'hui encore largement partagée à Iglulik, chez les adultes d'un certain âge du moins. Pour plusieurs de nos interlocutrices dans la quarantaine et au-delà, la capacité à jouer de façon spontanée, autonome, et sur un mode imitatif souvent, marque une étape significative dans le développement de l'enfant, dans la mesure où elle signifie la possibilité d'un apprentissage technique plus défini ou spécifique. Selon elles, l'enfant qui se révèle en mesure de jouer (*pinnguarunnaqtuq* : « il peut/sait jouer »), éventuellement en solitaire, témoigne en effet d'une maturité nouvelle de ses capacités cognitives (*isuma*). Cette aptitude accrue à comprendre et à mémoriser manifestée par l'enfant semble perçue comme un signe augurant de l'efficacité d'un enseignement davantage orienté, dès lors, en fonction de son sexe social.

Tout comme autrefois, l'enfant iglulingmiut ne reçoit que rarement des injonctions ou des explications directes des adultes, qui valorisent plutôt l'observation silencieuse et l'expérimentation libre permise par le jeu.⁸⁶ Mais il se voit encore remettre, et tend à utiliser, de manière mimétique, des instruments souvent caractéristiques des activités attendues de son sexe. Il est en ce sens incité à orienter ses pratiques ludiques selon les lignes marquant la répartition sexuelle des tâches, comme cela était généralement le cas avant la sédentarisation, ainsi qu'a pu l'évoquer M. Angugattiaq Ungalaaq (née dans la région d'Iglulik au début du XX^e siècle) :

« Quand un petit garçon se montrait capable de jouer par lui-même (*pinnguarunnasingmat*), il procurait beaucoup de joie à ses parents. Ceux-ci pouvaient alors lui fabriquer un petit fouet ou un traîneau miniature. Et dès lors qu'une fillette savait jouer, sa mère commençait sa formation pratique, en lui enseignant progressivement ce qu'elle devait maîtriser (*ajurisupallialiqpaa*). Vers ses 4 ans, elle recevait notamment des poupées pour jouets » (Ungalaaq 1985 : 3, 8).

Avec l'introduction d'objets euro-canadiens, importés de façon croissante dans les communautés inuit à partir des années 1960-1970, les jouets (*pinnguat*) à la disposition des plus jeunes se sont considérablement diversifiés, se dissociant dans une certaine mesure des référents de la division traditionnelle du travail. Les enfants d'Iglulik continuent cependant

⁸⁶ Notons qu'il est fréquent, à Iglulik, que des mères manifestent leur joie lorsque leur enfant s'engage pour la première fois dans un certain type de jeu (construction, confection, dessin...), ou témoigne de certains progrès en ce domaine : elles le félicitent alors pour son habileté ("*ajunngitutit* !", « tu es doué, habile »), en réaffirmant souvent, par la même occasion, l'affection qu'elles lui portent ("*nagligivagit*", "*I love you*").

d'utiliser dans leurs jeux certains outils ou objets miniatures connus des générations précédentes, ou représentatifs des activités de leurs parents et aînés : petits traîneaux, canots, harpons et fusils – taillés dans le bois le plus souvent – pour les garçons (cf. annexe, Enfance 7c) ; couteaux féminins, grattoirs, instruments de cuisine et poupées de toutes sortes pour les fillettes. Certains de ces jouets sont fabriqués par leurs parents, et d'autres par eux-mêmes.

Bien que de façon moindre aujourd'hui, l'utilisation de ces jouets relativement marqués en termes génériques reste susceptible de s'inscrire dans un mode de socialisation « inversée » (cf. Saladin d'Anglure 1986 : 37, 52-68). L'éducation de certains enfants iglulingmiut est encore influencée en effet par le sexe de leur(s) éponyme(s). Si un petit garçon a été nommé d'après une femme ou a reçu principalement des noms d'éponymes féminins, il peut être encouragé à assumer une identité sociale féminine jusqu'à sa puberté : sa mère lui confectionnera une petite veste féminine *amauti* et lui donnera des poupées, qui lui serviront dans ses jeux d'imitation du rôle maternel par exemple. De façon symétrique, une fillette dont les éponymes sont essentiellement des hommes peut se voir confier un petit fusil, un couteau ou d'autres outils masculins, qu'elle maniera d'autant plus volontiers si elle est régulièrement amenée à participer aux expéditions de chasse de son père.

Le cas de la petite Tatigat (4 ans) apparaît révélateur à cet égard. Comme l'enfant manipulait avec rudesse une poupée laissée par sa sœur, sa mère souligna à mon intention : « T. ne sait pas vraiment jouer comme une fille, parce que tous ses éponymes (*atiiit*) sont masculins ». De fait, la petite est associée de façon privilégiée aux activités de son père, qu'elle accompagne parfois à la chasse au phoque ou au caribou (Iglulik, notes 2004).

Les personnes apparentées au défunt éponyme, et qui ont souvent elles-mêmes nommé l'enfant, sont parmi les plus enclines à offrir à ce dernier, à l'occasion d'un anniversaire ou des fêtes de Noël, des jouets correspondant au sexe de l'éponyme. Si les adultes tendent ainsi à encourager l'enfant – ou à le conforter, dans sa prédisposition – à reproduire ou imiter des activités conformes à son sexe social, le petit Iglulingmiuq n'est pour autant pas dissuadé de s'engager dans un jeu connoté comme relevant de l'autre genre. La division générique des activités n'est en effet pas conçue comme rigide. Dans l'ensemble, les pratiques ludiques des enfants iglulingmiut sont cependant marquées, vers 4 ans, par une différenciation sexuelle croissante. Les jeux fondés sur un principe d'imitation (exprimé notamment par le morphème *-ujaq-*, connotant la ressemblance) et de représentation (*-nnguaq-*) constituent en ce sens des cadres privilégiés de l'apprentissage des rôles sociaux et des savoir-faire qui y sont associés, même si cela semble aujourd'hui moins net que par le passé.

Au début du XIX^e siècle, le capitaine G.F. Lyon relevait l'importance des jeux d'imitation chez les enfants de la région d'Iglulik, dans les termes suivants :

« The amusements of each sex consist in imitations of their future occupations, and while the boys are making bows, spears..., the little girls are gravely affecting to superintend the care of a hut and lamp. Parties sometimes join forces and build snow places, in which they put rude models of the furniture of real dwellings » (1824: 356).

Les témoignages d'Iglulingmiut ayant grandi dans un contexte semi-nomade jusque dans les années 1960 rapportent des pratiques très similaires. Née en 1930, E. Nutarakittuq a ainsi précisé (lors d'un entretien réalisé à Iglulik en 2004) :

« Dans nos jeux d'enfants, nous imitions constamment les activités des adultes (*pinnguarpalauratta innarnik ijjuqsikatakuta*), nous prétendions accomplir toutes sortes de tâches (*pilirijarinnguaqluta*). Les garçons faisaient mine de chasser ou de diriger un attelage de chiens... ou encore, ils découpaient des blocs de neige pour construire un petit iglou. Tandis que nous [fillettes] faisons semblant de dépecer un phoque, puis d'en nettoyer la peau ou de la gratter, et nous nous occupions de la cuisson de la (prétendue) viande, en la disposant dans un chaudron au-dessus de notre petite lampe à huile. Nous prétendions aussi coudre des vêtements ou nourrir et bercer un enfant, comme nos mères » (notre traduction).

Pour la grande majorité des aînés vivant aujourd'hui dans le village d'Iglulik, ces pratiques imitatives relevaient d'une modalité d'apprentissage par excellence :

« À l'époque, nous passions notre temps à jouer et nous n'avions pas conscience que nos jeux constituaient le fondement d'un entraînement pratique quotidien. Ce n'est que bien plus tard que nous réalisions qu'en jouant, nous faisons alors notre apprentissage (*pinnguaqluta ilinniaqattalauqsimagatta ajurunniiqpalliarijaaliratta*). Et c'est aussi pour cette raison que nos parents nous encourageaient souvent à jouer (*angajuqqaanganut pinnguaqujivalauratta*) », a fait valoir, comme d'autres, Inuki Kunuk, né en 1928 (propos recueillis à Iglulik en 2004, notre traduction).

Favorisant l'expérimentation et l'assimilation de techniques corporelles ainsi qu'une maîtrise croissante de l'outil, l'engagement assidu dans ces jeux d'imitation augurait du développement de compétences bien réelles :

« Lorsqu'un garçon se montrait prompt à jouer avec un harpon ou tout autre instrument de chasse, il était perçu comme enclin à devenir un bon chasseur, puisqu'il apprenait très tôt les gestes adéquats. Il en était de même pour les fillettes. Si une petite fille prétendait fréquemment s'adonner à la couture ou s'occuper d'un enfant, alors les adultes savaient qu'elle serait une bonne épouse et une bonne mère », a souligné G. Kappianaq (au cours d'un entretien mené à Iglulik en 2002 ; notre traduction).

Fondées sur la mise en pratique d'observations directes, et régies par une dynamique mimétique, ces activités ludiques tendaient, et dans une certaine mesure tendent encore, à se développer librement, indépendamment de règles strictes ou figées. Elles pouvaient prendre cependant la forme de jeux relativement organisés, impliquant des modalités récurrentes

quant à la distribution et à l'interprétation des rôles. De fait, si les jeux enfantins mettant en scène les activités de chasse et de pêche ou celles liées à la couture sont encore pratiqués de nos jours, ils étaient plus systématiques et souvent plus structurés autrefois, avant la période ouverte par la sédentarisation et le développement d'une économie mixte. Nous proposons d'en examiner ici les principaux, en nous appuyant d'abord sur les témoignages livrés par nos interlocuteurs/trices iglulingmiut né(e)s entre le début du XX^e siècle et les années 1960. Nous nous intéresserons également à certaines formes contemporaines de ces mêmes jeux (en nous fondant cette fois sur nos observations ethnographiques réalisées à Iglulik).

2.1.2 Jeux masculins représentant des activités cynégétiques (*angunasunnguaq-*)

Dans le contexte semi-nomade et jusqu'aux débuts de la sédentarisation, la majorité des jeux des garçons se rapportaient aux activités de chasse. Les jeunes Iglulingmiut privilégiaient l'imitation ou la simulation de pratiques cynégétiques spécifiques, reflétant l'importance économique ou symbolique de différents gibiers, terrestres et marins. Ils jouaient ainsi à chasser le caribou (*tuktun[n]guujaq-*, *tuktunnguaq-*), le morse (*aivin[n]guujaq-*), le phoque (*nattin[n]guujaq-*, *nattinnguaq-*) ou l'ours polaire (*namun[n]guujaq-*).

De façon générale, ces jeux impliquaient différents niveaux de représentation, dont un premier niveau marqué par la prédominance d'un principe d'incarnation appliqué alternativement au chasseur et au chassé, pour un même joueur. L'activité cynégétique était par ailleurs susceptible d'être mise en scène à une échelle réduite, l'animal étant alors figuré par un objet (os, morceau de peau, de glace, de terre ou de mousse), ou façonné dans la neige, tandis que l'enfant personnifiait le chasseur. Très souvent, la période durant laquelle chacun de ces jeux était pratiqué coïncidait étroitement avec celle de la chasse réelle.

2.1.2.1 *Tuktunnguaq-* : jeux de chasse au caribou

L'un des jeux de prédilection des garçons, communément pratiqué en été et à l'automne, consistait à représenter une chasse au caribou, chasse qui constituait – et reste – l'une des activités cynégétiques les plus prisées des Iglulingmiut (Mathiassen 1928 : 53, Randa 1994 : 100, terrain 2004-2005). Au cours du jeu appelé *tuktun[n]guujaq-* (exprimant la ressemblance avec le caribou ou le fait d'agir comme cet animal, *tuktu*), les participants assumaient successivement les rôles des chasseurs et des caribous. Ils adoptaient ainsi des comportements propres aux chasseurs adultes, de même que ceux observés chez le gibier :

« Lorsque nous faisons semblant de chasser le caribou (*tuktunasunnguaqluta*), nous cherchions à imiter au plus près les attitudes et les gestes des chasseurs. En terrain plat, nous nous déplaçons en rampant presque, la tête baissée et le derrière relevé, la capuche rabattue. Ou bien nous avançons derrière une peau de caribou, destinée à

masquer nos jambes. Nous essayions de nous rapprocher le plus possible des prétendus caribous, par derrière, en évitant de nous faire entendre. Ceux d'entre nous qui interprétaient les rôles des caribous s'efforçaient également d'être fidèles aux mouvements et réactions de ces animaux. Ils faisaient mine de paître et soudain, l'un d'eux semblait percevoir le moment précis où le prétendu chasseur pouvait constituer un danger, et il alertait les autres. Tous se mettaient alors à courir, prétendant s'enfuir un peu plus loin », a raconté Z. Aqiaruq Uqalik, né vers 1926 (propos recueillis à Iglulik en 2002, notre traduction).

L'imitation du comportement du caribou impliquait de reproduire ses cris d'alerte, et notamment l'appel lancé par la femelle à son petit, *qalaqtunnguaq*.⁸⁷ Pourvu d'une bonne ouïe et d'un grand flair (Randa 1994 : 100), le caribou est réputé rester sur ses gardes en permanence, ne se laissant pas facilement approcher.⁸⁸ Or, avant l'introduction des motoneiges dans les années 1960, chasser le caribou requérait une proximité physique encore plus importante entre l'homme et l'animal, quelle que fût la modalité choisie (chasse à l'affût derrière un empilement de pierres, *taaluut* ; chasse *maliruaq* fondée sur une poursuite discrète et continue d'une harde, jusqu'à ce que les caribous s'habituent à cette présence humaine et ne fuient plus ; ou chasse au gué *upaksaq* réalisée depuis un kayak, lorsque les caribous traversaient un lac ou une rivière). En tant que jeu d'approche et d'imitation corporelle et sonore, *tuktun[n]guujaq* constituait par excellence un exercice d'apprentissage, souvent reconnu comme tel. Pour plusieurs aînés, ce jeu préparait clairement à l'accomplissement d'une expérience première (*pijariuqsaq*), celle de la prise réelle d'un caribou.

Dès lors que les prétendus caribous se mettaient en mouvement, amorçant leur fuite, les joueurs qui interprétaient le rôle des chasseurs tentaient de les atteindre, en leur lançant une moufle ou une motte de terre. Si un « caribou » était touché, il s'effondrait au sol, et l'heureux chasseur simulait les gestes d'un dépeçage, invitant ensuite ses compagnons à consommer immédiatement la viande :

« Nous nous réunissions autour du 'caribou' prétendument abattu et chacun faisait mine de prélever un morceau de viande, pour le manger sur place. Nous faisons aussi semblant de briser certains os pour en extraire la moelle. Nous exprimions notre joie pour cette prise », a souligné Arsene Ivalu, né en 1939 (témoignage recueilli à Iglulik en 2004, notre traduction).

⁸⁷ V. Randa a précisé que cette « sorte de toussement produit par la mère qui appelle son petit » (*qalaqtuktuq*) désigne aussi « le son qu'imité le chasseur pour faire venir à lui le faon dont il vient d'abattre la mère » (1994 : 99). On peut rappeler à cet égard que l'imitation du brame du caribou constituait autrefois une technique de chasse à part entière, utilisée pour s'approcher de l'animal (Lyon 1824 : 336) ou pour attiser sa curiosité et l'inciter à venir lui-même vers le chasseur (Parry 1824 : 289).

⁸⁸ Dans le récit iglulingmiut « Arnaqtaaqtuq » (ou « Arnaqpaktuviniq ») qui relate les tribulations d'une âme renaissant au travers de différentes espèces animales, les caribous sont présentés comme des êtres se déplaçant en permanence, et prompts à prendre peur et à s'enfuir (Rasmussen 1929 : 59-60, 1930b : 43, H. Paniaq 2002).

La pratique de ce jeu de chasse au caribou s'est poursuivie selon des modalités comparables jusque dans les premières décennies suivant la sédentarisation. Certains Iglulingmiut nés dans les années 1970 se souviennent d'avoir joué à *tuktuujaq*-, le plus souvent dans le contexte de campements estivaux, en maintenant par exemple de petites plantes sur leur tête pour figurer les bois du caribou. Si ce type de jeu, impliquant un principe d'incarnation du gibier chassé, est encore susceptible de se développer dans l'espace du village ou du campement d'été, il apparaît moins fréquent de nos jours.

D'autres modes de représentation d'une chasse au caribou, ne reposant pas nécessairement sur l'adoption d'une double perspective de chasseur et de chassé, ont également tendu à décliner. Certains consistaient en des jeux de tir sur une cible inanimée. Par le passé, le jeu appelé *tuktunnguaq* (« représentation d'un caribou à petite échelle ») désignait un jeu de précision dans lequel le gibier était figuré par des bois de caribou fichés dans le sol, ou par un morceau de peau (de caribou ou de renard) gelée, ou encore par un cartilage costal de lagopède, installé en position érigée. Les enfants utilisaient un petit arc-jouet (*pisiksinnguaq*) avec des flèches en bois, ou bien un petit fusil à propulsion (*qukiutinnguaq*) pour tirer en direction de la cible. Le joueur qui parvenait à la faire tomber « était réputé avoir attrapé un caribou » (G. Kappianaq, propos recueillis en 2002).⁸⁹

Une autre modalité de mise en scène à petite échelle d'une chasse au caribou, encore populaire dans les années 1980-1990, consistait à traquer des lemmings dans les environs du village ou du campement. Beaucoup de jeunes adultes se souviennent avoir ainsi fait la chasse à de prétendus caribous, une activité exigeant une acuité visuelle et une habileté certaines :

« Nous avançons en tirant derrière nous nos motoneiges et traîneaux miniatures, toujours à l'affût de traces de pattes de lemming. Quand nous en repérons, nous nous précipitons pour dénicher l'animal, soulevant les roches autour de nous. Et si nous en apercevions un, nous tentions de l'attraper en lui lançant des pierres. Lorsque l'on parvenait à tuer un lemming, on le dépeçait, et on déposait sa viande et sa peau sur l'un des petits traîneaux. Nous traitions sa dépouille comme s'il s'agissait de celle d'un caribou », a rapporté L. K., né à la fin des années 1970 (entretien réalisé à Iglulik en 2004 ; notre traduction).

On peut noter à cet égard que dans plusieurs jeux enfantins, le lemming est traité comme un substitut du caribou, qu'il représente, à petite échelle, en tant que gibier. B. Saladin d'Anglure (1980b : 23) a d'ailleurs souligné que la capture d'un premier lemming réalisée par un garçon pouvait jadis être fêtée, par son accoucheuse surtout, « comme s'il s'agissait d'un caribou ».

⁸⁹ Dans des versions plus rudimentaires de ce même jeu, les projectiles lancés vers le « caribou » pouvaient être des pierres ou des boules de neige. La prétendue prise était cependant soulignée de la même manière.

Si le caribou constitue le gibier terrestre le plus significatif pour les Iglulingmiut, son importance économique n'est néanmoins pas comparable à celle des gibiers marins, qui figurent au premier plan des ressources animales consommées dans la région. C'est en effet la chasse aux animaux marins, principalement aux morses et aux phoques, qui était (et qui reste) la plus développée chez les Iglulingmiut.

2.1.2.2 *Aivinnguujaq*- : jouer à chasser le morse

Pratiquée presque en toute saison, la chasse au morse figure parmi celles qui avaient la plus haute importance pour les Iglulingmiut semi-nomades (Mathiassen 1928 : 47, Randa 1994 : 190). Importante tant sur le plan économique qu'à un niveau symbolique, cette chasse ne manquait pas de faire l'objet d'imitations ludiques de la part des jeunes. Bien des aînés et adultes (nés jusque dans les années 1950) se souviennent tout particulièrement avoir joué à *aivi(n)nguujaq*- (« agir comme le morse ») à la fin du printemps et au début de l'automne.

Dans ce jeu, le rôle du morse (*aivinnguaq*) était interprété le plus souvent de manière collective, plusieurs joueurs unissant leurs forces pour représenter la puissance de l'animal.⁹⁰ Le joueur personnifiant le chasseur, appelé ici *uniktimi(juq)* (« celui qui entrave la fuite [du morse], qui le fait s'arrêter »), était généralement seul de son côté. Il devait s'approcher de l'un des participants imitant le morse et tenter de l'atteindre en lançant une lanière de peau dans sa direction, afin de simuler un harponnage (*naulisinnguaq*-). Si le joueur visé était touché par la lanière, il s'en emparait – le morse étant réputé « harponné » – et il se mettait à courir dans le sens opposé, jusqu'à ce que la lanière soit complètement tendue. Il était rejoint par les autres participants, qui s'associaient à ses efforts pour tirer sur la corde, tandis qu'en face le chasseur essayait de résister le plus longtemps possible à cette traction. Les joueurs utilisaient une lanière très solide (*aklunaraaluk*) faite en peau de phoque barbu, telle qu'une ligne de harpon (*aliq*) employée traditionnellement lors de la chasse au morse.

Pour corser la difficulté imposée au « chasseur », ce jeu pouvait être organisé de part et d'autre d'une fracture sur la banquise, le joueur risquant alors de tomber à l'eau s'il ne lâchait pas prise à temps. De fait, c'est bien sur le mode d'un duel de force entre l'homme et son gibier que la chasse au morse était ici mise en scène.⁹¹ Dans leur grande majorité, les aînés iglulingmiut qui pratiquaient ce jeu dans leur enfance ont souligné qu'ils y engageaient

⁹⁰ Selon le témoignage de L. Ukaliannuk (né en 1940), la force de traction d'une femelle morse était jugée équivalente, en moyenne, à celle de trois chasseurs réunis, tandis que la force d'un morse mâle (cherchant à fuir) pouvait se comparer à celle déployée collectivement par cinq chasseurs confirmés (cf. annexe : Chasse 2).

⁹¹ Cette dimension du « duel » opposant l'homme et l'animal est apparue à Rasmussen comme particulièrement prégnante chez les Nattilingmiut voisins, notamment lors de la chasse à un autre gibier marin de taille importante, le phoque barbu : « It is no unusual occurrence for [the bearded seal] to be taken with the same gear as that used for the little fjord seal. Its strength is so enormous however that the hunter is sometimes pulled right down to the opening of the breathing hole before he will let go the small loop in which the harpoon line ends. And the hunter is moreover reluctant to let go because it is looked upon as a trial of strength: he is no real man if he cannot hold a bearded seal with the gear that is ordinary intended for a fjord seal. He will hold on the line till the last, even at the risk of being dragged down under the ice » (1931: 162).

toute leur énergie (*aksuraqpattaalummarik*), menant l'effort jusqu'à son terme ultime. La compétition sous-jacente était considérable, les garçons mesurant leurs forces à celles de leurs pairs et s'évaluant les uns les autres. L'effet d'émulation pouvait d'ailleurs être renforcé par la présence de jeunes filles dans l'assistance, ce qui était souvent le cas ainsi qu'en ont témoigné S. Piunngittuq Inuksuk et S. Avinngaq (Iglulik, 2004). À ce titre, il arrivait parfois que de jeunes hommes se joignent au jeu des garçons.

Dans l'ensemble cependant, l'une des portées premières reconnue à ce jeu était de favoriser le développement de la force physique (*sanngitisauti*) et de l'endurance chez le futur chasseur. Même si la chasse au morse ne se pratiquait jamais en solitaire, elle requérait un effort individuel et une prise de risque souvent très importants, d'autant plus que l'animal était harponné vivant (et n'était pas d'abord tiré au fusil) : « C'est la raison pour laquelle nous jouions à *aivi(n)nguujaq* de cette façon, à un contre trois ou quatre au moins », a précisé A. Ivalu, lors d'un entretien mené en 2004.

Pour beaucoup, ce jeu fondait aussi un apprentissage technique (*ilinniarutimmarik*) lié notamment au maniement de la ligne de harpon dans le contexte d'une chasse dangereuse. L'imitation des cris et grognements du morse ("*uuq, uuq !*"), effectuée au moment du prétendu harponnage surtout, pouvait de même contribuer à l'intégration de savoir-faire mobilisables pour des futures chasses réelles :

« Au travers de ce jeu, nous apprenions très tôt à imiter les sons émis par les morses (*uuqtuqtunnguaqluta*), nous développons cette capacité qui se révélait utile par la suite, lorsque nous commençons à chasser vraiment. Pour leurrer l'animal en attisant sa curiosité alors que nous nous trouvions au bord de la banquise, nous reproduisons son cri. Le morse avait alors tendance à se rapprocher du rivage, il arrivait très lentement en nageant, ce qui nous permettait de le harponner plus facilement », a précisé G. Kappianaq (propos recueillis en 2002 à Iglulik, notre traduction).⁹²

Reconnu en tant que cadre d'une expérimentation pertinente, le jeu *aivi(n)nguujaq* était perçu comme préparant là encore à un accomplissement inaugural, *pjariuqsaq*. Il faut rappeler de fait l'importance symbolique que revêtait, et que revêt aujourd'hui encore, la prise d'un premier morse pour un jeune homme : jadis, une telle capture tendait à lui conférer le statut d'adulte, de membre à part entière du groupe des pourvoyeurs (Rasmussen 1929 : 118, Randa 1994 : 197).

⁹² T. Mathiassen a évoqué cette technique cynégétique, encore très pratiquée dans les années 1920 dans la région d'Iglulik : « There are always several hunters together. (...) They take up positions by the ice edge and scan the open water for walruses; very often they try to decoy the walruses closer by making grunting noises. When one comes sufficiently near it is harpooned » (1928: 48). À un niveau plus symbolique, nous verrons que l'imitation des grognements ou des « cris » du morse constituait aussi une pratique chamanique caractéristique de rituels (voire de jeux rituels) iglulingmiut destinés à favoriser le succès de la chasse au gibier marin.

D'autres jeux représentant certaines séquences de la chasse au morse et intégrant des formes d'imitation du comportement de l'animal (dont ses cris) ont été pratiqués jusque dans les années 1980 à Iglulik. Selon les témoignages de jeunes adultes y ayant pris part, ces jeux étaient cependant moins fréquents que ceux de leurs prédécesseurs et ne s'assimilaient pas tant à une préparation physique et technique à la chasse réelle. Cette différence reflète dans une certaine mesure la réduction des possibilités d'observation directe de cette chasse, pour les membres de générations plus largement tributaires des rythmes sociaux imposés par la scolarisation et le travail salarié. Si la chasse au morse est encore fort pratiquée de nos jours, les enfants iglulingmiut ont peu l'occasion d'y assister, l'initiation à cette chasse dangereuse intervenant aussi de façon plus tardive.

2.1.2.3 *Nattinnguujaq* - : jeux de chasse au phoque

Le phoque, annelé (*nattiq*) ou barbu (*ugjuk*), constituait la toute première ressource économique des Iglulingmiut semi-nomades. Dans les campements, différents jeux intégrant à des degrés variables un principe d'incarnation et/ou de figuration à échelle réduite s'organisaient autour de la représentation de la chasse à ce gibier essentiel à la subsistance.

Dans le cas du jeu *nattinnguaq*- (évoquant la représentation d'un phoque annelé), les participants étaient amenés à prendre en charge le rôle du chasseur, comme celui du chassé. Ce jeu impliquait là encore une imitation fine des comportements de l'homme et de son gibier, dans des contextes variés :

Le phoque pouvait être représenté en train de somnoler au soleil sur la banquise (*uuttunnguaq*), à proximité d'une ouverture ou de l'« eau libre » (délimitée par un marquage au sol) dans laquelle il était prêt à « plonger » au premier signal d'alerte. Le joueur interprétant le chasseur devait tenter de s'en approcher sans faire de bruit, en avançant avec précaution et en s'immobilisant ou en imitant les mouvements d'un phoque (selon l'ancienne technique de chasse printanière, *auqtuq*) lorsque la prétendue proie, soudain attentive, regardait dans sa direction. S'il réussissait à tromper la vigilance du « phoque » (qui ne relevait la tête que par intermittence) et se rapprochait suffisamment de lui, il pouvait alors simuler un tir de fusil ou un harponnage, en le visant avec une motte de terre (d'après un témoignage de I. Kunuk, Iglulik, 2004).

Selon les témoignages d'aînés iglulingmiut nés entre 1910 et 1940, c'est cependant la chasse impliquant l'affût au-dessus du trou de respiration du phoque (*aglu*), sur la banquise, qui était mise en scène de façon privilégiée dans leur enfance. Cette chasse, pratiquée selon deux méthodes, individuelle (*nikpa(a)q*- : exprimant le guet du chasseur face à l'*aglu*) ou collective (*mauliq*-), constituait l'activité cynégétique prédominante pendant toute la saison hivernale, ainsi qu'au début du printemps (*qulaangirsijuq*).

L'une des modalités du jeu *nattinnguaq-*, ou *ugjunnguaq-* si le phoque incarné par un joueur était un phoque barbu (*ugjuk*), consistait ainsi à représenter une prise au trou de respiration⁹³ :

Les garçons pouvaient investir pour cela un iglou abandonné dont les parois avaient gelé, et qui figurait adéquatement l'habitat du phoque.⁹⁴ L'un des « chasseurs » venait se poster au-dessus du trou de ventilation (élargi) de l'iglou, tandis que le prétendu phoque se plaçait à l'intérieur. Lorsque ce dernier faisait mine de venir respirer à la surface, le chasseur lançait une lanière de peau, de façon à l'atteindre. Si le joueur incarnant le phoque était effectivement touché par la courroie, il s'en saisissait (concrétisant par là le harponnage), puis il tentait de résister à la traction du chasseur, qui s'efforçait de le hisser vers le trou, éventuellement avec l'aide de compagnons (G. Kappianaq, témoignage recueilli à Iglulik en 2002). La réalisation d'une « capture » pouvait là aussi donner lieu à une simulation de dépeçage et de consommation collective de la « viande ».

D'autres jeux masculins se rapportant à la chasse au phoque à l'*aglu* étaient davantage focalisés sur l'acte même du harponnage. Désignés par le terme *nattiujaq-* (ou encore *natti[n]nguujaq-*), ces jeux impliquaient le maniement d'un petit harpon taillé dans le bois (bois de caribou ou de flottage, et plus tard, bois importé). Dans certains cas, le phoque était représenté par un morceau de peau (de ce même animal) placé au sol, ou il était façonné dans de la neige. Jusqu'à une période encore récente, de jeunes Iglulingmiut s'entraînaient ainsi à harponner un « phoque », en cherchant à faire preuve de précision quant au point d'impact.⁹⁵

Une autre modalité du jeu *nattiujaq-* se développant à une échelle réduite était particulièrement prisée par le passé, comme en ont témoigné plusieurs hommes âgés vivant aujourd'hui à Iglulik. Mettant encore en scène une chasse au phoque au trou de respiration, cette version du jeu était appelée *sakkuujaq-*, en référence au harpon spécifique (doté d'une pointe à double tranchant : *sakku*) utilisé pour le gibier marin :

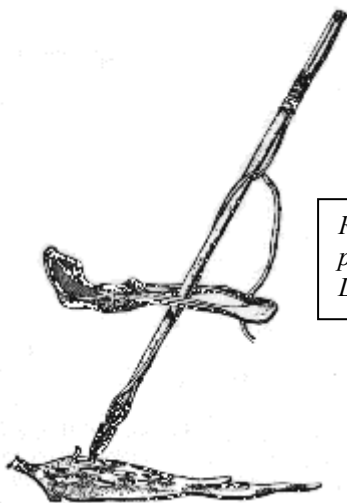
Le joueur interprétant le rôle du chasseur à l'affût disposait en effet d'un tel harpon miniature (*sakkunnguaq*), auquel était rattachée une petite ligne (*iparannguaq*). Il faisait face à un autre joueur, dont le rôle était de manipuler un morceau de peau de phoque barbu (ou plus rarement, de phoque annelé) représentant le phoque. Cette peau était percée en plusieurs endroits, qui constituaient les points à atteindre pour réaliser une prise fructueuse. Un os iliaque de phoque comportant une ouverture était fixé à quelques centimètres au-dessus du sol, ou tenu par l'un des joueurs, pour figurer le trou de respiration (*aglunguaq*) au travers duquel le « chasseur »

⁹³ La plupart des jeux d'imitation liés à la chasse au phoque évoquent la technique de capture à l'*aglu* (trou de respiration), requérant une attente parfois longue et beaucoup de concentration, ainsi qu'une grande rapidité de réaction pour le harponnage. Il est probable cependant que d'autres modes de chasse assez répandus, comme le harponnage du phoque depuis une embarcation (kayak et, plus tard, canot) aient fait l'objet de représentations ludiques, chez les Iglulingmiut comme dans d'autres régions inuit (cf. Victor et Robert-Lamblin 1989 : 275).

⁹⁴ On peut rappeler à cet égard le parallèle symbolique établi par les Inuit entre l'*iglu*, la maison de neige des humains, et l'*aglu*, l'habitat façonné dans la glace par le phoque (cf. Blaisel et Arnakak 1993 : 24).

⁹⁵ K. Rasmussen (1931 : 360) a relevé, dans les années 1920, un jeu comparable pratiqué par les Nattilingmiut, et désigné par un terme similaire (*natsiujaq*, traduit par « playing at sealing »). Un écumoir à glace était enfoui en profondeur dans la neige et il s'agissait de l'atteindre en lançant un harpon à phoque. Le premier qui parvenait à frapper ainsi l'objet était réputé avoir attrapé un phoque (« [He] has got a seal »).

devait tenter de harponner le « phoque ». Le joueur chargé d’animer ce dernier faisait bouger le morceau de peau au-dessous de l’os iliaque, puis il le plaçait brièvement au niveau de l’os même, représentant ainsi le phoque venant respirer à la surface. Le chasseur en position de guet devait alors réagir promptement, en projetant son harpon miniature vers l’un des trous de la peau de phoque avant que celle-ci ne soit soustraite à sa vue.



Représentation d’un dispositif comparable utilisé à la fin du XIX^e siècle par les garçons aivilingmiut pour jouer à harponner un phoque, sakkuijaq-. Longueur du harpon miniature : 32 cm. D’après Boas 1901 : 111, fig. 162.

S’il réussissait à atteindre l’un de ces trous, il était reconnu comme ayant capturé un phoque et des félicitations lui étaient adressées en ce sens par les autres joueurs. Inversement, lorsqu’il ne parvenait pas à transpercer la peau au bon endroit ou que son harpon se fichait dans une zone inappropriée, son échec donnait lieu à des commentaires ironiques ou de regret, tels : “*naullarluktanga !*” (litt. « son mauvais impact » ; « il a raté son tir », « [l’animal] a été mal transpercé »).

La dimension d’émulation était particulièrement prégnante dans ce jeu, marqué comme beaucoup d’autres par l’alternance des rôles. Certains aînés se souviennent ainsi s’être mesurés longuement à un frère aîné ou à l’un de leurs pairs, en jouant à *sakkuijaq-*. Ce jeu pouvait intégrer des difficultés supplémentaires pour le chasseur : après avoir correctement harponné son gibier, il lui fallait tirer sur sa ligne pour le hisser à l’extérieur du (prétendu) trou de respiration, alors que le joueur adverse, interprétant le phoque de façon sonore parfois (*nipannguaqluni*), lui opposait une résistance farouche en tirant sur la lanière de son côté.

Pour l’ensemble des aînés interrogés, ce jeu constituait avant tout un support d’apprentissage (*ajurunniqsaruti* : « qui sert à progresser, à se perfectionner » ; *ilinniaruta* : « qui sert à apprendre »), dans la mesure où il favorisait l’acquisition de compétences telles que la rapidité, la précision, et la maîtrise de l’outil. Représenter, à petite échelle, la chasse au phoque au travers de l’*aglu* préparait d’autant plus efficacement à la chasse réelle que l’action était très souvent répétée jusqu’à ce qu’elle soit fructueuse :

« Enfants, nous jouions beaucoup à *sakkuijaq-* et à d’autres jeux représentant une chasse au phoque (*nattirasunnguaq-*), parce que cela faisait partie de notre formation. Si l’on se montrait habile au cours du jeu, si

nos tentatives étaient couronnées de succès, alors on avait de grandes chances de devenir un chasseur compétent. La façon dont nous harponnions ou hissions un prétendu phoque déterminait nos gestes futurs. Nous affûtions ainsi notre propre technique cynégétique », a souligné Z. Aqiaruq Uqalik (Iglulik, 2002 ; notre traduction).

Autre mode de représentation, à échelle réduite, d'une chasse au phoque à l'*aglu*, le jeu d'osselets appelé *inugaq* (litt. « os de phalange de phoque utilisé pour jouer, os-pion ») était aussi très pratiqué par les garçons iglulingmiut dans le contexte du semi-nomadisme.⁹⁶ Joué le plus souvent en intérieur, pendant la période hivernale (marquée par la réalisation de ce type de chasse au phoque), il impliquait l'utilisation d'os issus de plusieurs nageoires de phoque. Ces os représentant le gibier marin étaient placés dans un sac (fabriqué à partir d'une vessie de phoque barbu ou annelé, gonflée, séchée puis assouplie ; ou encore taillé dans une peau de phoque), dont l'ouverture était resserrée afin de figurer le trou de respiration du phoque (voir en annexe, Enfance 7a).

Les joueurs formaient un cercle et chacun tentait, à tour de rôle, d'attraper l'un des os-phoques (*nattinnguat*) à l'aide d'une ficelle en tendon de caribou comportant un nœud coulant en son extrémité (*qiluariaqlugu*). Chaque joueur bénéficiait d'abord de trois essais, et d'un seul par la suite. Une fois la ficelle introduite dans le sac, il fallait secouer vigoureusement ce dernier en le maintenant serré au niveau du col, puis tirer vers soi la ficelle jusqu'à en sortir l'extrémité, chargée ou non d'un osselet. Le vainqueur était celui qui pouvait afficher le plus grand nombre de prises à l'issue d'une partie, lorsqu'il ne restait plus d'os dans le sac.⁹⁷

Chaque fois qu'un joueur réussissait à tirer un os-« phoque » à l'extérieur du sac, son geste était célébré par des exclamations joyeuses et par les commentaires élogieux des autres joueurs quant à la qualité de la prise. Le joueur lui-même pouvait marquer sa joie et valider son succès en s'écriant : « *Nattiqpunga !* », « J'ai attrapé un phoque ! ». Si l'os tiré était de taille importante (représentant donc un phoque bien gras), les expressions de réjouissance en étaient d'autant plus marquées. Selon Eli Amaaq (né vers 1920), il était impératif de témoigner de la joie, par des exclamations comme « *alianaittualuk !* », à cette occasion. D'après les informations recueillies par H. Webster (1988 : 13), cette règle était tout aussi valable lors de la pratique de ce même jeu dans les régions du sud de la terre de Baffin.

⁹⁶ Le terme *inugaq* désigne spécifiquement la phalange de phoque dans sa fonction ludique d'osselet (Ootoova 2000 : 58, Qumaq 1988 : 80), par distinction du terme anatomique *siqquq* (« phalange de phoque »). Il est intéressant de remarquer que le terme désignant la phalange humaine, *inugannguaq*, est construit à partir de cette notion d'osselet : *inugaq* + *-nnguaq*, soit une « représentation de phalange de phoque utilisée dans le jeu » (cf. Bordin 2005 : 137). Dans plusieurs récits iglulingmiut, les os phalangiens de l'homme sont d'ailleurs présentés comme susceptibles de devenir les jouets (osselets) d'entités non-humaines anthropophages ou de leurs enfants (d'après H. Paniaq, Iglulik 2002, variantes des récits mentionnés in Rasmussen 1929 : 263-264, 1930b : 20-22).

⁹⁷ Le sac contenait au moins 25 osselets (correspondant au nombre d'os d'une phalange postérieure de phoque) et souvent davantage. Pour I. Kunuk (né en 1928), le jeu *inugaq* représentait fidèlement l'une des modalités de la chasse au phoque, celle consistant à capturer le plus de phoques possible à un même trou de respiration (ce qui impliquait d'effacer à chaque fois toute trace de la prise précédente).

Chez les Iglulingmiut, des expressions de compassion ou d'ironie (“*nattinngitturuluk !*”, litt. « le malheureux, il n’a pas attrapé de phoque ») venaient inversement souligner l’insuccès durable d’un joueur. Ce dernier était désigné par des termes tels *kaattuq* (« qui a faim ») ou *kaattualuuliqtuq* (« il commence à être affamé ») lorsque ses essais restaient infructueux. L’importance de l’enjeu – la réalisation ou non d’une prise – était ainsi symboliquement rappelée, de même que la responsabilité du « chasseur ». La réussite de l’action ludique était considérée en effet comme dépendant pour partie du hasard, mais aussi de l’habileté propre au joueur :

« Certains joueurs étaient reconnus pour leur capacité à tirer un bon nombre d’osselets avec la ficelle (*unurtukulungnik pivakhutik*, ‘ceux qui en obtiennent relativement beaucoup’), alors que d’autres n’attrapaient presque rien. Certains avaient habituellement du succès dans leurs tentatives, et d’autres non, même si tous y mettaient beaucoup d’ardeur », a souligné A. Ulaajuruluk (entretien réalisé à Iglulik, 2004 ; notre traduction).

Les témoignages d’aînés ayant participé à ce jeu laissent souvent percevoir l’importance de l’investissement émotionnel du joueur quant à l’issue de son essai :

« Lorsqu’un joueur réussissait à tirer un os du sac, il était très fier de son action, c’était comme s’il avait réellement attrapé un phoque. Il ne traitait pas cet os juste comme un ‘prétendu’ phoque, mais comme une prise à part entière » (H. Paniaq, propos recueillis à Iglulik en 2002 ; notre traduction).

I. Kunuk a souligné de façon comparable l’allégresse suscitée chez le joueur par une telle « capture », mais aussi la frustration éventuellement ressentie par d’autres participants :

« Celui qui était parvenu à attraper le plus de ‘phoques’ était toujours très guilleret (*quviasuktualuuliqsuuq*) et il pouvait se mettre à rire, tandis que d’autres joueurs moins heureux dans leurs tentatives étaient portés à éprouver une certaine jalousie, ils étaient très envieux de sa réussite (*tusujualuuliqtutik*) » (Iglulik, 2004 ; notre trad.).

Le jeu *inugaq* constituait en ce sens le cadre d’expériences d’ordre émotionnel, liées à la reconnaissance de variations individuelles en matière de succès à la chasse. Au travers de ce jeu, les jeunes Iglulingmiut étaient appelés à se confronter aux inégalités de compétences entre les uns et les autres, et à mesurer la fluidité de la chance. Ils se préparaient ainsi à faire face aux conditions de la chasse réelle, au cours de laquelle « certains hommes attrapent un gibier, alors que d’autres rentrent les mains vides, souvent » (A. Ivalu, 2004). Pour plusieurs aînés, ce jeu avait valeur d’apprentissage (*ilisaqtijjutauttiartugut* : « nous apprenons vraiment beaucoup ») en ce qu’il encourageait aussi à la persévérance, et à la répétition du geste jusqu’à ce qu’il se révèle efficace. L’une des particularités de l’action ludique réside bien dans cette possibilité de recommencer à tout moment, sans avoir à connaître les conséquences, économiques notamment, associées aux échecs ou insuccès réels.

À l'issue de cette séquence de chasse au phoque (*nattinnguarasuklutik*), représentée dans sa dimension compétitive même si tous devaient se réjouir ouvertement face à la prise faite par un joueur, le jeu pouvait se terminer par la consommation simulée (*nirinnguaqlutik*) des « phoques » attrapés : tous les chasseurs, y compris les infortunés, étaient alors invités à se joindre au festin.⁹⁸ Mais le jeu était aussi susceptible de se poursuivre par une séquence se déclinant selon deux modalités, l'une axée sur la compétition et l'autre de nature plus coopérative.

Selon une première variante, les joueurs ayant réussi à capturer des phoques utilisaient leur stock d'osselets (ainsi constitué) pour s'engager dans la construction d'une maison – iglou (*igluunguaq*) ou hutte de terre et d'os (*qarmannguaq*) – ou encore d'un attelage de chiens (*qimuksinnguaq*), disposés sur un même plan. La quantité et la qualité des prises précédemment réalisées conditionnaient cette construction et son ampleur :⁹⁹

« Le joueur qui avait tiré le plus d'osselets était en mesure de bâtir le plus grand iglou ou de mettre en place le plus rapidement un attelage de chiens, et de représenter par là le retour du chasseur ramenant un ou des phoques sur son traîneau » (G. Kappianaq, propos recueillis à Iglulik en 2002 ; notre traduction).

Dans une deuxième version, les joueurs mettaient en commun les osselets que les uns et les autres avaient pu obtenir au cours de la séquence précédente de chasse. La construction de l'habitat et la représentation plus large du campement se faisaient alors collectivement.

Le choix d'une variante ou de l'autre dépendait de la volonté du moment, les joueurs se mettant d'accord avant d'amorcer une partie. Dans les deux cas, le jeu se poursuivait avec l'animation des personnages et objets figurés par les différents osselets. (Dans la mesure où cette modalité du jeu *inugaq* réunissait souvent garçons et filles, contrairement à la séquence première de chasse (masculine), elle sera abordée plus largement dans la section 2.1.4.1).

Les os étaient alors manipulés de façon à mettre en scène des activités du quotidien, domestiques et cynégétiques, et en particulier la chasse au phoque (cf. annexe : Enfance 7a). La mobilité des personnages et l'efficacité des actions qui leur étaient prêtées étaient régies par des tirs d'osselets. Deux des plus petits os phalangiens (utilisés par ailleurs pour figurer des morceaux de viande, *niqinnguat*) étaient jetés au sol, à la façon

⁹⁸ Rappelons à cet égard l'analyse de B. Sonne selon laquelle les nageoires de gibier marin (par substitution aux mains coupées de la maîtresse de ce gibier) symboliseraient l'alliance et le partage du gibier entre partenaires de chasse (1990 : 9-10). Chez les Iglulingmiut, la prise d'un morse donnait effectivement lieu à un partage ritualisé (*ningirniq*) au cours duquel les nageoires et phalanges antérieures revenaient aux premiers auxiliaires de celui qui avait capturé l'animal (Mathiassen 1928 : 46, 49-50). Si la prise d'un phoque barbu pouvait aussi faire l'objet d'une distribution réglementée entre partenaires de chasse, ce n'était toutefois pas le cas pour un phoque annelé.

⁹⁹ Les Nattilingmiut voisins connaissaient une autre variante, également compétitive, de ce même jeu (relevé sous le nom d'*inukkat*) : chaque joueur s'efforçait de reconstituer au mieux, à partir de ses propres prises d'osselets, le squelette de la nageoire postérieure du phoque. Celui qui parvenait à représenter la nageoire la plus aboutie était considéré vainqueur (Rasmussen 1931 : 361-362). Cette version fondée sur la reconstitution d'un ordre anatomique était aussi connue chez les Inuit de l'Arctique québécois (voir Myers 1980 : 162, fig. 165).

de dés. Si tous deux retombaient en position dite érigée, l'action évoquée était réputée se concrétiser : l'homme-pion pouvait partir à la chasse, ou bien son geste de harponnage se révélait fructueux, etc...

Inversement, si l'un des deux os au moins se retrouvait « couché » au sol, le personnage restait immobilisé ou son action devait être différée, et le joueur qui en avait la charge cérait la main à un autre ou reprenait au début. Les osselets représentant les personnages impliqués dans la séquence même, tels le chasseur et son gibier potentiel, pouvaient également être lancés ensemble, afin de déterminer l'issue de leur rencontre par exemple. Si l'os-phoque retombait en position couchée, tandis que l'os-homme terminait debout, alors ce dernier était réputé avoir eu le dessus dans ce duel, et la capture était effective (témoignage de E. Nutarakittuq, Iglulik, 2002).

Cette dernière variante était aussi pratiquée chez les Nattilingmiut, voisins nord-occidentaux des Iglulingmiut. G. Mary-Rousselière (1962 : 5) en a décrit différentes séquences, dont celle appelée *maunnguaq*, représentant la chasse au phoque au trou de respiration : « On jette l'homme et le chien, et ce n'est que s'ils retombent tous deux 'debout' qu'ils partent. On jette le chien. S'il retombe debout, il a senti l'*aglu*. Si l'homme tombe debout lui aussi, il a trouvé l'*aglu*. (...) L'homme reste en faction à l'*aglu*. On jette l'homme et le phoque. Si l'homme tombe debout et le phoque à l'envers, il l'a attrapé. Si tous deux tombent dans le même sens, [l'homme] ne l'a pas et l'on doit recommencer. Si l'homme tombe à l'envers et le phoque debout, l'homme a manqué le phoque ; il n'a plus qu'à chercher un autre *aglu* ».

La chasse au phoque – et à d'autres gibiers, tel l'ours polaire – était ainsi représentée dans ses moments forts, comme celui de la confrontation entre le chasseur et le chassé, mais aussi dans ses temps d'attente et d'incertitude, et avec ses succès et ses recommencements. Si la chance à la chasse était en ce sens exposée dans sa variabilité, la pratique de ce jeu d'osselets pouvait aussi participer de l'acquisition d'une telle « chance », en revêtant une dimension propitiatoire.¹⁰⁰ La répétition virtuellement illimitée des tentatives de prise était toujours vouée à aboutir à une issue positive, favorable au joueur (futur chasseur). La dynamique inhérente à ce jeu invitait à l'optimisme quant à la réalisation de la capture, dès lors que le « chasseur » y employait sa volonté. Or ce sentiment de confiance constituait, et constitue encore, une condition nécessaire à un dénouement heureux de la chasse réelle.

Le jeu *inugaq* a été pratiqué par des enfants jusqu'au début des années 1980 à Iglulik, souvent sous l'impulsion de grands-parents ayant conservé des sacs d'osselets. Certains jeunes adultes se souviennent avoir joué ainsi à la « chasse au phoque » (*nattirasunnguaq*-) et à *igluunnguaq* (jeu de construction d'une maison à partir des osselets tirés) lors de visites chez des parents âgés, ou parfois même en milieu scolaire. Tombé en désuétude au cours des dernières décennies, ce jeu semble connaître aujourd'hui un regain d'intérêt, de la part de responsables locaux du moins, dans la mesure où sa pratique est de nouveau encouragée au sein de l'école maternelle (voir en annexe, Enfance 7a).

¹⁰⁰ La pratique « divinatoire » du jeu d'osselets, non restreinte aux enfants et appliquée explicitement au champ de la chasse réelle, fera l'objet d'une présentation dans deux autres sections (4.1.2.1.1, 4.1.2.2.2).

En tant qu'activité cynégétique parmi les plus significatives dans la région d'Iglulik, la chasse au phoque connaît par ailleurs d'autres modes de représentation, moins formalisés. Aujourd'hui encore, les jeunes Iglulingmiut aiment à la mettre en scène en utilisant toutes sortes de matériaux :

Certains fabriquent par exemple des canots miniatures à partir de morceaux de polystyrène qu'ils manoeuvrent sur le petit cours d'eau traversant le village. La capture d'un phoque peut alors être simulée de plusieurs manières : l'enfant dépose sur son embarcation un paquet de gommes à mâcher, un bout de plastique ou tout autre objet réputé représenter l'animal, en ne manquant pas de s'écrier, à l'attention de ses compagnons de jeu (et de « chasse ») : “*Nattiqpunga !*”, “*I caught a seal !*”.

Si les formes du jeu varient, l'importance symbolique de la prise reste donc dûment soulignée, verbalement surtout.

2.1.2.4 *Nanunnguujaq*- : jouer à la chasse à l'ours polaire

Gibier hautement symbolique (Randa 1986, 1987a)¹⁰¹, l'ours polaire (*nanuq*) n'était chassé qu'occasionnellement par les Iglulingmiut avant la sédentarisation et l'introduction des motoneiges. Dans les années 1920, T. Mathiassen (1928 : 61) soulignait que l'engagement dans une chasse à l'ours était le plus souvent le résultat d'une rencontre impromptue entre le chasseur en expédition et l'animal. L'importance symbolique, davantage qu'économique, de cette activité cynégétique se reflétait dans l'organisation de jeux d'imitation considérés comme masculins par excellence. L'un des principaux jeux consistant à mettre en scène une chasse à l'ours (*nannugasunnguaq*-) était appelé *nanu[n]nguujaq*- (« agir à la façon d'un ours polaire »). La plupart des hommes iglulingmiut nés entre 1910 et 1950 se souviennent avoir pratiqué, surtout à l'automne, ce jeu « réservé aux garçons ».

Un seul joueur interprétait le rôle de l'ours polaire (*nanunnguaq*), tandis que les autres participants se répartissaient entre « chasseurs » (*angunasunnguat*, *inunnguat*) et « chiens » (*qimminnguat*). Dans la région d'Iglulik en particulier, l'ours polaire était souvent chassé avec l'aide de chiens, chargés de harceler et d'entraver la fuite de l'animal afin que l'homme puisse s'en approcher et lui porter un coup fatal avec un épieu, une lance, un harpon ou même un simple couteau (Lyon 1824 : 332, Mathiassen 1928 : 61-62, Randa 1986 : 159-164, 1994 : 133-135). C'est cette dernière modalité de l'attaque au couteau, la plus spectaculaire (parce que requérant une grande proximité physique avec le gibier), qui était représentée lors du jeu

¹⁰¹ V. Randa (1986, 1987a) a particulièrement analysé la figure de l'ours polaire, intermédiaire central entre la société humaine et son environnement naturel. B. Saladin d'Anglure (1980a : 64-75) a également mis en exergue le statut spécifique de l'ours polaire, dont la proximité avec l'homme est soulignée à maints niveaux, tant dans les mythes que dans les rites iglulingmiut. L'ours polaire se voit notamment reconnaître un pouvoir considérable de « chasseur », et constituait à ce titre un puissant esprit-auxiliaire pour le chamane.

nanu[n]nguujaq- : les « chasseurs » s’efforçaient de toucher avec la main le joueur qui incarnait l’ours, en visant spécifiquement la région de l’aisselle ou celle de l’épaule, de préférence du côté gauche. Si un joueur réussissait à toucher cette zone stratégique, il était réputé avoir tué l’animal, et l’« ours » s’effondrait au sol.

Même avec l’assistance des « chiens » qui ne manquaient pas de grogner (*qilunnguaqtut*) ou de hurler (*muggugunnguaqtut*) en direction de l’animal, cherchant à capter toute son attention, l’« ours » n’était cependant guère aisé d’approche pour les chasseurs. Sa dangerosité était mise en avant par le fait que le joueur qui l’interprétait était armé d’un fouet court (*tiigarut*) ou d’une lanière en peau de phoque barbu, dont il n’hésitait pas à faire usage contre tout assaillant. Il tendait à adopter un comportement farouchement défensif voire agressif, essayant de fouetter ou de frapper avec le poing ceux qui tentaient de l’approcher. Le degré de férocité prêté à l’ours était certes variable, les joueurs s’accordant au préalable quant à son caractère plus ou moins effrayant (*iqsinaqtuq*). Mais dans l’ensemble, les coups portés par le « chassé » se révélaient potentiellement douloureux, et à ce titre, le jeu était susceptible de provoquer de l’appréhension (*kappianaqtuq*).

Les « chasseurs » étaient incités à développer des stratégies d’approche fines, intégrant des formes d’entraide. Une forte dynamique de compétition prévalait cependant, puisqu’il s’agissait de se montrer le plus brave ou le plus habile pour atteindre l’animal le premier.¹⁰² Le joueur qui témoignait de ses capacités en réalisant une telle prise était invité à endosser le rôle du gibier durant la partie suivante, changeant ainsi de perspective.

Là encore, ce jeu était reconnu comme faisant partie intégrante des techniques d’apprentissage (*ilinniaruti*) préparant à la chasse réelle. Selon G. Kappianaq, il constituait avant tout un cadre d’expérimentation permettant aux futurs chasseurs de prendre leurs marques et de se familiariser avec différentes techniques de positionnement par rapport à l’animal (*pillattaaliruti* : litt. « qui sert à assurer sa position » ; entretien réalisé en 2002). Pour A. Ulaajuruluk, cette activité ludique contribuait à éveiller certains réflexes chez les joueurs, incités à maintenir leurs sens en alerte pour éviter d’être blessé par l’animal :

« Lorsque le chasseur rencontre un ours polaire, il peut recevoir un coup de patte à tout moment. Le jeu *nanu[n]nguujaq-* nous apprenait à rester sur nos gardes, et à réagir promptement face aux différents comportements de l’animal. C’était très agréable de jouer ainsi (*alianaittualuk*), même si l’on ne parvenait pas toujours à esquiver les coups » (entretien réalisé à Iglulik, 2005 ; notre traduction).¹⁰³

¹⁰² Dans le cas d’une chasse mobilisant plusieurs hommes, l’ours polaire capturé était réputé appartenir au chasseur l’ayant blessé le premier (Mathiassen 1928 : 62).

¹⁰³ K. Rasmussen (1931 : 68, 360) a relevé chez les Nattilingmiut un jeu appelé également *nanunnguujartut*, qu’il traduit par « they play at bears ». La pratique de ce jeu différerait quelque peu de celle évoquée pour les

La rudesse physique impliquée dans ce jeu constituait l'un des critères de son caractère masculin. « Les filles ne prenaient pas part à ce jeu et elles ne cherchaient jamais à se joindre à nous, car elles ne voulaient pas recevoir un coup de fouet », a fait valoir A. Ulaajuruluk.¹⁰⁴ Il existait cependant d'autres jeux de rôles évoquant une chasse à l'ours polaire, qui autorisaient une participation féminine sous certaines conditions. L'un de ces jeux était appelé *qimuksinnguaq* (litt. « représentation d'un attelage ») et se focalisait davantage sur la relation prévalant entre le chasseur et ses chiens, au cours de (prétendues) expéditions en traîneau, susceptibles de déboucher sur une rencontre avec un « ours polaire » (*nanunnguaq*).

2.1.2.5 *Qimuksiraujaq*- : jeux de direction d'un attelage de chiens

Avant l'introduction des motoneiges (dans les années 1960 à Iglulik), les chiens (*qimmiit*) représentaient les premiers auxiliaires de l'homme lors de ses déplacements dans la toundra ou sur la banquise (Mathiassen 1928 : 72-91). L'attelage de chiens (*qimuksiit*, comprenant le traîneau, *qamutik*, auquel ceux-ci étaient rattachés) constituait un moyen de transport essentiel au chasseur, pour ses voyages au comptoir commercial et pour ses expéditions de chasse au gibier marin en particulier.¹⁰⁵ Au cours de leurs différentes activités ludiques se référant à des pratiques cynégétiques, les garçons mettaient fréquemment en scène les rapports unissant le chasseur et ses chiens. Un certain nombre de jeux se fondaient plus spécifiquement sur une représentation de l'homme dirigeant son équipage de chiens :

Lorsqu'ils jouaient à *qimuksinnguaq*, les jeunes Iglulingmiut se partageaient les rôles des chasseurs et des chiens. Ces derniers, généralement de 2 à 5, étaient harnachés à un petit traîneau en bois (*qamutinnguaq*) qu'ils s'efforçaient de tirer, tandis que le ou les chasseurs y prenaient place par intermittence. Le chasseur leur lançait des injonctions spécifiques concernant l'attitude à adopter ou la direction à prendre, et il faisait semblant de les fouetter. Les fillettes pouvaient se joindre au jeu, en interprétant soit le rôle d'un chien attelé, soit celui de l'épouse du chasseur, s'asseyant sur le traîneau ou se plaçant au devant des chiens pour les inciter à ne pas relâcher leur effort (T. Ijjangiaq, propos recueillis en 2004). Les personnages du chasseur et du gibier tel que l'ours polaire (apparaissant éventuellement dans ce jeu) étaient quant à eux incarnés par des garçons.

Dans sa description du jeu *qimuksinnguaq*, Rasmussen (1929 : 246) n'évoque que des harnais virtuels, les joueurs incarnant les chiens faisant simplement mine d'être attelés. Selon les témoignages d'Iglulingmiut nés au début du XX^e siècle et jusque dans les années 1960, ce jeu

Iglulingmiut, dans la mesure où l'ours polaire était représenté avant tout dans la position de l'assaillant, voire du « chasseur », poursuivant à quatre pattes les autres joueurs, qui sautillaient pour éviter d'être pris.

¹⁰⁴ Des aînées se souviennent surtout avoir reçu un coup de fouet d'un joueur opposé à leur entrée dans le jeu.

¹⁰⁵ Au début du XIX^e siècle, Lyon (1824 : 257) relevait déjà l'importance numérique des chiens possédés par des Iglulingmiut. Entre les années 1920 et 1950, les équipages étaient souvent fournis, même si le nombre de chiens variait selon les familles (ce qui donnait lieu à des emprunts). Un équipage complet comptait généralement de 9 à 10 chiens, et certains jeunes chasseurs possédaient leur propre attelage dès 15 ans.

se pratiquait cependant avec de vrais harnais (*anujaummarithutik*) que les joueurs devaient porter à l'envers (en position retournée). Les garçons n'étaient pas autorisés à les revêtir de la même façon que les chiens, en raison des risques de transmission d'une maladie canine (N. Piugaattuq 1990 : IE 090, M. Imaruittuq 2005) ou des dangers liés à une compression trop forte, *qiqsuilirmat* (A. Ivalu, 2005). Les joueurs pouvaient utiliser aussi des petits harnais destinés à un seul usage ludique (R. Ujarasuk, témoignage recueilli en 2002).

Selon une autre version du jeu d'attelage désignée par le terme *qimuksiraujaq* (« ce qui ressemble à un équipage »), des harnais spécialement fabriqués à cet effet étaient placés sur des chiots. Aidés parfois par un chien adulte (ne participant pas ou plus aux expéditions), ceux-ci devaient tirer un petit traîneau qui comportait une charge plus ou moins lourde. Le joueur personnifiant le chasseur tentait de les diriger au mieux dans les environs du campement, utilisant pour cela un long fouet (*iparauti*) qu'il faisait claquer à proximité du jeune équipage en donnant des directives verbales (*sukasaktuq*) :

« Pour inciter les chiots à se déplacer prestement sur la gauche, je m'exclamais “*aqrii* !”, tandis que pour les faire tourner vers la droite, je disais : “*uuii, uuii* !”. Pour leur ordonner de s'arrêter, je criais : “*uaa* !”. Et si je faisais semblant de chasser un phoque sur la banquise, je leur disais : “*uuttuq* !” comme le faisaient les chasseurs, pour que les chiens comprennent immédiatement de quel gibier il s'agissait » (A. Qunnut, né en 1938 ; propos recueillis à Iglulik en 2004, notre traduction).

S'il existait un répertoire relativement normalisé en matière de commandements à l'adresse des chiens (Lyon 1824 : 333, Mathiassen 1928 : 85), chaque chasseur utilisait aussi des termes propres. Ces appels personnalisés, visant à exciter les chiens et à les amener à accélérer ou à tirer plus fort par exemple, pouvaient être renforcés par l'énonciation du nom (*atiq*) attribué à tel ou tel chien en particulier (Parry 1824 : 517-518, G. Kappianaq 1993 : IE 261). Au cours du jeu *qimuksiraujaq*, les garçons imitaient non seulement les expressions ou les cris des chasseurs adultes, mais ils élaboraient aussi leurs propres appels à l'égard de chiots dont certains pouvaient déjà leur appartenir. Les futurs chasseurs recevaient assez tôt la charge de s'occuper de chiots ou même de chiens, réputés devenir les leurs s'ils les traitaient adéquatement. Le cadre du jeu favorisait ainsi un apprentissage conjoint, ou un affûtage réciproque, pour le jeune chasseur (en devenir) et ses futurs chiens de traîneau.¹⁰⁶

¹⁰⁶ Outre la dimension pratique d'un entraînement parallèle ou mutuel impliquant le jeune joueur et ses chiens, on peut relever la perméabilité prêtée, à un niveau symbolique, aux comportements du maître et des chiens. La possibilité d'un transfert de propriétés entre l'homme et le chien se manifestait au travers de prescriptions rituelles réglant des conduites alimentaires, ou fondées sur la notion d'ingestion. Lorsqu'un petit garçon perdait sa première dent, celle-ci était placée dans un morceau de viande destiné à être mangé par un chien, afin que l'enfant développe une mâchoire solide et de bonnes dents (T. Ijjangiaq 1987 : IE 019, Boas 1907 : 514, Rasmussen 1929 : 177). Réciproquement, un chasseur qui souhaitait avoir de bons chiens, agressifs envers un gibier comme l'ours polaire, devait lui-même consommer de la viande d'ours à l'aide de ses seules dents, sans utiliser de couteau (P. Qipanniq 1991 : IE 197).

Avant même de se voir confier des chiens, ou en l'absence de chiots disponibles dans le campement, les garçons s'amusaient aussi à commander à un « équipage de chiens » qu'ils avaient préalablement façonné avec de la neige ou de la glace (recouverte en ce cas d'une peau de phoque ou de caribou). Les chiens pouvaient encore être figurés par des blocs de pierre, le principe du jeu consistant essentiellement à manier avec le plus de précision possible le long fouet, reçu souvent très tôt. B. Saladin d'Anglure (1980a : 70) a d'ailleurs souligné le caractère symbolique de ce premier fouet, autrefois doté d'un manche fabriqué avec l'os pénien d'un ours polaire : il fallait alors savoir conduire les chiens pour avoir accès à l'ours. Visant alternativement les oreilles, la queue ou le flanc des prétendus chiens (*qimminnguat*), les garçons cherchaient à perfectionner leur pratique du fouet, tout en énonçant là encore des ordres caractéristiques de la direction d'un attelage (d'après les témoignages de H. Paniaq et I. Kunuk, 2004). Considéré comme l'une des modalités des jeux d'équipage et assimilé à la pratique de *qimuksiraujaq*, ce jeu pouvait aussi être désigné par le terme *ipararniq*, en référence à l'utilisation du fouet à chien (*iparauti*).

À une échelle plus réduite, l'attelage de chiens était représenté également à l'aide d'os et de tendons tressés de phoque. Cette version miniature du jeu, appelée *qimuksinnguaq piqattaq* (connotant la petitesse de l'échelle), se pratiquait surtout à l'intérieur de la maison, en hiver. Des humérus de phoque étaient utilisés pour figurer les chiens mâles (*qimminnguat*), et un fémur de phoque représentant une chienne (*arnannguaq*) ou un chien dépourvu de queue (*papikattunnguaq*) venait parfois compléter l'équipage (cf. annexe : Enfance 7b). L'utilisation de cet os fémoral restait cependant marginale, et elle n'était guère appréciée de certains jeunes joueurs : H. Paniaq et A. Ulaajuruluk (nés dans les années 1930) ont ainsi fait valoir qu'ils préféraient jouer, autrefois, avec des attelages constitués exclusivement de chiens « mâles ».¹⁰⁷

Un harnais miniature (*ipiutannguaq*), confectionné souvent par la mère du joueur à partir de tendons ou d'une lanière en peau de phoque, était passé à chacun des os de l'équipage (cf. annexe Enfance 7b), rattaché ainsi à un petit traîneau (mâchoire de caribou, pierre plate ou morceau de bois). En fonction des matériaux disponibles, les chiens de l'attelage pouvaient par ailleurs être représentés par différents types de supports : excréments canins durcis par le gel, pattes de renard arctique, morceaux de peau de phoque séchée...

¹⁰⁷ On peut relever cependant qu'au Groenland oriental, où un jeu similaire était pratiqué à la même époque, les aînés anmagsalingmiut encourageaient les garçons à utiliser des fémurs de phoque (représentant aussi des femelles) dans leurs attelages miniatures. L'enfant qui jouait ainsi avec ces os, réputés plus résistants que les humérus, était en effet davantage prédisposé à acquérir des chiens larges et solides, dans sa vie d'adulte (Victor et Robert-Lamblin 1989 : 267-268). Originaire de la région de Pangnirtuuq, au sud-est de Baffin, Akaka Sataa (né vers 1918) a souligné de façon comparable que l'utilisation d'excréments canins, pour figurer les chiens dans le jeu d'attelage *qimuksinnguaq*, était censée favoriser l'acquisition de très bons chiens de traîneau (*qimmittiat*) par la suite (propos recueillis à Iqaluit en 2002). Si une certaine valeur propitiatoire pouvait être prêtée à ce jeu par les Iglulingmiut également, elle n'a pas été mentionnée par les aînés au cours de nos entretiens.

Chaque « chien » était toujours identifié par l'assignation d'une position spécifique : au chien de tête (*isuraqtujuq*) succédait son remplaçant potentiel (*tugliqsurti*) avec, à son côté immédiat, le troisième chien (*tungilinga*), puis ceux du milieu (*akuliqattaqutingit*), et enfin l'avant-dernier (*iquqlinga*) et le dernier (*iquqlipaanga*). Les jeunes Iglulingmiut jouaient à diriger un tel attelage en manipulant un fouet miniature de façon à faire claquer la mèche au plus près de l'un des chiens, tout en formulant là encore des directives verbales. Considéré comme masculin, ce jeu impliquait essentiellement des garçons.

Si les jeux qui représentaient l'homme conduisant un attelage de chiens pouvaient prendre diverses formes et se développer à différentes échelles, ils intégraient des pratiques similaires, comme le maniement d'un fouet et l'énonciation d'injonctions verbales. Selon les aînés, ces jeux participaient en ce sens de l'apprentissage de savoir-faire essentiels au futur adulte. Certains d'entre eux ont été pratiqués jusque dans les années 1980.

De nos jours, la représentation des activités associées au déplacement avec le traîneau reste au fondement de nombreux jeux des enfants iglulingmiut, mais les « chiens » ont été remplacés par la motoneige (voir illustration en annexe : Enfance 7c).

2.1.2.6 Portée symbolique de la représentation ludique des pratiques cynégétiques

L'ensemble des jeux masculins évoqués précédemment impliquaient – et impliquent encore, pour certains – des pratiques mimétiques et des formes plurielles de représentation (procédant par incarnation ou miniaturisation) des activités cynégétiques. Au-delà de cette diversité, tous ces jeux se voyaient reconnaître une valeur formative en tant que cadres d'un apprentissage physique, technique et émotionnel, préparant les garçons à assumer leurs fonctions de pourvoyeurs. La pratique de ces jeux favorisait notamment l'intégration du rôle de chasseur selon une double dynamique de compétition et de partenariat.

Outre la dimension pratique – de préparation à la chasse future – manifeste dans ces jeux, ceux-ci étaient peut-être investis aussi d'une portée symbolique non négligeable. Il est probable qu'une certaine valeur propitiatoire ait été prêtée à l'acte fructueux et aux paroles le validant, développés au cours du jeu (même non rituel au sens strict). En réussissant à réaliser une prise virtuelle, que ce fût d'abord par habileté ou avec l'aide de la fortune, l'enfant posait en effet un geste d'ordre augural, « rendant présente » la prise réelle à venir. L'efficacité symbolique était peut-être renforcée par le fait que cette action impliquait, dans nombre de cas, la manipulation de parties animales (os, peau) valant pour l'animal ou le gibier lui-même (selon un processus métonymique).¹⁰⁸ En outre, l'expression de paroles affirmant la « réalité »

¹⁰⁸ L'influence du contact avec une partie de l'animal valant pour le tout était particulièrement manifeste pour le jeu d'osselets *inugaq* dont la pratique était interdite aux femmes enceintes ou venant d'accoucher. En manipulant ces os de phoque, celles-ci risquaient d'offenser l'animal ou son esprit tutélaire (*inua*), et de compromettre ainsi la chasse de leurs époux (Rasmussen 1929 : 84-85). De tels contacts initiés par des femmes réputées impropres

ou le caractère effectif de la prise (« Il a attrapé un caribou ! », « J'ai capturé un phoque ! »...) venait rappeler d'une part l'importance de témoigner de l'enthousiasme face à une capture réussie, et d'autre part le pouvoir des mots dans la relation au gibier (Therrien 1987b, Randa 2007), pouvoir s'assimilant à une forme de performativité des paroles énoncées.

Si les jeux cynégétiques des garçons étaient ainsi susceptibles de favoriser le succès de leurs activités de chasse futures, ils pouvaient aussi être perçus comme porteurs d'effets propitiatoires immédiats pour les hommes engagés dans le même temps dans une chasse réelle. Très souvent, les activités ou séquences d'activités représentées par les enfants correspondaient à celles menées régulièrement par les adultes durant la même période saisonnière. Plusieurs aînés d'Iglulik ont souligné cette co-temporalité des jeux de chasse enfantins et des pratiques cynégétiques des adultes :

« Lorsque les hommes étaient partis chasser le phoque, nous avions tendance à privilégier les jeux évoquant cette chasse, car nous cherchions à les imiter. Et s'ils étaient occupés à la chasse au morse, nous jouions surtout à *aivinnguujaq*- (consistant à 'agir à la façon du morse'). Nous suivions le cycle saisonnier de la même manière que les vrais chasseurs » (G. Kappianaq, entretien réalisé à Iglulik en 2002, notre traduction).

Pour certains, l'implication dans ces jeux était peut-être vécue, de fait, sur le mode d'un soutien apporté à la chasse des adultes, comme a pu le faire valoir B. Iqqugartuq, un homme originaire de la région Natilik (au nord-ouest d'Iglulik), né dans les années 1910 :

« Quand nos pères étaient à la chasse au phoque, nous représentions des trous de respiration, et nous faisons semblant d'y attraper des phoques afin d'aider les chasseurs (*Pinnuarusiqaqhuta ataatavut natsiqullutigu uqaqpakhtalu ikajuqtigut aglunnguaqaqpalaurmijugut natsiunnguaqpakhtalu*) » (Inuit Cultural Institute 1982).

La représentation ludique d'activités cynégétiques ne se limitait pas aux jeux – aux règles relativement établies – rapportés ici. Il est probable que d'autres types de chasse (au béluga ou au narval, voire à la baleine boréale) aient fourni matière à des jeux d'imitation des enfants. Nos interlocuteurs aînés (nés entre le début du XX^e siècle et les années 1930) n'en ont toutefois pas fait mention, ce qui reflète sans doute la faiblesse économique de ces chasses à l'époque, par rapport à celles concernant les gibiers précédemment évoqués.¹⁰⁹ Le phoque (annelé ou barbu), le morse, le caribou et l'ours polaire restent d'ailleurs des gibiers de grande importance à Iglulik, et à ce titre, l'évocation de la chasse à ces animaux alimente encore un

étaient peut-être perçus comme d'autant plus néfastes (pour la relation entre l'homme et le gibier) que les os pouvaient constituer un support de la régénération de l'animal. Enfin, cette prohibition féminine révélait-elle en creux une prescription masculine en matière de manipulation des osselets pour avoir de la chance à la chasse ?

¹⁰⁹ Présents dans les environs immédiats d'Iglulik seulement pendant un à deux mois l'été, les bélugas étaient surtout chassés dans les environs du Tununiq (Mittimatalik, Pond Inlet). Pour les Iglulingmiut, l'importance économique du béluga (*qilalugaq*) et du narval (*tuugalik*) était en effet bien moindre que dans le nord de Baffin (Mathiassen 1928 : 50 ; Randa 1994 : 227-228, 231).

certain nombre de pratiques ludiques (à caractère « dramatique »). Les jeunes continuent de mettre en scène les activités cynégétiques de leurs pères, y compris celles, plus marginales, concernant des non-gibiers ou des animaux dont la chair n'est pas consommée (tel le loup, chassé pour sa fourrure). Scolarisés durant une grande partie de l'année, les enfants sont toutefois moins souvent en situation d'observer directement le déroulement de la chasse, d'autant que leurs parents peuvent eux-mêmes être mobilisés par un travail salarié, ou ne pas avoir les moyens nécessaires pour partir chasser. C'est sans doute l'une des raisons pour lesquelles les jeux de chasse contemporains font une place moindre à la technique ou reposent moins sur l'imitation fidèle de gestes cynégétiques, alors qu'ils font toujours intervenir, de façon centrale, une forme d'oralité soulignant l'importance symbolique de la prise.

2.1.3 Jeux des fillettes mettant en scène les activités maternelles et domestiques

De nos jours encore, les fillettes iglulingmiut se livrent à des jeux d'imitation portant pour beaucoup sur des activités caractéristiques de leur sexe social. Ces pratiques ludiques traduisent une certaine continuité par rapport aux jeux enfantins féminins pratiqués autrefois dans les campements semi-nomades, notamment dans la mesure où les tâches liées au rôle maternel (d'une part) et les tâches domestiques (d'autre part) constituent encore deux des principaux champs d'activité auxquels ces pratiques se réfèrent.

2.1.3.1 S'occuper de son « enfant » (*qiturngannguaq*)

L'un des jeux de prédilection des petites Iglulingmiut a toujours trait à l'imitation des activités maternelles, en premier lieu celles consistant à s'occuper d'un enfant en bas âge. Désigné par le terme *qiturngannguaq* (de *qiturngaq* : « l'enfant » dans un rapport de filiation), cet « enfant » peut être représenté, tout comme autrefois, par différents supports (morceau de peau¹¹⁰, os, roche ; ou êtres vivants : chiot ou parfois même bébé), tandis que la fillette incarne la figure de la mère. Dans le contexte semi-nomade, des restrictions existaient cependant quant à l'utilisation de certains supports au cours de ce jeu (évoqué lui-même sous le nom générique de *qiturngannguaq*). Les fillettes étaient en effet dissuadées de faire usage d'un sternum de caribou ou d'une grosse pierre pour figurer leur enfant :

« Nos mères nous mettaient en garde en nous disant qu'il ne fallait pas représenter l'enfant à l'aide d'un sternum de caribou. Si nous utilisions un tel os (*sakiak*), nous risquions de donner naissance à des enfants qui mourraient très jeunes. C'est pourquoi nous ne jouions pas avec cet os », a précisé S. Piunngittuq Inuksuk (lors d'un entretien réalisé à Iglulik en 2005 ; notre traduction).

¹¹⁰ Jadis, le « nourrisson » était souvent confectionné à partir d'une peau de caribou roulée avec la fourrure vers l'intérieur (Lyon 1824 : 288, Mathiassen 1928 : 218). La tête était figurée par une partie sans poil (*mamik*) dont la bordure était rabattue de façon à représenter le petit bonnet de l'enfant (R. Irngaut, Iglulik, 2004).

Susan Niviattiaq, dont les propos ont été recueillis par R. Dufour dans les années 1970 à Iglulik (1975a : C26E13, 50), a fait valoir dans le même sens que le fait de jouer avec une poupée fabriquée à partir d'un sternum de caribou conférait à la fillette la capacité à engendrer de nombreux garçons, qui étaient cependant voués à mourir en bas âge, suite à un accident. Selon Teresi Ijjangiaq (1991 : IE 192), la prohibition portant sur l'utilisation de cet os, pour la fillette, était aussi alimentée par la crainte que cette dernière tombe à l'eau à l'occasion d'un déplacement en bateau, et périsse noyée : cette prédisposition négative était attribuée au fait que le caribou est réputé prompt à entrer dans l'eau.¹¹¹

Jadis, les petites Iglulingmiut devaient encore éviter de se servir d'une roche lourde en tant que prétendu bébé. C'est ce qu'ont souligné des aînées, dont R. Irngaut (née vers 1918) :

« Au printemps et en été, nous avons coutume de chercher dans la toundra des pierres de forme ovale susceptibles de représenter nos 'bébés' (*qiturngannguat*). Lorsque nous trouvions une roche qui nous paraissait adéquate, nous l'enveloppons dans une peau et la placions contre notre dos, dans l'*amauti*. Nos parents nous demandaient cependant de ne pas prendre de roches pesantes pour jouer à la maman. Ils nous disaient que nous risquions sinon de donner naissance à des enfants particulièrement lourds (*uqinngittualuit*), même s'ils étaient de petite taille » (propos recueillis à Iglulik en 2002, notre traduction).

Cette mise en garde a pu trouver un écho durable dans certains groupes familiaux de la région. Une jeune femme née en 1980 a ainsi rappelé que sa mère la dissuadait toujours, dans son enfance, de jouer avec un « bébé » fait de pierre :

« Elle me répétait que si j'utilisais une roche de cette manière, je finirais par mettre au monde une enfant si lourd qu'il me serait difficile de le porter dans mon *amauti*. À l'époque, je ne prêtais pas grande attention à ses propos. Mais j'ai aujourd'hui une fille dont le poids est excessif, et je crois que c'est à cause de ma tendance à jouer avec de grosses pierres par le passé » (témoignage recueilli à Iglulik en 2005, notre traduction).

L'existence de restrictions liées à la nature des éléments utilisables ou pertinents pour figurer l'enfant ne traduisait-elle pas, en négatif, une notion d'efficacité symbolique prêtée à ce mode de représentation ludique, suivant une dynamique principalement analogique ? Quel que fût le support choisi pour représenter le bébé, les gestes effectués et les échanges simulés dans le cours du jeu étaient en tout cas du même ordre : il s'agissait pour la « maman » de

¹¹¹ Le champ symbolique associé à l'os sternal de caribou apparaît riche et contrasté. Son utilisation n'était pas prohibée pour les garçons, qui s'en servaient fréquemment comme embarcation miniature au cours de leurs jeux (G. Kappianaq 1995 : IE 329, 2002). Dans le mythe Arnaqtaaqtuq (Arnaqpaktuviniq), l'avorton réincarné en caribou utilise d'ailleurs pour kayak (qu'il voit comme tel) ce qui se révèle être son propre sternum : lorsqu'ils cherchent à traverser un lac, les caribous prennent en effet pour kayak (au sens propre et au figuré, selon une logique perspectiviste) la partie osseuse de leur poitrail (P. Kunuk 1991 : IE 160, M. Kupaaq 1991 : IE 172). Si la manipulation ludique d'un sternum de caribou était interdite pour les fillettes (dans le cas d'une représentation de leur « enfant »), ce même os pouvait être utilisé pour façonner des poupées miniatures à vocation propitiatoire : Saladin d'Anglure a ainsi souligné qu'« on faisait porter aux petites filles une amulette faite dans la pointe d'un sternum de caribou, pendu à leur cou, afin qu'elles procréent des fils par la suite » (2006 : 158).

langer son « enfant », de l'installer dans la poche dorsale de son vêtement (*amaannguaq-*), de l'« allaiter » (*amaamaktinnguaq-*), de le sortir de l'*amauti* pour le laisser « uriner » (*quitittinnguaq-*), de le bercer (*sinnaksannguaq-*), le coucher... La mise en scène de tous ces soins maternels s'accompagnait ici aussi d'un profond investissement émotionnel, comme R. Ujarasuk a pu en témoigner, lors d'un entretien réalisé à Iglulik en 2004 :

« Lorsque l'on s'occupait d'un même [prétendu] 'bébé' pendant toute une période, on se mettait à éprouver vraiment de l'affection pour lui (*naglimmariliq̃lugu*). (...) On cherchait aussi à se mettre en valeur à travers l'interprétation de ce rôle maternel. Nous avons le sentiment d'être des mères accomplies ! » (notre traduction).

De façon générale, les pratiques ludiques s'inspirant des tâches maternelles sont encore très répandues chez les fillettes iglulingmiut de nos jours. Les plus jeunes (3-6 ans) sont souvent promptes à jouer à *amaannguaq-* entre sœurs, cousines ou voisines, revêtant pour certaines un petit *amauti* qui leur a été confectionné à cet effet (cf. annexe : Enfance 5). La désignation contemporaine de ce jeu (consistant à « porter un enfant contre son dos ») témoigne encore de la prégnance de ce mode de portage dans la relation au nourrisson. Les petites emmènent ainsi leurs « enfants » (peluches ou poupées) en visite dans d'autres maisons, tout en faisant mine de s'inquiéter de leur bien-être ou de s'adresser à eux en utilisant le langage spécial destiné aux tout-petits.

2.1.3.2 Jeux de poupée (*inuujaq*)

À un autre niveau, les fillettes jouent aussi avec des poupées (aujourd'hui achetées en magasin et faites de celluloïd ou de plastique) qui représentent chacune l'un des membres d'une cellule familiale, ou un personnage caractéristique de la communauté villageoise. Jusqu'à un passé relativement récent, les jeux de poupée des petites Iglulingmiut consistaient principalement en l'animation de figurines (*inuujait*: « qui ressemblent à des êtres humains ») taillées dans le bois, et réduites à une forme commune assez simple : les bras étaient le plus souvent suggérés (par les épaules seules), le visage n'était guère travaillé, et les jambes étaient surdimensionnées pour favoriser la station debout (Mathiassen 1928 : 217-218).¹¹² Selon les témoignages de nos interlocutrices aînées, jouer avec ces poupées était l'une des activités les plus prisées des fillettes. Celles-ci s'y engageaient pleinement et durablement, parfois à l'extérieur en été, mais surtout pendant la saison hivernale, à l'intérieur de la maison :

¹¹² Mathiassen (1927 II : 118-119) a relevé la prépondérance de ce « type conventionnel » de poupées (mesurant de 5 à 17 cm) dans la région d'Iglulik, mais aussi dans l'ensemble de l'Arctique central et oriental, jusqu'au nord-est du Groenland. Plusieurs jeunes femmes iglulingmiut nées au début des années 1980 se souviennent avoir joué à *inuujaq* ou *inuujannnguaq* avec de telles poupées de bois. Celles-ci sont encore utilisées, de façon marginale, à l'école maternelle d'Iglulik, dans le cadre des activités proposées aux petits. Cf. annexe : Enfance 8.

« Lorsque nous commençons à sortir nos poupées de leurs petits sacs [où elles étaient rangées], nous pouvions nous mettre à jouer des heures durant. Nous étions tellement absorbées par le jeu qu'il nous arrivait de ne pas écouter les demandes de nos parents, concernant une petite corvée à exécuter à l'extérieur. Et en soirée, alors que tout le monde était couché, nous nous installions au bord de la plateforme, près de la lampe à huile, pour poursuivre notre jeu. C'était si agréable, nous y passions parfois la nuit entière », a souligné M. Auqsaq, née en 1938 (propos recueillis à Iglulik en 2002, notre traduction).

E. Kuutikuttuk Qulaut (née en 1929) a souligné quant à elle l'importance de la « présence » dont ces poupées étaient investies :

« Nos poupées étaient pour nous comme de vraies personnes. Si nous devions arrêter notre jeu pour manger, nous les déposions sur le ventre, face au sol, afin qu'elles ne mangent pas notre nourriture » (2004, notre trad.).

Il n'était pas rare que ces jeux de poupée se prolongent jusqu'à l'adolescence. T. Ijjangiaq, S. Kipsigaq et E. Nutarakittuq (nées dans les années 1920-1930) se souviennent ainsi avoir continué à jouer à *inuujaq* alors qu'elles étaient déjà mariées, ou même devenues mères.

Pour les petites Iglulingmiut, la possession de poupées (assimilées à des biens propres) favorisait d'abord la concrétisation d'une expérience inaugurale, celle de la confection des premiers vêtements. Elles commençaient en effet à coudre en s'appliquant à réaliser, à l'échelle miniature, des habits (*annuraannguat*) pour leurs poupées. Utilisant surtout des chutes de peau de caribou ou des peaux de lemming, elles suivaient les patrons fournis par leurs mères ou leurs sœurs aînées, afin de confectionner des vêtements pour chacun des personnages possédés, soit, en général, les membres d'une à deux « familles », *ilaginnguat* : *atigi* (parka), *qulittaq* (veste d'extérieur), *qarliik* et *silapaak* (pantalons d'intérieur et d'extérieur) pour les poupées masculines, *qarliik* et *amauti* (surtout des vêtements d'intérieur) pour les personnages féminins, et *atajut* (combinaison) pour les « enfants » en bas âge. Des morceaux de peau de phoque annelé ou barbu étaient aussi utilisés pour la réalisation de petites *kamiik* (paire de bottes). R. Ujarasuk a mis l'accent sur le caractère primordial de cette pratique dans l'apprentissage des savoir-faire liés à l'assemblage et à la couture :

« Les fillettes se mettaient à coudre pour la première fois afin de vêtir les poupées qui leur servaient dans leurs jeux. Et leur habileté allait croissante (*ajurunniqpallianijut*) au fur et à mesure qu'elles s'essayaient à confectionner des vêtements plus complexes, requérant davantage de technique, comme la veste *quliktaq* ou l'*amauti tuilik* (avec de larges épaules). Elles finissaient par élaborer leurs propres patrons » (2004, notre trad.).

Ces premières réalisations miniatures suscitaient d'autant plus de fierté¹¹³ chez les petites qu'elles étaient soulignées verbalement par leurs mères, promptes à en faire l'annonce dans le campement. Ces dernières exprimaient notamment leur joie et leur reconnaissance face à la

¹¹³ Plusieurs aînées ont évoqué la fierté (*pikku-*) et la grande joie (*quviasummarialuk*) qu'elles avaient éprouvées après être parvenues à confectionner un premier type de vêtement pour leur poupée.

perspective d'avoir une aide efficace pour l'accomplissement des travaux de couture. La confection des vêtements de poupée se faisait en outre dans un contexte propice à l'émulation entre jeunes couturières, les unes et les autres ne manquant pas de se rendre visite pour jouer ensemble et présenter ainsi leurs dernières créations.

Dûment identifiés par l'attribution d'une position à l'intérieur d'un réseau familial, et nommés, les personnages figurés par les poupées étaient appelés à prendre vie dans un cadre évoquant l'espace du campement.¹¹⁴ À l'aide de petites pierres, d'os ou même de cartilages et de peaux de poisson, les fillettes représentaient plusieurs maisons (sur un seul plan), puis elles s'efforçaient d'en reconstituer l'intérieur avec précision. Elles disposaient des lampes à huile (*qullinnguat*), des chaudrons (*ukkusinnguat*), des récipients à eau (*qattannguat*) et d'autres ustensiles miniatures (façonnés souvent dans de la pierre à savon) selon leurs places attitrées dans l'habitat (iglou, *qarmaq* ou tente, selon la saison et le campement représentés). Des peaux de lemming installées sur la petite plateforme figuraient la literie (*allinnguaq*).

Une fois le cadre dressé, les joueuses pouvaient animer leurs poupées, en leur prêtant des gestes et des paroles. Elles mettaient en scène les activités quotidiennes associées à la vie familiale dans l'espace domestique, mais aussi les relations sociales impliquant les différentes maisonnées. À tour de rôle, les fillettes déplaçaient notamment un membre de « leur » unité familiale, afin qu'il « rende visite » (*pulaariannguaq-*) à des parents ou voisins : « Lorsque nous faisons entrer un personnage dans une autre maison, nous avons coutume de dire “*uglarama !*”, je viens en visite ! » (T. Ijjangiaq, Iglulik, 2004). Ces visites, correspondant à une véritable institution chez les Iglulingmiut (comme dans d'autres sociétés inuit), étaient marquées par des interactions verbales (*uqallannguaq-*) caractéristiques d'une sociabilité féminine surtout. Au travers de leurs personnages, les joueuses cherchaient à imiter les attitudes et les modes de communication de leurs aînées, enclines à se rendre mutuellement visite en l'absence des hommes. Les fillettes s'engageaient en ce sens dans des échanges enjoués empreints de légèreté, mais elles pouvaient aussi mettre en scène des comportements illustrant l'assistance réciproque censée prévaloir entre les femmes du campement :

¹¹⁴ Thalbitzer (1914 I : 647-649) a souligné que dans la région d'Angmagsalik, au Groenland oriental, les petites poupées de bois utilisées comme jouets par les fillettes étaient souvent nommées d'après des défunts. Il s'agissait d'honorer par là les « âmes » de ces défunts, et de les soutenir « en conservant leurs noms actifs ». Thalbitzer a cru percevoir en ce sens une « motivation religieuse derrière le fait que ces poupées soient données aux fillettes afin qu'elles les habillent, qu'elles jouent avec, et les entourent de soins ». Si les poupées des petites Iglulingmiut recevaient également un nom, il ne semble pas qu'elles aient cependant été associées à un défunt éponyme. Cette forme de transmission n'a du moins jamais été mentionnée par les aînées au cours de nos entretiens. Les critères guidant le choix des noms attribués aux poupées demanderaient néanmoins à être précisés.

« À l'occasion d'une visite, nous pouvions demander à la 'maîtresse de maison' : "Puis-je avoir de la viande ?". Celle-ci faisait mine de nous en fournir, et nous ramenions notre poupée dans sa maison, pour la faire procéder à la cuisson de la 'viande', puis à sa distribution aux membres de la famille. Quelque temps plus tard, celle qui nous avait donné du gibier pouvait nous rendre visite à son tour, et solliciter un peu de gras de phoque pour alimenter sa lampe. Elle repartait avec les 'morceaux de gras' que nous lui avions fournis, et elle faisait semblant de les écraser pour en extraire de l'huile, afin de nourrir le feu » (E. Nutarakittuq, 2002, notre traduction).

Au cours de ce jeu, les fillettes tendaient à mettre en exergue les obligations liées aux relations de parenté et aux règles de l'alliance. La circulation des femmes et des enfants, nécessaire à la reproduction de la société, était particulièrement illustrée :

« Chacune d'entre nous avait constitué une ou plusieurs unités familiales, à partir de ses propres poupées. Au cours du jeu, il était parfois question qu'un homme épouse une jeune fille d'une autre famille. Celle qui possédait le personnage masculin représentait alors sa venue, ou celle d'un parent plus âgé, auprès des parents de l'épouse choisie. Lorsqu'une demande de mariage était ainsi formulée, nous la prenions très au sérieux. La joueuse qui était en possession de la poupée représentant la jeune fille devait la céder, afin que cette dernière puisse rejoindre le groupe familial du mari, et fonder ensuite une nouvelle famille. Quand l'homme venait chercher son épouse, nous mettions en scène leur départ vers un autre campement. Il en était de même lorsqu'un des personnages représentait une femme stérile ou restée sans enfant. On pouvait lui faire solliciter l'adoption d'un enfant auprès d'une autre famille et dans ce cas, la poupée représentant le bébé demandé lui était remise. Les poupées étaient échangées de cette façon. On en donnait certaines, et l'on en recevait d'autres, ou les mêmes nous revenaient plus tard » (S. Piunngittuq Inuksuk, témoignage recueilli à Iglulik en 2002, notre traduction).

La circulation des poupées pouvait être effective y compris lorsque leurs propriétaires étaient séparées géographiquement. Leah Utak (née en 1950) se souvient ainsi avoir reçu un paquet contenant une poupée « masculine » envoyée par une amie vivant à plusieurs heures de leur campement de l'époque, dans les années 1960 : « Elle précisait dans sa lettre que le jeune homme était venu chercher une épouse. Je me suis mise alors à confectionner de beaux vêtements féminins pour l'une de mes poupées, et j'ai placé celle-ci dans une boîte, aux côtés de son nouveau mari, puis j'ai renvoyé le tout à mon amie. Par la suite, elle m'a fait parvenir le couple accompagné d'un 'bébé' cette fois. Je les ai gardés avec moi pendant un temps, car ils étaient en visite » (Iglulik, 2006 ; notre traduction).

Si ces poupées constituaient des jouets essentiellement féminins (*arnasiutillariit*), la pratique du jeu *inuujaq* n'excluait pas toute participation masculine pour autant.¹¹⁵ Les garçons étaient susceptibles de se joindre au jeu en prenant en charge l'animation de certains personnages masculins, réputés quitter le campement pour se lancer dans une activité de

¹¹⁵ Des restrictions concernant la participation masculine au jeu *inuujaq* existaient semble-t-il dans d'autres régions. Originaires du sud de Baffin, N. Ekho et U. Ottokie ont fait valoir que les garçons étaient menacés – sur le mode de la taquinerie ? – d'être atteints de strabisme s'ils jouaient à la poupée avec les fillettes (Briggs 2000 : 18). Ailleurs, la restriction pouvait s'assimiler à une prohibition de nature plus personnelle : M. Aupilaarjuk, né dans la région Nattilik, a souligné qu'il n'avait pas le droit de jouer avec des poupées lorsqu'il était enfant, parce qu'il devait suivre la prescription énoncée par son père (Oosten, Laugrand et Rasing 2001 : 70).

chasse, un voyage vers le comptoir ou une simple visite à un autre campement. Les joueurs empruntaient à ce titre une ou plusieurs poupées, qu'ils installaient sur leur traîneau miniature avec le matériel nécessaire, afin de mettre en scène le déplacement de l'attelage (*aullaqtitinnuaq-*) vers la banquise ou l'intérieur des terres.

Associées en premier lieu à l'espace extérieur au campement, les activités masculines étaient surtout représentées comme marquées par cette dynamique de déplacement transitoire. Dans ce jeu, le critère de la mobilité constituait non seulement un trait caractéristique de l'interprétation masculine des rôles, mais aussi une de ses conditions mêmes. Il existait de fait une prohibition portant sur l'inactivité des garçons dans le contexte spécifique des jeux de poupée. Selon H. Paniaq (né en 1933), les garçons étaient fortement dissuadés de regarder les fillettes jouer à *inuujaq* en demeurant eux-mêmes passifs, assis sur la plateforme ou agenouillés, les coudes posés sur le lit, les mains soutenant leur tête. S'ils restaient dans cette position d'immobilité relative, ils risquaient d'être entravés dans leurs déplacements au cours de leurs futures expéditions de chasse : ils auraient la sensation de tirer derrière eux un gibier en réalité inexistant (« *igjuqsukput* »). M. Ijjangiaq (1991 : IE 184) a souligné que, pour les mêmes raisons, les garçons ne devaient pas s'appuyer contre le pilier central du séchoir, lorsqu'ils assistaient aux jeux de poupée des fillettes.¹¹⁶ De façon plus générale, les garçons iglulingmiut se voyaient menacés d'acquérir des testicules surdimensionnés s'ils demeuraient longtemps inactifs, assis ou allongés sur la plateforme.

De fait, ces derniers restaient rarement passifs lors du déroulement d'un jeu de poupée. L'ensemble des femmes (aînées ou jeunes adultes) ayant évoqué leurs souvenirs liés à la pratique de ce jeu m'ont décrit leurs compagnons masculins comme toujours prompts à s'agiter et à malmener au passage les poupées :

« Les garçons nous taquinaient sans cesse, ils cherchaient à nous agacer en provoquant la chute d'un personnage dans la rivière, ou en faisant tomber une poupée dans la lampe remplie d'huile. Ils salissaient volontairement nos poupées, et nous n'aimions pas ça ! » (M. Auqsaq, Iglulik, 2002 ; notre traduction).

« Certains garçons jouaient avec nous pendant un petit moment, durant lequel ils se comportaient correctement. Mais j'imagine qu'ils se lassaient vite de notre souci du détail, et de nos manipulations limitées à de petits mouvements. Ils finissaient toujours par faire bondir un personnage bien trop haut, l'entraînant ensuite dans de multiples acrobaties. Et cela ne nous paraissait pas du tout réaliste : ce n'était pas fidèle à la vie quotidienne ! », a souligné de façon comparable L. Utak (Iglulik, 2006 ; notre traduction).

¹¹⁶ Le terme *igjuqsukpuq*, qui désignait le fait d'apparaître comme traînant derrière soi un gibier (marin) en réalité absent, renvoie littéralement à la notion de coagulation, de solidification d'un fluide (*igjurtuq*, Spalding 1998 : 17). Le morphème *-suk* connotant le ressenti, *igjuqsukpuq* se référerait à une sensation d'entravement.

Tandis que les fillettes privilégiaient la reproduction minutieuse des déplacements restreints – et des interactions verbales nourries – caractéristiques de la vie (féminine) dans l'espace domestique, les joueurs masculins étaient enclins à mettre en scène une mobilité exacerbée, tournée vers l'extérieur, et plus aventureuse. Dans son analyse des termes lexicaux se référant au corps inuit, M. Therrien (1987a : 56) a de fait montré que « l'idée d'extériorité correspond davantage à l'univers masculin » : l'homme tend à *nunaaqpuq*, « partir vers l'intérieur des terres » (pour chasser), alors que les femmes « ne font que se mouvoir sur un petit territoire (*nunaliksiutituinnait*) ». Si les garçons *iglulingmiut* participaient parfois aux jeux de poupée, leurs interventions n'étaient que sporadiques, et ils abandonnaient la partie, plutôt vite aux yeux des joueuses, par manque d'intérêt durable (*iqiannguqsaluamut*).

De la même façon que les jeux représentant des activités cynégétiques étaient connotés comme masculins et impliquaient en premier lieu des garçons, les pratiques fondées sur l'imitation des activités maternelles et domestiques relevaient de jeux réputés féminins et mobilisaient essentiellement les fillettes. Les jouets, outils ou objets miniatures, utilisés au cours des jeux précédemment évoqués, étaient souvent associés à un sexe ou l'autre.¹¹⁷

Il n'existait cependant pas de séparation rigide entre les jeux des garçons et ceux des fillettes. De fait, les uns et les autres jouaient souvent ensemble, en particulier dans les campements comptant peu d'enfants. Plusieurs jeux organisés autour de la représentation des activités quotidiennes réunissaient notamment garçons et filles. Dans la grande majorité des cas, la répartition des rôles se faisait alors selon les lignes de la division sexuelle des tâches.

2.1.4 Jeux mixtes illustrant des activités productives et reproductives

2.1.4.1 Le jeu d'osselets (*inugaq*) ou la représentation de l'abondance en milieu familial

Plusieurs versions du jeu d'osselets (*inugaq*), consistant en différentes modalités de représentation d'une chasse au phoque, ont été évoquées précédemment, en tant que pratiques ludiques principalement masculines (cf. 2.1.2.3). Les séquences simulant une tentative de prise de gibier marin, que ce soit à l'aide d'une ficelle ou d'un tir d'osselets, nous ont toujours été décrites comme relevant de jeux de garçons. D'autres modes de jeu avec les osselets impliquaient cependant une participation mixte. Le principe de l'action ludique était alors

¹¹⁷ Cette association symbolique s'exprimait dans les rituels funéraires concernant les enfants morts en bas âge. Avant la christianisation, les défunts étaient généralement enterrés avec leurs possessions, « afin que leur âme puisse s'en servir dans l'au-delà » (Lyon 1824 : 371, 374). Dans le cas des enfants, ce sont leurs jouets qui étaient placés auprès d'eux dans la sépulture. Aux côtés du corps d'un garçon pouvaient ainsi être déposés un petit arc, un petit couteau, un fouet ou un traîneau miniature... tandis que les modèles réduits d'une lampe à huile, d'un couteau féminin, d'un chaudron, ou encore des petites poupées de bois étaient disposés à proximité du corps d'une fillette (Hall 1866 : 574, Mathiassen 1928 : 229). Certaines pratiques ludiques enfantines semblaient ainsi appelées à se poursuivre dans l'espace des défunts.

similaire à celui régissant l'animation des poupées dans le jeu *inuujaq*, mais la présence de joueurs masculins était ici beaucoup plus systématique.

Chaque osselet (issu d'une nageoire postérieure de phoque, et plus rarement des phalanges antérieures) était identifié à un objet ou un personnage. La désignation des os étant basée en grande partie sur la reconnaissance d'analogies formelles, il existait une terminologie relativement normalisée en la matière. L'identité assignée à chaque osselet pouvait cependant fluctuer au gré des parties, dans la mesure où les joueurs étaient toujours susceptibles de créer un personnage, en attribuant un nouveau nom générique (*atinnguaq*) à un os.

Dans l'ensemble, les os issus du métatarse et du métacarpe (*siqpalunnguat*), parmi les plus effilés, représentaient des humains, membres d'un groupe familial. Le couple, formé par l'homme (*angutinnguaq*) et la femme (*arnannguaq*), était mis en scène dans sa « maison », avec ses enfants (le petit : *nutarannguaq*, la fillette : *niviasannguaq*, le garçon : *nukappiannguaq*, le jeune homme : *makkuktunnguaq*), et les aînés (le grand-père : *ittunnguaq* et la grand-mère : *ningiunnguaq*). Plusieurs membres de la maisonnée présentaient en outre des caractéristiques spécifiques : le boîteux à la hanche disloquée (*sivviittunnguaq*), la femme portant un enfant dans son *amauti* (*amaaqtunnguaq*)...

Si l'importance numérique de la cellule familiale indiquait déjà l'abondance, la présence de plusieurs enfants et celle de personnes âgées constituant en soi un signe de bonne santé du groupe, cette image était renforcée par la représentation de réserves de viande considérables : de nombreuses pièces de gibier (*niqinnguat*), figurées par les os des deux dernières phalanges antérieures, étaient généralement disposées à l'intérieur de la maison, ainsi qu'un contenant à viande (*puurusinnguaq*) représenté par l'un des plus gros os du tarse. Un dépôt à viande (*sirluannguaq*, comportant d'importants morceaux de caribou, *tuktuviniup ukpatinnguat*) était par ailleurs construit contre la maison. Chaque famille possédait un attelage de chiens permettant aux hommes d'aller chasser. Les chiens, *qimminnguat*, étaient constitués par les os des extrémités des nageoires antérieures (incluant les griffes du phoque), tandis qu'un des os les plus longs figurait le traîneau (*qamutinnguaq*). Plusieurs os issus des dernières phalanges postérieures représentaient le gibier marin (phoque essentiellement : *nattinnguaq*), et l'un des os du tarse pouvait figurer un ours polaire (*nanunnguaq*).¹¹⁸

Le jeu se déroulait en général de la façon suivante : la maison, de neige (*iglunnguaq*) ou d'os et de terre (*qarmannnguaq*), était d'abord construite – à l'aide d'osselets déposés au sol – par des garçons, qui utilisaient pour cela leurs précédentes « prises ». Les fillettes prenaient ensuite le relais en aménageant l'espace intérieur, de façon à représenter la partie consolidée du bord du lit (*igitinnguaq*), les divers équipements ou objets domestiques, depuis la lampe à huile (*qullinnguaq*) jusqu'au pot de chambre (*qurvinnguaq*), et les réserves de gibier. Elles disposaient également les différents personnages figurant les membres d'une à deux familles.

¹¹⁸ Pour une perspective comparée, voir les descriptions fournies par K. Rasmussen (1931 : 361-362) et G. Mary-Rousselière (1962 : 3-17) pour ce jeu d'osselets pratiqué aussi par les Nattilingmiut. Nombre de personnages humains et animaux mis en scène par ces derniers correspondaient étroitement à ceux figurés chez les Iglulingmiut. Certains êtres non-humains, comme l'esprit marin *qallupilluk* et son équivalent terrestre *amajurjuk*, étaient représentés dans les deux groupes.

Une fois le décor planté, les joueuses mettaient en scène, ici encore, les activités associées à la vie familiale (réveil et lever, consommation de gibier, soins donnés aux enfants, jeux et récits...) et domestique (préparation de l'eau et de la nourriture, travail des peaux et couture, réparation des outils...), ou celles liées aux relations sociales entre maisonnées (visites, partage du gibier, jeux entre femmes...). Les joueurs prenaient quant à eux en main des personnages masculins, qu'ils représentaient en pleins préparatifs de chasse (réunion pour un premier repas, répartition des partenariats de chasse, organisation des attelages...), jusqu'à leur départ du campement.

Les activités cynégétiques étaient évoquées essentiellement sur le mode d'un aller-retour fructueux des chasseurs, prompts à rentrer avec leurs traîneaux chargés de gibier. Cet événement constituait en effet l'une des scènes les plus « travaillées », inscrite dans la mémoire orale des aînés iglulingmiut :

« Lorsqu'un homme rentrait de la chasse, il disait : “*Nattirama !*”, ‘J’ai attrapé un phoque !’, et les personnages féminins l’accueillaient avec des expressions de joie : “*Alianai !*”. Puis l’épouse se hâtait de hisser l’animal à l’intérieur de la maison, pour procéder à son dépeçage et à la cuisson de la viande. Le chasseur pouvait ensuite consommer son gibier, ou lancer d’abord une invitation à festoyer s’il avait effectué plusieurs prises » (I. Kunuk, propos recueillis à Iglulik en 2005, notre traduction).

Toutes sortes de situations, y compris les rapports avec des esprits ou des êtres non-humains, étaient susceptibles de trouver une illustration dans ce jeu d’osselets, dont les règles étaient « limitées seulement par l’imagination des joueurs » (Mary-Rousselière 1962 : 3), et guidées par le souci d’un certain réalisme.¹¹⁹ Mais de façon générale, les aînés ont évoqué leur pratique du jeu dans les termes d’une représentation de la vie quotidienne sous des aspects fondamentalement positifs (chasse fructueuse, abondance des ressources, consommation collective du gibier, coopération entre tous les membres du campement...). Cette représentation idéale-typique semblait prévaloir dans d’autres régions également. H. Webster (1988 : 19, 21) a relevé ainsi le caractère exemplaire voire héroïque des personnages autrefois mis en scène par les jeunes Inuit du sud de Baffin au cours de leurs jeux d’osselets : ceux figurant des êtres humains présentaient le plus souvent des qualités admirables et des capacités hors du commun, les amenant à connaître le succès ou la gratification dans leurs différentes actions. Pour H. Webster (1988 : 19), le jeu *inugaq* constituait en ce sens un instrument d’apprentissage « permettant aux enfants de mettre en pratique certains rôles et expériences culturels, dans un contexte fondamentalement joyeux ».¹²⁰

¹¹⁹ Originaire de Kinngait (Cape Dorset, sud de Baffin), où un jeu similaire était pratiqué, J. Pitsiulaaq (née vers 1925) a établi en ce sens un parallèle entre le jeu d’osselets *inugaq* et celui des échecs ou des dames (*ajaqattaq*). Dans les deux cas, il existe des normes spécifiques régissant la mobilité de chaque pièce : l’osselet représentant un vieil homme est voué à rester dans les environs du campement et ne peut se déplacer que lentement, tandis qu’un pion figurant un jeune chasseur doit se trouver souvent en mouvement (entretien réalisé à Iqaluit en 2002).

¹²⁰ Si, au cours de ce jeu, les jeunes Inuit mettaient en scène des conduites socialement valorisées et conformes à un certain idéal moral, d’autres modalités plus formelles du jeu d’osselets consistaient inversement à prêter aux personnages des comportements hautement transgressifs, tels que le vol, le mensonge ou l’agressivité. Ces

La représentation d'individus accomplis ou s'accomplissant au travers de leurs actes quotidiens pouvait emprunter d'autres formes, notamment celle de l'interprétation directe, par incarnation des rôles d'adultes, comme dans le jeu appelé *piqattaq*.

2.1.4.2 *Piqattaq* : une mise en scène des relations de complémentarité entre époux

Au sens spécifique du terme, *piqattaq* désigne un jeu enfantin amorcé par le marquage de l'espace domestique (à l'aide de pierres) ou la construction d'un petit habitat (fait de peau, de neige) destiné à servir de cadre à la reconstitution de la vie familiale à l'échelle humaine. En période semi-nomade, garçons et filles investissaient des rôles d'adultes en s'amusant à reproduire les activités quotidiennes (associées au cycle saisonnier), à partir de l'unité de base formée par la famille nucléaire. Selon nos interlocuteurs aînés, *piqattaq* constituait en effet l'un de leurs jeux de prédilection, l'un des jeux enfantins par excellence.¹²¹ Souvent traduit par « playing house », ce jeu est aussi connu des Iglulingmiut sous d'autres dénominations, telles que *igluunguaq* (jouer « à la maison »), *igluvigannguaq* (imiter les activités prenant place dans un iglou), *tupinnguaq* ou encore *tuqqujaq* (représenter la vie sous la tente). Il se caractérisait autrefois par une répartition des tâches conférant aux joueurs masculins le statut de chasseurs-pourvoyeurs, tandis que les joueuses étaient placées du côté de la reproduction et de l'éducation, assumant des activités maternelles en premier lieu :

« Au printemps et en été, nous partions souvent marcher dans la toundra, et nous ramassions différentes roches, que nous disposions au sol de façon circulaire, afin de représenter une tente (*tupinnguaq*) ou une maison semi-souterraine (*qarmannguaq*). Nous placions de la mousse à l'intérieur, et nous installions un lit à notre taille. En hiver, les garçons construisaient un petit iglou, et nous jouions à l'intérieur de manière similaire. Ils étaient nos maris (*uinnguat*) et nous étions leurs épouses (*nuliannguat*). Ils faisaient comme s'ils partaient chasser (*aullannguaqpaklutik angunasugiaqpaklutik*), et nous nous occupions de nos 'enfants' (*qiturngannguat*). Nous cherchions vraiment à imiter nos parents (*angajuqqattait iliqqusinititut innaunnguarasukluta*), nous prétendions vivre comme des adultes » (E. Kuutikuttuk Qulaut, propos recueillis à Iglulik en 2004, notre trad.).

variantes, mentionnées dans plusieurs régions de l'Arctique central et oriental, relevaient peut-être davantage d'une pratique adulte, même si la participation des enfants n'était pas exclue. L'intégration des valeurs comportementales pouvait suivre en effet une dynamique « paradoxale » (Briggs 1979), conférant une fonction didactique à la présentation de modèles repoussoirs. Selon une première modalité de jeu, le joueur peu fortuné ou peu compétent à la « chasse au phoque » tentait de piller la cache à viande mieux remplie de son voisin, au risque de se faire prendre (Saladin d'Anglure 1970 II : 166-168, J. Pitsiulaaq 2002). Dans d'autres cas, c'est un duel guerrier qui était représenté, entre hommes (Qumaq 1988 : 20, C. Iqijjuk 2002) ou camps (Birket-Smith 1929 : 277, Mary-Rousselière 1962 : 9, 17, Gessain et Victor 1974 : 74, Victor et Robert-Lamblin 1989 : 262-263). Certaines de ces variantes étaient sans doute connues des Iglulingmiut, mais nos interlocuteurs ne les ont pas évoquées lors de nos entretiens.

¹²¹ Selon plusieurs aînés, le terme *piqatta(a)q*- (litt. « faire quelque chose régulièrement, souvent ») revêt aussi un sens générique de « jeu pratiqué par des enfants ». Il est à ce titre applicable à plusieurs pratiques ludiques enfantines, comme les jeux de poupée (*inuujaq, qiturngannguaq*) ou ceux d'attelage (*qimuksinnguaq*), les jeux d'osselets (*inugaq*), les jeux de construction (*igluunguaq*), ou encore les jeux de poursuite (*ammakisauti, amaruujaq*...). Dans son acception restreinte, *piqatta(a)q* renvoie à un jeu d'imitation de la vie familiale.

La relation entre les époux était au cœur de l'organisation de ce jeu. De fait, les enfants imitaient jusqu'aux activités sexuelles du couple :

« Lorsque nous jouions à *piqattaq*, nous faisons semblant d'avoir des rapports sexuels (*kujannguaqpakluta*) avec nos petites femmes, comme de vrais adultes. Nous avons une certaine idée de la façon de procéder, mais nous ne savions pas exactement comment faire. Au début, nous gardions nos vêtements sur nous » (I. Kunuk, entretien réalisé à Iglulik en 2004, notre traduction).

Cette forme de simulation des interactions conjugales, relevée également chez les enfants nattilingmiut (Rasmussen 1931: 197), était particulièrement bien vue des adultes iglulingmiut, et dans certaines régions, elle semble avoir été encouragée entre futurs époux potentiels.¹²²

Dans l'ensemble, c'est aussi la complémentarité des activités des époux qui était illustrée dans ce jeu. Les fillettes étaient souvent les premières à l'engager, puisqu'elles se chargeaient d'organiser l'espace domestique. En période printanière ou estivale, elles sélectionnaient certaines pierres afin de délimiter un *piqattarvik*, soit un cadre intérieur distinct de l'espace extérieur de la toundra¹²³ :

« Après avoir disposé des pierres de façon à figurer les parois de l'habitat, nous marquons l'emplacement de la plateforme en alignant d'autres roches, puis nous installons notre lampe à huile – représentée par l'omoplate d'un phoque – et plaçons à côté du foyer un chaudron, figuré par une pierre rectangulaire. Nous utilisons aussi de nombreux os et des petites pierres pour représenter tous les ustensiles nécessaires (tasses, fourchettes à viande, cuillères, seaux, grattoirs...), ainsi que les morceaux de viande et de gras » (R. Ujarasuk, propos recueillis à Iglulik en 2002, notre traduction).

Les petites pouvaient ensuite simuler des activités domestiques. En l'absence des « époux » cependant, ce sont avant tout les tâches maternelles qui étaient mises en exergue :

« Tandis que les hommes étaient à la chasse, nous prétendions nous occuper pleinement de notre enfant, en le portant sur notre dos, en le faisant manger, en jouant avec lui » (L. Utak, Iglulik, 2006 ; notre traduction).

Ici encore, le retour des chasseurs, ramenant systématiquement une prise (qu'elle fût figurée par une pierre ou par un lemming, substitut du caribou), constituait l'un des épisodes-clefs de la représentation. Du côté féminin, l'accent était porté sur les manifestations de joie que ce retour engendrait :

« Nous nous exclamions par exemple : "*qimuksialuit* !" , 'Voilà des attelages imposants !', 'Les traîneaux semblent très chargés !' ... 'Quelle joie ! Les hommes arrivent !' ... » (M. Quliktalik, Iglulik, 2004 ; notre trad.).

¹²² L. Guemple (1988 : 144) a fait valoir que les jeunes Sanikiluarmit (des îles Belcher) dont l'union avait pu être décidée dans l'enfance, étaient jadis incités à « jouer à la maison » en se traitant mutuellement comme des époux. Les petits fiancés pouvaient ainsi « s'engager dans l'imitation des relations sexuelles ».

¹²³ La délimitation de cet espace ludique s'apparente, à long terme, à un marquage plus largement territorial. En raison de leur pérennité, ces petites constructions de pierres sont souvent évoquées par les aînés comme les traces toujours visibles de leurs jeux d'enfance, et comme les témoins de cycles antérieurs d'occupation du territoire, caractérisés par l'établissement de petits campements. Pour bien des aînés et adultes vivant aujourd'hui à Iglulik, ces anciennes structures de jeu sont les supports matériels d'une mémoire affective forte.

Cet accueil chaleureux était suivi de la préparation immédiate du gibier, rendu consommable et distribué par l'épouse du chasseur. Celle-ci pouvait ensuite amorcer le travail de la peau, en simulant l'opération de grattage par la dissociation des différentes couches d'une algue par exemple, alors que son « conjoint » mangeait ou faisait le récit de sa chasse. Tant au travers des actions simulées que dans les paroles prononcées, le jeu se déroulait ainsi selon une trame essentiellement positive, toujours favorable aux membres du groupe là encore.

La représentation des activités domestiques, maternelles et cynégétiques associées à des rôles sociaux « traditionnels » demeure l'une des composantes des jeux de *piqattaq* contemporains. Dans le contexte de campements d'été ou dans les environs du village, les jeunes Iglulingmiut s'adonnent en ce sens à des jeux de rôles comparables à ceux de leurs aîné(e)s. En tant que modalité d'imitation caractérisée par la délimitation préalable d'un cadre spatial d'interaction spécifique, la pratique du *piqattaq* a cependant intégré tout un ensemble de nouveaux référents correspondant à l'émergence de certaines activités socio-économiques, telles que celles liées à l'économie marchande.

2.1.5 Des jeux d'imitation inspirés de modèles exogènes et de nouveaux rôles sociaux

2.1.5.1 *Qallunaanguujaq*- : jouer au « Blanc » (ou la figure du commerçant)

Bien avant la sédentarisation et la généralisation d'un système d'échange commercial (monétarisé), les enfants iglulingmiut jouant à représenter la vie familiale dans le campement faisaient déjà figurer dans l'espace domestique des objets ou des produits réputés provenir du comptoir de traite. Parmi les roches collectées pour jouer à *piqattaq*, certaines étaient en effet broyées afin de représenter, pour les plus claires, de la farine (*palaugannguaq*) ou du sucre (*sukannguaq*), et pour les plus foncées, du café (*kaapinnguaq*) ou du thé (*tiinnguaq*). Lors de jeux *piqattaq* pratiqués dans les premières décennies du XX^e siècle, le processus d'échange commercial permettant d'accéder à ces produits pouvait lui-même faire l'objet d'une mise en scène, sous la forme d'une séquence appelée *qallunaannguaq* (« jouer au Qallunaaq »). Défini par des alignements de galets ou de petites pierres, l'espace du « comptoir » servait de cadre à la représentation des échanges entre le chasseur (trappeur) inuit et le commerçant euro-canadien, comme l'a rapporté notamment E. Nutarakittuq (née vers 1930) :

« C'est ainsi que nous jouions à imiter les Blancs. Nous avons tous entendu parler de ces hommes qui travaillaient au poste de traite, mais beaucoup d'entre nous n'en avaient encore jamais vus. En tant qu'enfant, il était rare de rencontrer un *Qallunaaq* à l'époque. Après avoir concassé des petites pierres blanches, et d'autres rougeâtres, nous disposions tous les morceaux au sol afin de garnir les étalages du 'magasin'. Lorsque le joueur interprétant le rôle de l'Inuk faisait mine de rentrer, le 'Blanc' qui se tenait derrière son comptoir demandait : '*Tii kofi kokok ?*', lui proposant ainsi d'acquérir du thé, du café ou du chocolat. Nous essayions de parler comme

les Blancs (*qallunaatut uqannguaqpalauqtugut*), tout au long de ces échanges. Même si la plupart de nos propos n’avaient pas de sens, chacun faisait mine de comprendre ce que l’autre disait » (Iglulik, 2004, notre traduction).

Fondée sur la répétition de sonorités associées à la langue des Qallunaat, et sur l’altération de l’intonation ou du débit de la phrase, la simulation de la maîtrise de l’anglais constituait l’un des ressorts de ce jeu. Nés respectivement en 1928 et en 1938, I. Kunuk et A. Qunnut ont donné des exemples d’expressions utilisées au cours de ce jeu pour « imiter » la langue des Blancs, une imitation consistant surtout en un jeu sur les sonorités phonétiques :

« Nous disions des choses comme ‘*uali kisamali kisamali kisamali...*’ » (I. Kunuk, 2004).

« Nous répétions des phrases comme : ‘*tulimaluktauq tamanna, tulimaruluktauq tamanna*’ » (A. Qunnut, 2004).

La langue n’était cependant pas perçue comme le seul critère symbolique de l’altérité de ces personnages de Blancs. Selon M. Niriungniq Quliktalik (née en 1940), garçons et filles appréciaient particulièrement ce jeu au cours duquel chacun pouvait, à tour de rôle, s’identifier à un Qallunaaq, car : « nous aimions beaucoup leur façon de parler, mais aussi leurs vêtements et leur odeur. Nous cherchions à leur ressembler même si nos habits étaient souvent sales ! » (propos recueillis à Iglulik en 2004, notre traduction).

Autre figure caractéristique du Blanc présent dans la région d’Iglulik à partir des années 1920-1930, celle du missionnaire chrétien a peut-être inspiré un certain nombre de jeux de rôles également. La première rencontre avec un prêtre catholique (*iksirarjuaq*) ou un ministre anglican (*ajuriqsuiji*) a de fait laissé un souvenir vif à plusieurs Iglulingmiut qui n’étaient qu’enfants à l’époque (E. Amaaq 2002, I. Kunuk 2004). Mais s’il est possible que les premiers rituels chrétiens célébrés par les missionnaires aient suscité certaines formes de représentations ludiques de la part des petits Iglulingmiut (comme dans d’autres régions)¹²⁴, aucun de nos interlocuteurs n’en a fait mention lors des entretiens consacrés aux jeux de rôles impliquant l’interprétation d’un personnage euro-canadien (« *qallunaannguaq* »). Dans les années 1930-1950, c’est avant tout la figure du négociant qui semblait alimenter de tels jeux d’imitation chez les enfants de la région.

Les jeux enfantins mettant en scène un commerçant (*niuviqti*) se sont déclinés selon de nombreuses variantes dans les décennies suivantes, marquées par la sédentarisation. Plusieurs jeunes adultes d’Iglulik se rappellent avoir joué au marchand (*niuviqtinnguaq*) en simulant la tenue d’un commerce dont les réserves étaient figurées par des pierres ou du sable, de façon très comparable au jeu *piqattaq* de leurs parents ou grands-parents. De nos jours, beaucoup de fillettes s’amuse quant à elles à représenter les interactions prévalant entre une serveuse et

¹²⁴ La question mériterait d’être approfondie. Notons qu’au Groenland oriental, les enfants angmagsalingmiut jouaient non seulement « au comptoir, à la boutique » (*nivirtarpi*) comme dans le nord du bassin de Foxe, mais ils jouaient également au « pasteur » (*padasi*) à la même époque (Victor et Robert-Lamblin 1989 : 276, 280).

un(e) client(e) à l'intérieur d'un « magasin » ou d'un « restaurant » à l'image de celui géré par la coopérative du village. L'un des traits marquants de ces échanges est la permanence du référent qallunaat, dans la mesure où la langue privilégiée pour ce jeu est très souvent l'anglais ou un langage prétendu tel, y compris lorsque les jeunes joueuses n'en connaissent que quelques mots (et même lorsque les personnages interprétés sont considérés comme étant tous des Inuit).

2.1.5.2 Une pluralité de référents dans les jeux de rôles contemporains

Au cours des dernières décennies, les différents changements socio-économiques liés à une sédentarisation et une urbanisation accrues, et à la généralisation du système monétaire n'ont pas manqué de trouver des traductions dans les jeux de rôles pratiqués par les jeunes Iglulingmiut. Ces derniers ont tendu à imiter nombre d'activités qui se sont développées à la faveur de la création d'emplois gouvernementaux et municipaux, de l'institution d'une coopérative, et plus largement de la mise en place d'un vaste réseau administratif intégrant plusieurs niveaux de services, à partir des années 1970 surtout. La structure des activités liées à la subsistance s'est considérablement complexifiée, avec l'accroissement de la spécialisation des tâches et l'émergence d'une forme de professionnalisation. Si les formes du travail se sont diversifiées, nombre d'activités économiques contemporaines restent cependant associées à un genre en particulier.

De nos jours, les fillettes d'Iglulik mettent en scène des personnages et des fonctions toujours associés à l'espace « intérieur » du village, bien que ceux-ci s'inscrivent maintenant dans des cadres symboliques qui se réfèrent pour beaucoup au travail salarié. Leurs jeux, du moins ceux empruntant à une dynamique de mimétisme, se focalisent souvent sur des activités caractéristiques des emplois occupés aujourd'hui par des femmes inuit :

Les figures de la caissière, de la serveuse, de l'employée de bureau ou de la poste, de l'aide-soignante ou de la maîtresse d'école, constituent des sources d'inspiration majeures pour l'interprétation ludique de certains rôles. Les petites s'amusent ainsi à représenter les tâches assumées par une secrétaire, tapant sur le clavier d'un « ordinateur » (figuré éventuellement par de petites pierres), prenant des notes et répondant à des appels téléphoniques.¹²⁵ Elles aiment aussi simuler des interactions typiques du milieu scolaire qui leur est familier : la « maîtresse » invite ses « élèves » à réaliser telle ou telle opération, leur pose des questions, inscrit des résultats au tableau... Ou bien encore, il s'agit de recréer l'espace du dispensaire, pour simuler la prise en charge d'un patient, auquel on prescrit des médicaments, ou dont il faut relever la température.

¹²⁵ Il faut préciser que la plupart des lieux de travail, qu'il s'agisse de bureaux administratifs ou de commerces, ne sont pas conçus comme des espaces fermés aux simples visiteurs et aux enfants, à Iglulik. Si les pratiques sont peut-être près de changer (un certain nombre d'Iglulingmiut faisant aujourd'hui valoir leur inconfort face à la perspective de rendre visite à un parent ou ami travaillant dans les locaux du gouvernement où plusieurs Blancs sont présents par ex.), il reste que les enfants ont souvent l'occasion d'observer différents employés à l'œuvre.

Si les pratiques d'écriture et de calcul, inspirées des modalités d'enseignement euro-canadiennes notamment, tendent à revêtir une place de plus en plus significative dans les jeux imitatifs des fillettes, la dimension verbale de ces échanges ludiques reste très affirmée. Les relations mises en scène sont essentiellement interactives et intègrent différents modes d'énonciation (assertifs, interrogatifs, incitatifs, laudatifs...) exprimant la prépondérance de l'oralité dans ces jeux féminins. Ils participent en ce sens de l'acquisition de compétences verbales, d'un « savoir dire », nécessaires pour assumer certaines fonctions professionnelles aujourd'hui connotées comme féminines.

Dans son analyse des formes du travail salarié dans deux villages du sud de Baffin au début des années 1970, A. McElroy (1975 : 672-675) faisait déjà valoir la prédominance des « compétences sociales » requises pour la majorité des emplois occupés par des femmes inuit. Les postes investis par ces dernières (interprètes, réceptionnistes, employées de commerce...) présentaient en effet la caractéristique commune d'impliquer un contact fréquent avec le public (administrés, usagers, clients), soit une position d'intermédiaire(s). Pour A. McElroy, les femmes inuit ont ainsi pris en charge, de façon croissante, des « rôles transitionnels » qui ont rapidement constitué des référents significatifs pour nombre de jeunes filles de ces communautés. Si le processus de sédentarisation s'est concrétisé plus tardivement dans les régions d'Iglulik et du nord de Baffin, le salariat féminin y a connu des développements semblables, et les femmes iglulingmiut sont aujourd'hui relativement bien représentées dans les commerces locaux et les institutions municipales, ainsi que dans l'appareil administratif (et notamment dans la nouvelle fonction publique territoriale).¹²⁶

Comme dans d'autres villages de l'Arctique canadien, les modèles sociaux féminins auxquels les petites Iglulingmiut sont susceptibles de se référer sont aujourd'hui pluriels. Les activités liées au cadre domestique ou au rôle maternel continuent certes d'alimenter leurs jeux d'imitation, mais ces derniers se rapportent aussi à diverses fonctions professionnelles, ainsi qu'à des pratiques essentiellement récréatives, détachées de la notion de subsistance. Avec l'intervention du gouvernement fédéral, l'accession à une relative sécurité matérielle a favorisé en effet l'apparition, dans les villages inuit, d'une nouvelle « classe d'âge », celle des adolescents (cf. Condon 1987, 1995). Entretien ou relayée en grande partie par les médias nord-américains, la figure de l'adolescent(e) s'est imposée comme l'une des références

¹²⁶ Cf. Statistique Canada, Profils des Communautés 2001, 2006 : Igloodik ([//www12stat.can.ca](http://www12stat.can.ca)). Si les chiffres sont à interpréter avec prudence, il reste qu'à Iglulik, les femmes sont manifestement très majoritaires dans les emplois liés à l'administration publique, aux services sociaux et à l'enseignement notamment.

majeures pour les enfants, ainsi qu'en a témoigné notamment une jeune femme d'Iglulik née à la fin des années 1980 :

« Lorsque j'étais tout enfant, jouer avec des poupées Barbie était mon activité préférée. J'interprétais surtout le rôle d'une maman. Un peu plus tard cependant, je ne prétendais plus être une mère, mais une adolescente, parce que c'était vraiment ce que je voulais devenir à l'époque » (propos recueillis à Iglulik en 2005, notre traduction).

Nombre d'Iglulingmiut nées entre le milieu des années 1970 et le début des années 1990 ont conservé des souvenirs similaires de leurs jeux d'enfance. Les personnages qu'elles incarnaient le plus volontiers étaient des « adolescentes » (ou de jeunes adultes), absorbées par des loisirs tels que les soirées dansantes organisées dans la salle communautaire¹²⁷ :

« Il fallait être âgé(e) d'au moins 13 ans pour pouvoir participer à ces soirées de 'Teen Dance', et nous n'avions que 10 ans. Mais il nous arrivait de pouvoir jeter un œil à l'intérieur de la salle. Lorsqu'on rentrait chez nous, on imitait les comportements des jeunes que nous avons vu danser. Nous mettions de la musique et faisons comme si nous étions sur une piste » (A. Ullatitaq, née en 1974, Iglulik 2005, notre traduction).

Aujourd'hui encore, les pratiques récréatives et les attitudes corporelles (ainsi que les codes vestimentaires et relationnels) des adolescentes d'Iglulik font très souvent l'objet d'imitations ludiques de la part de leurs cadettes.

De façon comparable du côté masculin, les petits Iglulingmiut se montrent d'abord enclins à interpréter, outre des rôles de chasseurs, ceux associés à différentes activités socio-économiques observables dans le village. Au cours de leurs jeux en solitaire ou entre pairs, les garçons tendent à s'identifier de nos jours à un mécanicien, un conducteur d'engin (véhicule de chantier, camion à eau...), un manœuvre, un policier, un employé de la coopérative, ou encore à un « cameraman » (figure inspirée par le développement croissant de médias locaux). Si ces différents rôles ont pu s'apparenter dans un premier temps à des « modèles euro-canadiens » (McElroy 1975 : 663), ils correspondent aujourd'hui à des fonctions assumées également par des Inuit, et auxquelles les jeunes Iglulingmiut peuvent pleinement aspirer.

De manière de plus en plus nette cependant, les jeux de rôles engagés par les garçons sont aussi alimentés par des images exogènes renvoyées par la télévision et les médias nord-américains, qui ont pris une place croissante dans le quotidien des enfants. La dynamique mimétique se traduit souvent, dès lors, par l'interprétation de personnages non inuit, d'êtres supra-humains, voire d'entités essentiellement virtuelles ou télévisuelles. À la maison ou dans les rues du village, les plus jeunes jouent ainsi à incarner des « super-humains » (tels que

¹²⁷ Fortement dissuadées dans un premier temps par le révérend N. Nasuk (qui y voyait une pratique contraire à la tradition inuit « interdisant les contacts entre personnes de sexe opposé en public », cf. Rasing 1994 : 198), des soirées dansantes ouvertes aux adolescent(e)s commencèrent à prendre place – chaque fin de semaine – au début des années 1980, dans la salle communautaire d'Iglulik. Empruntant à des registres principalement exogènes, les types musicaux diffusés à cette occasion allaient de la country au rock, en passant par les variétés du moment.

Superman, Spiderman, Hulk...) directement inspirés des films et dessins animés diffusés ces dernières années. Le ressort principal de ces jeux imitatifs a trait au caractère héroïque, et nécessairement efficace, des actions mises en scène. Les garçons simulent l'expression d'une force physique démesurée, ou des déplacements aériens (rendus « possibles » par le port d'une serviette de bain nouée dans le dos par exemple) et toutes sortes de bonds figurant une mobilité hors du commun. Il faut noter que ces formes d'identification à des personnages héroïques – souvent qallunaat – sont souvent encouragées par les jeunes parents eux-mêmes, prompts à fournir les « attributs » nécessaires.¹²⁸

Un peu plus tard, ce sont des rôles guerriers associés à des modes d'interaction agonistiques que les garçons privilégient souvent dans leurs jeux de mise en scène. L'interprétation de personnages inscrits dans une dynamique fondamentalement conflictuelle s'est développée de fait dès le milieu des années 1960, à la faveur des premières projections de films d'action, au sein de la mission catholique, à Iglulik. Les jeux de poursuite entre « cow-boys » et « Indiens » ont commencé à se généraliser à cette époque :

« Lorsque nous avons découvert les premiers films de cow-boys, beaucoup de garçons se sont mis à fabriquer des chapeaux en carton afin de ressembler à ces derniers. Et ils ont commencé à faire mine de se tirer dessus les uns les autres, à coups de 'revolver', ou par des tirs de flèches pour ceux qui interprétaient les Indiens. Cela était très nouveau pour nous, et profondément étranger à notre culture. Dans le passé, il était totalement interdit de faire semblant de tuer un être humain, même par jeu » (L. Utak, née en 1950, Iglulik, 2006 ; notre trad.).¹²⁹

Dans les décennies suivantes (marquées par l'introduction du cinéma puis de la télévision, au début des années 1980), « policiers » et « voleurs » ont constitué les personnages prédominants lors de jeux de rôles comparables :

« Dans les années 1980, nous jouions beaucoup à 'cops and robbers'. On se poursuivait les uns les autres à travers tout le village. Les joueurs faisaient essentiellement semblant de tirer (*qukiqsannguaq*) sur leur 'ennemi', en s'exclamant : 'Bang ! Bang ! Tu es mort !' » (J. Panimera, né en 1980, Iglulik, 2005 ; notre trad.).

On peut noter à cet égard que les émissions de télévision diffusées dans les foyers d'Iglulik à partir des années 1980 ont rapidement été considérées – par nombre d'adultes et d'aînés – comme responsables du développement de comportements transgressifs chez les jeunes.

¹²⁸ Il est aujourd'hui fréquent que des mères confectionnent pour leurs enfants des parkas ou *qulittait* (vestes d'extérieur) à l'effigie des héros de dessins animés prisés par ces derniers. Nombre de jeunes parents privilégient par ailleurs l'achat de vêtements enfantins représentant ces mêmes personnages télévisuels. Ils tendent très tôt à attirer l'attention de l'enfant (âgé de 2 à 4 ans) sur cette forme nouvelle d'« identité », dérivée du personnage imprimé sur le T-shirt porté par exemple : « *Taku ! Bob-ugavit !* » (« Regarde ! Tu es Bob ! »).

¹²⁹ Née en 1929, E. Qulaut a souligné de façon similaire que la simulation (par incarnation des personnages) d'un conflit guerrier, *unatannguaq*, était fortement dissuadée dans son enfance : « On ne songeait même pas à jouer de cette manière », a-t-elle précisé (Iglulik, 2004). Il faut rappeler que dans les mythes et récits traditionnels des Iglulingmiut, une agression « prétendue » contre un individu apparaît toujours comme le prélude à une agression réelle, débouchant systématiquement sur une mise à mort (cf. récits de Papik, Pullasat, Kupatannguaq...).

Beaucoup estimaient déjà que la télévision incitait les enfants et les adolescents à adopter des attitudes agressives, et leur apprenait à mentir ou à voler (cf. Rasing 1994 : 234).

La mise en scène de combats impliquant des tirs mutuels, ou évoquant une chasse à l'homme, relève d'une pratique ludique encore très prisée des garçons et des adolescents iglulingmiut. La décharge à engins (véhicules et appareils mécaniques au rebut), située aux abords immédiats du village, représente notamment un terrain de jeu privilégié pour des parties de cache-cache « guerrières » : constitués en clans adverses, les participants prétendent chercher à « éliminer » leurs opposants, à grand renfort de gestes figurant les salves de revolvers ou de mitraillettes, et de cris simulant le bruit des détonations.

2.1.6 Des pratiques ludiques modernes à moindre valeur éducative ?

Les jeux de rôles impliquant l'incarnation ou la mise en scène d'individus « humains » ont tendu à se diversifier depuis les débuts de la sédentarisation et l'introduction de médias de masse. Si les enfants d'Iglulik empruntent aujourd'hui, dans leurs jeux imitatifs, à différents registres caractéristiques des activités socio-économiques contemporaines, l'ampleur de la gamme des personnages interprétés traduit aussi une dissociation accrue par rapport aux fonctions ou aux rôles sociaux actuellement pertinents dans le village.

Plusieurs aînés et adultes iglulingmiut font valoir de fait la gratuité ou l'inefficacité inhérente à nombre de jeux mimétiques actuels ne participant plus, à leurs yeux, d'un apprentissage substantiel, ou ne comportant pas de valeur pédagogique réelle. L'opinion selon laquelle une part croissante de ces jeux enfantins « ne contribuent pas à développer quelque compétence que ce soit » est souvent partagée, y compris par de jeunes parents les comparant aux jeux de leur enfance, réputés plus « profitables ».

Certains perçoivent d'une part un amoindrissement des savoir-faire mobilisés ou favorisés par la pratique des jeux d'imitation actuels. Le caractère prédéfini ou rigide d'un grand nombre de jouets (importés) servant de supports matériels à ces jeux constitue selon eux l'un des facteurs affectant la dynamique de création et d'expérimentation de l'objet. Répondant à des canons essentiellement « qallunaat », les jouets achetés dans les magasins locaux se prêteraient, ou inciteraient, à des formes de manipulation plus limitées, moins aptes à favoriser l'intégration de gestes efficaces par rapport à des activités socio-économiques réelles. D'autre part, la diminution des compétences techniques ou manuelles requises pour ces pratiques ludiques est souvent attribuée aux modalités d'une éducation contemporaine influencée par la scolarisation, comme l'illustre notamment le témoignage suivant :

« Lorsque j'étais enfant, nous jouions déjà avec des poupées Barbie. Nous nous réunissions à 5 ou 6, et nous construisions notre propre maison de poupées, à partir de boîtes en carton ou des matériaux que l'on pouvait trouver. On confectionnait aussi des vêtements pour nos poupées. Aujourd'hui mes enfants ne jouent pas de cette façon, elles ne cherchent pas à fabriquer des choses pour leurs jeux de poupée, elles attendent seulement qu'un adulte le fasse pour elles. Elles ont été habituées à recevoir toutes sortes de jouets, et à être largement aidées par leurs professeurs à l'école. Je crois que c'est le cas de beaucoup d'enfants de nos jours », a souligné une jeune femme née en 1980 (Iglulik, 2005 ; notre traduction).

Outre la dimension technique des savoir-faire (moins suscités par les jeux de rôles contemporains), ce sont par ailleurs les formes de l'oralité associées à la pratique de ces jeux enfantins qui ont connu des changements significatifs selon de nombreux Iglulingmiut. Les paroles prononcées, au cours des jeux des garçons en particulier, ne sont plus seulement positives dans la mesure où elles connotent parfois une agressivité ouverte à l'égard d'autrui. Pour bien des aînés, le pouvoir performatif associé aux paroles, positives comme négatives, implique de les manier à bon escient, et surtout avec précaution, y compris lorsque l'on dit pour plaisanter ou sous forme de jeu. G. Agiaq Kappianaq a insisté sur ce point :

« Dans mon enfance, il était strictement prohibé de dire des choses comme 'tu es mort !' ou 'je vais te tuer !' à un individu, quel qu'il fût. Nos parents nous mettaient en garde, nous enjoignant de ne jamais formuler de telles paroles, même au cours de nos jeux. Ces paroles pouvaient avoir une portée très sérieuse, et aujourd'hui encore il faut faire attention de ne pas les prononcer, même à la légère. À l'époque où le chamanisme était beaucoup pratiqué, si des mots de cette sorte étaient exprimés, ils pouvaient être saisis par un *tuurngaq* [ou par l'esprit-auxiliaire de l'énonciateur], qui s'efforçait de les concrétiser » (propos recueillis à Iglulik en 2002, notre trad.).

Pour d'autres adultes d'Iglulik, ce sont les procédés discursifs et narratifs, caractéristiques des échanges oraux ou des dialogues prêtés aux personnages du jeu, qui ont tendu à s'altérer sous l'influence des changements sociaux et technologiques accompagnant la sédentarisation :

« Lorsque nous sommes venus vivre dans le village, nous avons constaté que les autres enfants jouaient avec des motoneiges miniatures, tandis que nous avions encore l'habitude de manier de prétendus attelages de chiens, en faisant mine de les diriger par la voix. Les autres faisaient semblant de verser un bidon d'essence dans le réservoir de la motoneige, alors que nous donnions de la 'viande' à nos 'chiens'. C'est l'une des différences qui m'a frappé à notre arrivée à Iglulik. Mais surtout, lorsque nous jouions en simulant des interactions verbales entre nos personnages, les autres enfants me disaient que je parlais comme une personne âgée : '*innaalutitut uqallasuuraaluk* !', ils me taquinaient à ce sujet », a souligné un homme né en 1967, qui vécut dans un campement isolé (« outpost camp ») jusqu'à ce que sa famille s'installe à Iglulik au milieu des années 1970.

L'importance symbolique de la dimension orale des jeux enfantins (d'imitation), et de la compétence verbale qu'ils sont susceptibles ou non de favoriser, est aussi soulignée par le témoignage suivant d'une aînée originaire de la région voisine (Tununiq, Mittimatalik) :

« Les enfants ne savent plus comment jouer aujourd'hui. (...) Les voitures sont leurs premiers jouets et elles ne sont pas humaines. Tout ce qu'ils disent en jouant avec, c'est 'vroom, vroom !'. Lorsque je joue avec mon petit-fils, je lui apprends les mots qu'il peut utiliser en jouant » (E. Ootoova, in Oosten et Laugrand 2000 : 36).

Dans la mesure où ils ne représentent plus seulement des activités humaines associées à la vie quotidienne réelle, mais s'inspirent plus largement de référents exogènes (souvent décontextualisés ou dépourvus de contexte social), les jeux d'imitation contemporains se voient généralement reconnaître une valeur éducative moindre que par le passé. Pour autant, la pratique de ces jeux enfantins n'est jamais décrite comme devant se résumer à une seule fonction d'apprentissage ou à un simple mécanisme de « reproduction » des rôles sociaux existants. Les appréciations liées à la portée de ces jeux font davantage référence à la notion d'expérimentation plutôt qu'à celle de mimétisme.

Il faut rappeler par ailleurs que l'intégration des normes sociales du groupe est susceptible d'être favorisée par d'autres pratiques ludiques enfantines, non limitées à la mise en scène d'activités humaines, ni même à des formes de représentation explicite ou à l'incarnation de personnages bien définis. D'autres modes de jeu, impliquant par exemple l'interprétation de non-humains ou ne fondant pas des « jeux de rôles » à proprement parler peuvent être perçus comme contribuant à la mise en œuvre de valeurs comportementales (associées à la personne *iglulingmiut*), notamment parce qu'ils incitent à la mobilité du corps et de la perspective, et à une maîtrise de l'expression des émotions. Parmi ces jeux enfantins, ceux relevant des jeux de poursuite apparaissent particulièrement significatifs à cet égard.

2.2 Jeux de poursuite : mobilité du corps et de la perspective

2.2.1 Jouer à prendre peur face à des assaillants « non humains »

2.2.1.1 Des prédateurs ou des poursuivants représentés sous une figure animale

2.2.1.1.1 *Amaruujaq*- : le jeu du loup

Dans le contexte semi-nomade, *amaruujaq*- (litt. « ressembler au loup ») constituait l'un des jeux collectifs par excellence, susceptible de réunir tous les membres du campement.¹³⁰ Ce jeu était surtout pratiqué fréquemment par les enfants, en automne et en hiver, à l'extérieur, et selon des modalités mettant l'accent sur les figures du prédateur (le loup, *amaruq*) et de sa proie de prédilection, le caribou (*tuktu*). Incarnant l'un (*amarunnguaq*) ou l'autre (*tuktunnguaq*), les joueurs mettaient en scène les rapports de prédation existant dans le champ animal. Le jeu se distinguait en ce sens des formes de représentation ludique de la chasse humaine, qui montraient l'homme face à son gibier (cf. 2.1.2). Selon certaines variantes, la figure de l'Inuk pouvait même se substituer à celle du caribou, pour s'assimiler à celle du chassé, poursuivi par le « loup » (Z. Uqalik, 2002).

De façon générale, l'interprétation des rôles du loup et du caribou consistait en une imitation symbolique des comportements animaliers, réduits à certains traits caractéristiques : le loup se déplace en permanence, de préférence en bande, et tend à hurler pour impressionner les caribous qui, particulièrement craintifs, cherchent à s'enfuir. La dynamique de la traque, engendrant par moment des poursuites effrénées, était au cœur de l'organisation du jeu.

Une correspondance symbolique était également établie entre le cadre temporel de la pratique de *amaruujaq*- et celui caractéristique de la chasse réelle du loup. De même que l'activité prédatrice de l'animal prend surtout place la nuit, le jeu du loup était organisé systématiquement en période nocturne, dans un contexte d'obscurité relative (*taaqitillugu*, « lorsqu'il faisait sombre »).¹³¹ La présence de la lune, sous une forme pleine ou du moins généreuse (*taqqiqattialiquangat*), constituait une autre condition majeure pour la pratique de ce jeu. Selon certains de nos interlocuteurs aînés (R. Ujarasuk, G. Kappianaq), les participants tendaient en outre à privilégier des espaces enneigés dépourvus de traces de pas, pour y amorcer le jeu.¹³²

¹³⁰ Les modalités du jeu *amaruujaq* privilégiées jadis par les adultes, en contexte semi-nomade, seront évoquées dans une autre section (3.1.1.2.3).

¹³¹ V. Randa (1994 : 151) a rappelé qu'une version du mythe iglulingmiut de l'origine de la lumière présente le loup sous les traits de celui qui s'oppose à l'émergence du jour (voir aussi Saladin d'Anglure 1976 : 129).

¹³² On peut noter que la réunion de ces différents critères (pleine lune en période hivernale, absence de traces de pas dans la neige) était par ailleurs exigée pour la réalisation de rituels individuels propitiatoires ou de protection en lien avec l'esprit de la lune, *taqqip inua*, susceptible de conférer la chance à la chasse ou la fécondité (Saladin d'Anglure 1980b : 20-21, 1988b : 23).

La définition des statuts premiers des joueurs (chasseurs ou chassés) était réglée par une course jusqu'à un repère convenu, tel un rocher, constituant le foyer ou la « maison », *angiaraq*. Le jeu se déroulait de la façon suivante :

Au signal donné (« *atagu !* »), tous se mettaient à courir aussi vite que possible (*ullaktualuulirmata*) pour atteindre le repère. Le dernier arrivé devenait le loup (*amaruuliqhuni*), tandis que les autres joueurs représentaient des caribous, que le premier s'efforçait d'attraper dès lors que ceux-ci quittaient l'espace protégé du « foyer ». Afin de les inciter à sortir, le loup poussait des hurlements (*muggulaannguaqtuq*, terme renvoyant spécifiquement au cri lancé par le loup qui s'apprête à prendre le départ, cf. Randa 1994 : 150) :

« Celui qui interprétait le loup commençait par crier : '*muu ! muu ! hu-hu !*', et les autres joueurs se mettaient à détalé en tout sens » (I. Kunuk, propos recueillis à Iglulik en 2004, notre traduction).

Le loup essayait alors de les attraper, soit en les touchant simplement (*aktusiniatuinnaqluni*), soit en les saisissant afin de les toucher à même la peau, sous leurs vêtements (*uviniksiniaghuni*).

La dynamique même de la capture était réputée refléter certaines réalités de la prédation. Les joueurs les plus lents ou les plus jeunes constituaient généralement les premières proies « comme c'est le cas chez les caribous : lorsque la harde se met à fuir, les plus vulnérables se retrouvent à la traîne, et ce sont eux qui sont d'abord rattrapés par les loups » (I. Kunuk, 2002). Dans le jeu cependant, quand un « caribou » était saisi et dans le même temps « dévoré » par le loup, il était transformé – ou se transformait – à cette occasion en « loup » (*amarunngurami*). Le fait d'être consommé par le prédateur lui conférait en effet une identité d'espèce similaire, ce qui le faisait accéder au statut d'allié ou d'auxiliaire (*ikajuqti*) du premier loup.¹³³

Les loups étaient ainsi voués à constituer une meute, leur nombre augmentant au fur et à mesure des prises de caribous, jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul caribou vivant. Appelé *nunguti* ou *nungutaq* (« le dernier restant »), celui-ci devait interpréter à son tour le rôle du tout premier loup au cours de la partie suivante, pour laquelle tous les précédents « loups » (re)devenaient « caribous ». Les joueurs étaient donc incités à adopter sans cesse des perspectives inverses et complémentaires, assumant alternativement les positions de chasseur et de chassé, suivant une dynamique fondamentale de réversibilité des statuts.¹³⁴

¹³³ Dans plusieurs versions du mythe *Arnaqtaaqtuq* (*Arnaqpaktuviniq*) évoquant la migration d'un fœtus humain (avorté) au travers de différentes espèces animales, l'intégration de l'enveloppe corporelle du loup précède la transformation en caribou (Rasmussen 1929 : 59-60, 1930b : 41-45, Paniaq 2002). Cet ordre de transformation n'apparaît pas toujours strictement défini ou significatif pour le narrateur, et certaines variantes décrivent à l'inverse l'investissement d'une identité de caribou avant celle de loup (P. Kunnuk 1990 : IE 160). Reste que, de façon structurelle, la consommation de cet être par un animal engendre sa transformation en un membre de l'espèce : s'il est ingéré par un chien, il devient chien, s'il est mangé par un loup, il devient loup.

¹³⁴ On peut souligner que chez les *Natilingmiut* et les *Utkukhalingmiut* de l'Arctique central, K. Rasmussen (1931 : 356, 359, 520) a relevé deux dénominations applicables à un (même ?) jeu de poursuite des « caribous » par un « loup ». L'une fait prévaloir la perspective du prédateur (*amaruujartut* : ils jouent au loup), tandis que l'autre évoque davantage l'interprétation du rôle de la proie (*tuktunnguujartut* : ils jouent au caribou).

Le principe d'élimination graduelle (des « caribous ») sous-tendant la sélection du « loup » pour chaque nouvelle séquence de jeu engendrait par ailleurs un accroissement du degré de difficulté pour les joueurs poursuivis. Si le tout premier loup, incarné au début du jeu par le joueur parvenant le dernier au repère, était souvent un piètre coureur, son successeur (constitué par le seul « caribou » non attrapé à l'issue de la partie) figurait généralement parmi les participants les plus véloces ou les plus rusés. Contrairement au premier loup, souvent taquiné pour son caractère quasi-inoffensif, les loups suivants pouvaient se révéler redoutablement efficaces, illustrant par là leur appartenance à la catégorie des *iqsinaqtuit* (« ceux qui font très peur », terme applicable aux loups, réputés dangereux en général).¹³⁵

Les joueurs, en particulier les plus jeunes, étaient ainsi amenés à cultiver un certain sens du danger, à l'intérieur d'un cadre ludique connoté comme sécurisant. La double dynamique associant plaisir et « crainte » constituait de fait le ressort principal de l'exaltation engendrée par la pratique de ce jeu. La majorité des aînés ayant relaté leurs expériences à ce sujet ont mis l'accent sur le caractère à la fois très réjouissant (*alianaittualuk*) et effrayant (*kappianaqtuq*) du jeu *amaruujaq*-. Les frissons éprouvés étaient d'autant plus intenses lorsque le loup cherchait à toucher ses victimes sur une zone de peau nue (*uviniksiniarniq*). Un tel contact était généralement redouté, tout en faisant l'objet d'une anticipation joyeuse, reflétant la nature profondément ambiguë de la sensation de chatouillement :

« Quand le loup tentait de vous toucher à même la peau, cela devenait particulièrement 'effrayant', on craignait vraiment d'être chatouillé (*uviniksiniiaqluni kappianaqpaliqluni quinaksaraaktuni uviniktaujumannngitluni quiliqtanaqtualuk*). On se préparait à résister en serrant à fond toutes les extrémités de nos vêtements. Certains joueurs se débattaient ou luttaient avec acharnement contre le 'loup', pour éviter d'être ainsi touchés », a souligné E. Nutarakittuq (lors d'un entretien réalisé à Iglulik en 2002, notre traduction).

Dans les débuts de la période de sédentarisation, le jeu du loup fut aussi pratiqué dans l'espace du village, mais selon des modalités souvent plus limitées. Plusieurs adultes iglulingmiut nés entre la fin des années 1950 et le début des années 1960 ont en effet souligné que la recherche de contacts directs sur la peau nue était alors exclue, seule la version du toucher « simple », sur les vêtements, restant pratiquée par les enfants. Cette restriction était peut-être dûe à l'influence des responsables religieux présents dans le village à cette époque (le prêtre catholique Fournier et le ministre anglican Nasuk).

¹³⁵ Le joueur incarnant un loup peu efficace (en raison de son jeune âge ou de ses capacités moindres à la course) était régulièrement taquiné (*tappasunnguqtaujuq*) par ses « proies » potentielles, qui s'approchaient de lui pour mieux s'enfuir ensuite en disant : « *amaquuq pamiukittuq !* », 'Voici le loup à la courte queue !', ou « *amaquq nauk pamiukittuq* », 'Où est le loup à la queue courte ?'. Par opposition, un coureur rapide tendait à devenir un « grand loup » (*amaruahulirmat*), représentant éventuellement le membre le plus efficace du groupe des prédateurs, à l'image de ce qui caractérise une meute réelle (cf. Randa 1994 : 148-149, 152).

Toujours est-il que les enfants et les adolescents ont continué à jouer à *amaruujaq*- (selon cette dernière version) dans les rues d'Iglulik, de façon sporadique, jusqu'à nos jours. Le critère d'obscurité relative, impliquant la présence de la lune, n'est plus tant pertinent ou nécessaire pour l'organisation de ce jeu de poursuite aujourd'hui. Selon plusieurs aînés, l'espace du village, constamment éclairé par des lumières électriques en automne et en hiver, n'est d'ailleurs pas propice à une pratique du jeu selon les codes « traditionnels ». Susceptible d'être engagé à tout moment à l'extérieur à l'initiative des enfants, *amaruujaq* est aussi organisé parfois dans le cadre scolaire (primaire et secondaire), au titre d'activité sportive. On peut remarquer que lors de cette pratique dans le cadre du gymnase, les jeunes joueurs tendent souvent à intervertir leurs vêtements ou à échanger leurs chaussures entre eux. S'il s'agit peut-être d'un simple phénomène de mode, lié au goût de la diversité et au souhait (fréquemment exprimé) de porter des vêtements « différents », cette tendance semble en tout cas faire écho à une pratique antérieure : né en 1933, H. Paniaq a rappelé que les enfants de sa génération aimaient à échanger leurs habits et leurs bottes (*kamiik*) quand ils jouaient à *amaruujaq*-.

2.2.1.1.2 *Tulukkaujaq*-, *kinguujaq*-, *iguttaujaq*- : jeux du corbeau, du crustacé, du bourdon

Outre *amaruujaq*-, plusieurs jeux enfantins impliquaient autrefois la représentation d'animaux ne constituant pas des gibiers pour les hommes. Au cours des entretiens, les aînés ont évoqué en particulier les jeux suivants, qui intégraient une composante de poursuite plus ou moins marquée : *tulukkaujaq*- (« agir comme un grand corbeau »), *kinguujaq*- (« agir comme un gammare, un petit crustacé ») et *iguttaujaq*- (« agir à la façon d'un bourdon »).

Le jeu du corbeau (*tulukkaujaq*-) était fondé principalement sur l'imitation de certaines attitudes caractéristiques de cet oiseau non migrateur (*corvus corax*), présent toute l'année dans la région :

Pour représenter l'animal, le joueur procédait d'abord à une inversion ou un détournement vestimentaire, enfilant une parka (*qulittaq*, *atigi*) par les pieds, de façon à placer ses jambes dans les manches, tandis que la capuche était ramenée au niveau du derrière (selon G. Kappianaq, Iglulik, 2002). Une variante consistait à passer les bras dans les manches, mais par le dos, et en venant rabattre la capuche devant (M. Quliktalik, Iglulik, 2004). Ainsi paré, le joueur imitait le mode de déplacement du corbeau au sol, avançant par sautilllements (*qiggiqtuq*, *qiggiqtaqtuq*), en prétendant attraper éventuellement d'autres participants.¹³⁶

¹³⁶ La spécificité de la démarche du corbeau, qui sautille (*qiggiqtuq*), a souvent été soulignée (Randa 1994 : 314). Un jeu de poursuite impliquant la figure du corbeau (« game of raven ») a été relevé par D. Jenness (1922 : 218) chez les « Inuit du Cuivre », comme se pratiquant sur un mode très similaire au jeu du loup. Dans les deux cas cependant, les joueurs incarnant l'animal avaient vocation à être chassés (par celui interprétant l'homme), alors que les versions iglulingmiut de ces jeux mettent inversement en scène un loup ou un corbeau « chasseur ». L'identité prétendue des joueurs poursuivis par le corbeau n'est pas clairement définie cependant, oscillant entre celle de personnages humains et celle de congénères (autres « grands corbeaux »).

En général, le joueur faisait aussi mine de battre des ailes et de croasser (“*qau qau !*”), cette interprétation ayant surtout une vocation comique. Aujourd’hui encore à Iglulik, des enfants se prêtent volontiers à de telles imitations pour susciter les rires de l’assistance.

Par le passé, les jeunes Iglulingmiut jouaient également à *kinguujaq*- (« agir comme des gammares »), en cherchant à imiter le comportement de ces petits crustacés, en particulier dans leurs déplacements :

« On essayait de se mouvoir à la façon des gammares (*kinguktitut ingigranasuklutik*). On simulait surtout leur déplacement sur une surface mouillée et glissante, à l’extérieur de l’eau, lorsqu’ils progressent plus difficilement puisque ce sont avant tout des êtres aquatiques (*tariurmiutait*) » (A. Ulaajuruluk, Iglulik, 2004 ; notre trad.).

Alignés les uns derrière les autres, les joueurs s’efforçaient d’avancer en rampant de côté, ou en se tortillant sur le flanc, chacun tentant de rattraper celui devant.¹³⁷

Cette pratique intégrait aussi une dimension comique importante.

Autre jeu supposant l’interprétation d’un non-gibier (pour les hommes), *iguttaujaq*- était pratiqué en extérieur par les enfants. L’un des joueurs représentait un bourdon poursuivant les autres participants (investis vraisemblablement d’une identité humaine), pour tenter de les attraper et de les « piquer ». La possession d’un dard (*iguut* : « qui sert à piquer ») constitue en effet l’une des caractéristiques symbolique de cet insecte, connu pour sa tendance à s’approcher des humains (Randa 1994 : 392).

Les différents jeux d’imitation d’un comportement animal évoqués dans cette section présentaient plusieurs traits communs. Tous impliquaient l’incarnation d’un « animal » non consommé par les Inuit, et suscitant à différents degrés de l’appréhension (*kappianaqtuit*) ou de la répulsion (*quinangnaqtuit*). Il en était ainsi du loup, redouté en tant qu’animal dangereux et peu apprécié en raison de sa tendance à piller les caches à viande, ou encore du corbeau, perçu comme un vilain voleur récidiviste (*tigliktituinnaruluk*) porté à prélever dans les stocks constitués par les hommes (ou dans leurs restes) et assimilé autrefois « au cannibale » (Randa 1994 : 147, 313, 315), voire à un charognard capable de s’en prendre au corps d’un homme endormi (Ijjangiaq in Oosten et Laugrand 2006 : 200). De façon comparable, les petits crustacés que sont les gammares sont reconnus comme des carnivores (*niqituqtuit*, Ootoova 2000 : 421), réputés pour leur grande voracité.¹³⁸ Ils appartiennent à la catégorie (anxiogène)

¹³⁷ V. Randa (1994 : 43) a suggéré que le terme *kinguk*, désignant le gammare, était peut-être dérivé du radical *kingu-* : « reculer, marcher en arrière ». Il a rappelé cependant que l’usage du terme *ingiqra-* était privilégié pour se référer aux déplacements de ce crustacé. Reste que la mobilité particulière de ces petites crevettes constitue ici encore l’un des premiers traits sélectionnés comme pertinents pour une imitation ludique.

¹³⁸ La voracité prêtée aux gammares (*kinguit*) est illustrée au travers de plusieurs récits iglulingmiut, notamment celui associé au jeu de bilboquet (*ajagaq-*) : ils y sont présentés comme prompts à se jeter sur le corps de l’être humain tombé à l’eau, le rongant et l’ingérant intégralement (cf. 3.1.3.2).

des *qupirquit* (« arthropodes » : crustacés, vers, insectes), tout comme les bourdons, particulièrement craints en raison de leur capacité à piquer, et dont la simple apparition provoque encore des sensations de dégoût chez de nombreux Iglulingmiut (Randa 1994 : 391-392, 2003 : 458-459).

Par contraste avec les jeux d'imitation des activités cynégétiques impliquant d'assumer les rôles (complémentaires) du chasseur humain et de son gibier, les pratiques ludiques telles que *amaruujaq-*, *tulukkaujaq-*, *kinguujaq-* ou *iguttaujaq-* reposaient sur l'interprétation d'animaux mineurs au plan économique, mais dotés d'une valeur symbolique considérable.¹³⁹ Ces derniers étaient surtout susceptibles de se trouver en position, sinon de « prédateurs », du moins de poursuivants vis-à-vis de l'homme. Lorsque des personnages humains étaient mis en scène dans ces jeux, ils avaient le statut de chassés ou de proies potentielles. En incarnant ces êtres de la classe animale, souvent générateurs de crainte ou de répulsion, les jeunes Iglulingmiut jouaient avant tout à se faire peur. Ils tendaient à « dramatiser » un danger, auquel ils pouvaient se mesurer dans les limites rassurantes du jeu. Dans une certaine mesure, une approche comique était par ailleurs privilégiée pour la représentation d'entités jugées peu sympathiques (cf. jeux du corbeau et du crustacé).

Ces deux principes de dramatisation (d'un sens du danger) et de traitement comique (au travers de l'imitation) étaient également à l'œuvre dans tout un ensemble de jeux représentant des non-humains, esprits ou êtres vivant dans les terres ou dans la mer, et souvent portés à s'approcher des humains (isolés).

2.2.1.2 Jouer à fuir (ou à être) des agresseurs « non-humains »

2.2.1.2.1 *Qallupilluujaq-* ou la représentation des tentatives de rapt d'un *qallupilluk*

Les *qallupilluit* constituent une catégorie d'êtres aquatiques (*imarmiutaraaluit*), dotés d'une large poche dorsale, et susceptibles de présenter des traits humains. Selon certains aînés iglulingmiut, leur visage tend à ressembler à celui d'un homme, mais avec un nez souvent plus long ou pendant et des yeux en oblique, orientés vers le bas (*palluqsingajut*). Souvent décrits comme vêtus de peaux de canard eider (*mitiq*), les *qallupilluit* ont aussi pu être

¹³⁹ Plusieurs pratiques rituelles destinées à conférer vitalité ou protection (que ce fût par la confection d'une amulette ou par l'invocation d'un esprit-auxiliaire notamment) faisaient intervenir ces animaux ou insectes : cf. par ex. Rasmussen (1929 : 155) et Randa (1994 : 148) pour le loup, Rasmussen (1929 : 47, 115-117, 150, 175-177), Randa (1994 : 315-316), Oosten et Laugrand (2006 : 191, 194-202) pour le corbeau, Rasmussen (1931 : 166) pour le gammare, Rasmussen (1929 : 270) et Randa (1994 : 392) pour le bourdon.

désignés par le terme *mitiliit*, et leurs homologues sont connus sous le nom de *qalupaliiit* dans le sud de Baffin (Boas [1888] 1964 : 189, 212 ; Briggs 2000 : 128).¹⁴⁰

Pour une majorité d'Iglulingmiut, ces êtres continuent de peupler l'espace marin et plus particulièrement les zones côtières, comme en témoignent plusieurs expériences de rencontres, souvent relatées au cours des dernières années :

À l'été 2004, trois adolescents d'Iglulik partis en moto (4 roues) à l'une des extrémités de l'île (Suluraujaq) sont ainsi revenus très effrayés au village, racontant avoir rencontré un *qallupilluk*. Ils l'ont décrit comme un être à la peau très noire, doté de longs cheveux, présentant plusieurs poches de graisse, et qui rampait avant de se redresser en s'approchant d'eux. Les récits liés à cette rencontre se sont rapidement diffusés dans tout le village. Pour nombre d'adultes et de jeunes, la présence de *qallupilluit* dans les environs d'Iglulik est un fait avéré.

L'une des caractéristiques majeures prêtée aux *qallupilluit* est leur capacité à modifier leur apparence ou à changer d'enveloppe corporelle sous l'effet de paroles humaines. Plusieurs récits de rencontres rapportés par des aînés ont fait valoir qu'un *qallupilluk* aperçu par des chasseurs pouvait se transformer en un gibier marin, *puijinnguqtuq*, dès lors qu'un homme en exprimait le vœu tout en se conformant à un rituel précis. Si le *qallupilluk* restait étendu sur un morceau de glace dérivante, le chasseur pouvait s'en approcher et tenter de le harponner ou de le tirer au fusil : au moment du harponnage ou du tir, il lui fallait cependant fermer les yeux et énoncer avec force le nom de l'animal marin ("*aiviq !*" pour un morse, "*ugjuk !*" pour un phoque barbu) dont la capture était souhaitée. Le *qallupilluk* était ainsi susceptible de devenir un gibier comestible, à l'exception de certains de ses organes tels que la tête et les intestins qui, demeurant inchangés, ne pouvaient être mangés.

Dans la plupart des cas cependant, les *qallupilluit* sont réputés se manifester de manière impromptue, lorsqu'un individu se trouve sur le rivage, désarmé et non pas engagé dans une activité de chasse. Ils expriment leur présence de façon sonore principalement, en cognant plusieurs fois sous la glace (*sikuup ataani kasutuqpa*) à l'aide d'une pierre, ou en frappant deux roches l'une contre l'autre, toujours à proximité de la ligne côtière.¹⁴¹

Parmi les premières intentions prêtées à un *qallupilluk*, les Iglulingmiut font valoir sa prédisposition à enlever un individu, enfant ou même adulte, pour l'emmener au loin en l'emportant dans sa grande poche dorsale. Cette tendance en fait un être d'autant plus

¹⁴⁰ Le sémantisme de *qallupilluk* (ou de *qalupalik*) est peu clair. Ce terme ne semble pas dérivé de *qallu* : « sourcil, poil du corps humain », ni de *qallut* : « louche pour prélever un liquide ». Certains auteurs ont plutôt relevé le terme *kallupilluk* dans d'autres régions, comme au Nunavik (*kallupilluk* : « bogy, imaginary monster », Schneider 1985 : 119) ou chez les Nattilingmiut (*kallupilluit* : « little green men who make noises in the ice jams or broken ice at the floe edge », Spalding 1998 : 38), mais ce dernier terme est aussi difficile à traduire.

¹⁴¹ Chez les Inuit « Caribou », K. Birket-Smith (1929 I : 156) a traduit en ce sens "*qadlutaarpalatsiit*" par « those who knock ». Dans cette région de l'Arctique central également, ces êtres étaient fréquemment entendus frappant à proximité du rivage. L'individu qui en était témoin devait alors interpréter un chant.

dangereux qu'on lui attribue une capacité à se déplacer très rapidement (dans les environs du rivage), tout en entravant la progression de celui qui cherche à le fuir. Plusieurs aînés (T. Ijjangiaq 1987 : IE 020, H. Paniaq et L. Ukaliannuk 2002) ont ainsi rapporté les expériences passées d'Iglulingmiut qui, après avoir affronté visuellement un *qallupilluk*, ne purent rentrer se mettre à l'abri qu'en rampant ou en se faisant assister par d'autres personnes, parce qu'ils se trouvaient soudain dans l'incapacité de marcher. Plus récemment, plusieurs jeunes adultes ont souligné avoir éprouvé des sensations similaires à la suite d'une rencontre – visuelle ou seulement anticipée par des indices sonores – avec l'un de ces êtres : qu'ils aient alors tenté de s'enfuir en courant ou en mettant plein gaz à bord d'un véhicule, tous ont fait valoir qu'il leur était devenu impossible d'aller vite, jusqu'à ce qu'ils arrivent près du village ou de leur campement.

En tant qu'être dont l'apparition est redoutée (*kappianaqtualluk* : « causant une grande peur »), le *qallupilluk* est souvent évoqué, aujourd'hui encore, sur le mode d'un danger guettant les enfants qui joueraient seuls ou hors de la surveillance des adultes, sur la ligne côtière, à proximité ou au milieu des glaces dérivantes. I. Kunuk a rapporté dans les termes suivants l'interdit s'appliquant au jeu des enfants dans cet espace liminal, de transition entre la terre et la mer, marqué par une forte instabilité lors de la débâcle surtout :

« Nos parents nous mettaient souvent en garde à ce sujet : nous ne devons pas jouer sur le rivage tandis que les adultes dorment, au risque d'être enlevés par un *qallupilluk* qui nous prendrait dans son *amauti* et nous emmènerait au loin » (propos recueillis à Iglulik en 2004, notre traduction).

Selon H. Paniaq, l'émergence bien réelle des *qallupilluit* pourrait d'ailleurs être dûe à leur invocation symbolique, sous la forme d'une menace virtuelle par le passé :

« C'est peut-être à force de paroles évoquant leur existence, et destinées à effrayer les enfants, que les *qallupilluit* sont apparus pour de vrai » (propos recueillis à Iglulik en 2005, notre traduction).

Plusieurs aînés iglulingmiut ont souligné que, selon leur propre expérience, ces êtres tendaient de fait à se manifester à l'occasion de jeux enfantins organisés sur la côte. Plusieurs récits traditionnels traitent en outre du rapt d'un enfant, enlevé par un *qallupilluk*, tandis qu'il joue seul ou avec d'autres jeunes membres du campement sur la plage.¹⁴²

Souvent prises au sérieux, les tentatives d'enlèvement attribuées aux *qallupilluit* n'en ont pas moins fait l'objet d'une mise en scène « dramatisée » au travers d'un jeu de poursuite enfantin. Appelé *qallupilluujaq-* (« agir comme un *qallupilluk* »), ce jeu était pratiqué par les

¹⁴² Selon plusieurs de ces récits, le rapt d'un enfant par un *qallupilluk* apparaît particulièrement susceptible de se produire quand les adultes sont absorbés par leurs propres jeux et danses à tambour dans la maison cérémonielle (*qaggiq*), et ont laissé les enfants jouer seuls à l'extérieur sur le rivage : voir par exemple la version rapportée par G. Kappianaq 2000 : IE 456 (qui évoque aussi le fait que le *qallupilluk* peut revêtir une apparence autre, telle que celle d'un goéland, pour s'approcher au plus près d'un jeune joueur et s'en emparer).

jeunes Iglulingmiut avant la sédentarisation surtout, et selon des modalités très proches de celles prévalant pour le jeu du loup *amaruujaq*-. Joué au printemps et en été, souvent la nuit, *qallupilluujaq*- pouvait être organisé tant dans les terres que dans l'espace côtier :

Les participants commençaient par courir ensemble vers un repère surélevé (rocher ou monticule de glace), le dernier joueur y parvenant étant voué à interpréter le *qallupilluk*. Revêtu éventuellement d'un morceau de peau de canard eider (E. Nutarakittuq, 2004) ou d'habits en lambeaux (R. Ujarasuk, 2004), celui-ci cherchait d'abord à se rendre invisible en se dissimulant derrière des roches ou un amas de glace, avant de surgir inopinément pour se lancer aux troussees d'une victime potentielle. Il pouvait par ailleurs signaler sa présence en émettant des sons tels "*qablululu...qaideudeudeu, blululu*" ou "*qulluk kulluk*", imitant ainsi les « glougloutements » associés à l'émergence d'un *qallupilluk*.¹⁴³

Il courait ensuite après les autres joueurs, tentant de les attraper (*aktuqsinasuktualuuvaktuq*), et lorsqu'il réussissait à en toucher un, il faisait mine de le placer contre son dos, dans son *amauti* (*amaqsinnuaqluni*). L'individu touché était réputé avoir été enlevé : il devenait l'assistant du *qallupilluk*, s'apparentant lui-même à l'un de ces êtres.¹⁴⁴

Si les joueurs pouvaient tenter d'échapper aux poursuivants en grimpant en haut d'un rocher ou d'un petit iceberg, il ne s'agissait pas ici d'un refuge sécurisé (contrairement au « foyer » dans le jeu du loup), puisqu'un *qallupilluk* cherchait généralement à s'emparer d'eux en les tirant vers le bas.¹⁴⁵

Le jeu se poursuivait jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul « enfant » ou « Inuk » qui n'ait pas été capturé. Ce dernier devenait à son tour le « *qallupilluk* » pour la partie suivante.

La mobilité ou la réversibilité de la perspective adoptée constituait, ici encore, l'un des principes majeurs liés à l'alternance des rôles dans le jeu. Dans leurs témoignages, l'ensemble des aînés iglulingmiut ayant évoqué la pratique de *qallupilluujaq*- ont surtout mis l'accent sur le caractère anxigène de ce jeu, certains mentionnant même leurs réticences à y jouer, en tant qu'enfants, en raison de la peur suscitée (cf. M. Kupaaq 1996 : IE 360). Plusieurs ont évoqué leur crainte passée liée à l'incarnation même de cet être *qallupilluk*, à l'image de S. Avinngaq

¹⁴³ Selon les expériences vécues évoquées par des aînés d'Iglulik, cette forme de « glouglou » rappelant le bruit des bulles qui parviennent à la surface de l'eau serait caractéristique de l'apparition imminente d'un *qallupilluk*. Pour R. Ujarasuk, qui a grandi dans la région de Kangiugaapik (Clyde River), les *qallupilluit* émettaient un son tel "*bii bii bii !*", que les enfants imitaient dans leurs jeux. Selon des informations recueillies dans le sud Baffin, les *qalupaliit*, incapables de parler, poussaient en effet de tels cris : "*be, be ! be, be !*" (Boas [1888] 1964 : 212).

¹⁴⁴ Dans de nombreuses versions des récits iglulingmiut évoquant la capture d'un enfant par un *qallupilluk*, le retour à un milieu humain s'avère difficile voire impossible pour le garçon ou la fillette. L'enfant s'habitue vite à sa nouvelle condition, au point de choisir de rester aux côtés du *qallupilluk* alors que ses parents tentent de le récupérer. Lorsque ces derniers parviennent toutefois à le ramener au campement, le petit ne peut plus s'alimenter comme un humain, et pour lui éviter de mourir, les parents se résignent à le rendre au *qallupilluk* : « Ils l'amènèrent sur le rivage, à marée basse, et l'enfant fut bientôt enlevé à nouveau par le *qallupilluk*. Il devint l'un d'eux » (E. Tattigat, in Dufour 1975a : C 27).

¹⁴⁵ Cette dernière modalité correspond à celle relevée par K. Rasmussen (1931 : 360) chez les Nattilingmiut, pour le jeu dit *qaklupinguujaqtut*. Cet auteur a mentionné deux autres jeux enfantins (*saqqataujut*, *qapamangujaqtut*) fondés sur un principe similaire, le ou les joueurs en contrebas s'efforçant de faire tomber au sol celui juché sur un rocher (1931 : 360, 520). Chez les Angmagsalingmiut du Groenland oriental, P.E. Victor a observé un jeu comparable (*amōngudame*) mettant en scène un être réputé effrayant, un *amō*, qui s'attaquait aux joueurs réfugiés sur un rocher ou un monticule (Victor et Robert-Lamblin 1989 : 280).

soulignant : “*qallupillunngurumangithuni !*”, « On ne voulait pas devenir un *qallupilluk !* » (Iglulik, 2004). La double dynamique de plaisir et de frayeur représentait de fait le principal ressort de l’investissement dans ce jeu :

« Lorsque j’étais poursuivie par un prétendu *qallupilluk*, j’en étais réellement effrayée, bien que j’étais consciente qu’il ne s’agissait que d’un jeu », a précisé E. Nutarakittuq (Iglulik, 2004, notre traduction).

L’invisibilité première du personnage du *qallupilluk*, entretenant le flou quant au lieu précis d’où le danger pouvait surgir, contribuait largement à l’effet d’« épouvante » recherché :

« Le joueur qui incarnait *qallupilluk* apparaissait soudain et se mettait à nous pourchasser. À ce moment-là, nous éprouvions une forme de peur (*kappiasuliqluta*) et même de panique (*quiliqtagiaqaqattalauqsimangmijugut*), comme si nous avions affaire à un vrai *qallupilluk*. Ce jeu était effrayant, mais j’aimais y prendre part. Lorsque l’on cessait d’y jouer, on se mettait souvent à rire du fait que nous en avons été réellement effrayés », (R. Ujarasuk, propos recueillis à Iglulik en 2004, notre traduction).

Rire de soi, et surtout de la peur excessive éprouvée (peur de l’invisible et de l’inconnu) participait aussi du processus d’apprentissage portant sur la maîtrise de ses émotions. En incarnant ou en mettant en scène un *qallupilluk* fait « personnage », les enfants jouaient à se faire peur, tout en se donnant les moyens de dominer cette peur.

Certains aînés et adultes iglulingmiut ont relevé que la pratique de ce jeu s’était émoussée avec l’installation dans le village, et à partir des années 1970 surtout. Plusieurs jeux – plus ou moins formalisés – appelés *qallupilluujaq*- ont cependant pu être organisés dans les campements estivaux, et récemment encore, dans l’espace urbain d’Iglulik. *Qallupilluk* reste l’un des êtres non-humains interprétés par les enfants, souvent sous les traits d’un personnage cherchant à attraper des humains. Les récits entendus, liés à des expériences de rencontre avec un tel être, alimentent d’ailleurs les modalités, souvent parodiques, de son imitation. En fonction des descriptions qui leur en ont été faites, les enfants représentent un *qallupilluk* tantôt boîteux ou aux jambes tordues, tantôt armé ou recouvert de goémon (terrain 2004, 2005). Les réactions de frayeur suscitées par l’apparition de cet être marin continuent ainsi d’être traitées comme matière à jeu, par le biais de la représentation dramatique notamment.

2.2.1.2.2 *Taqquijaq*- : le jeu de la lune

Taqqip désigne l’astre lunaire, assimilé autrefois – dans le contexte chamanique – à une figure cosmologique importante. Conçu comme masculin (cf. annexe : récit 3), l’esprit de la lune *taqqip inua* était réputé vivre dans l’espace céleste des *ullurmiut* (« habitants du pays du jour ») marqué par une grande abondance de gibier. Régulateur chargé de veiller au respect des prohibitions et plus fondamentalement à l’ordre social, cet esprit lunaire était aussi

représenté comme un donneur de gibier et d'enfants (Rasmussen 1929 : 73-75, Saladin d'Anglure 1988b : 29-31, 1990 : 128). En tant que protecteur des chasseurs (en devenir surtout) et garant de la fertilité féminine, *taqqip inua* faisait l'objet d'un certain nombre de rituels, le plus souvent individuels.

Cet être lunaire était mis en scène au travers d'un jeu pratiqué par les enfants, appelé *taqqiujaq*- (« agir comme la lune ») et souvent traduit, à la suite de K. Rasmussen (1929 : 246), par « le jeu de la lune ». L'un des participants, désigné comme «*taqqiq*», interprétait le personnage de la lune dans ce jeu intégrant un principe de poursuite (C. Arnattiaq 1990 : IE 077, G. Kappianaq 2002). *Taqqiq* était représenté ici sous des traits principalement maternels, puisqu'il assumait la charge d'un petit enfant. Ce personnage lunaire a pu être associé en ce sens à une figure féminine par les Iglulingmiut ayant pris part à ce jeu entre les années 1920 et 1960. Pour nombre d'aînés contemporains, la référence à la lune n'apparaissait qu'indirecte ou secondaire dans ce jeu, non fondé sur la recherche d'une ressemblance étroite avec cette entité, bien que conservant toujours la dénomination «*taqqiujaq*». Leurs témoignages laissent surtout percevoir une assimilation croissante entre la figure de *taqqiq* et celle de la « mère » (ou prétendue telle, *anaannguaq*), voire parfois de la « grand-mère » (*anaanatsiannguaq*), dans l'interprétation des rôles.

Il reste que le jeu était pratiqué de façon privilégiée en présence de la lune, en particulier lors de l'apparition de la première lune d'automne, et toujours dans un contexte de semi-obscurité, à la tombée de la nuit. L'organisation de ce jeu d'extérieur requérait un nombre important de participants. En voici une description fondée sur les témoignages de plusieurs aîné(e)s iglulingmiut :

Accompagné d'un jeune joueur représentant son enfant (*qiturngarjuapik*, *qiturngannguakuluk*), prétendument porté dans son *amauti* (*amaannguaqtaulluni*), le personnage de *taqqiq* partait s'asseoir à l'écart des autres participants. Dans le même temps, ceux-ci formaient une ligne, se plaçant côte à côte, debout. Puis l'un après l'autre, en commençant par l'une des extrémités, chacun des joueurs de la file se mettait à sautiller en direction de *taqqiq*. Une fois tous parvenus à proximité de *taqqiq* et de son bébé, ils formaient un cercle autour d'eux et les touchaient à tour de rôle, en s'exclamant : «*urunialuit !*» (« de grosses déjections de lagopèdes ! »), ou «*paurngaaluit !*» (« des baies charnues ! »), «*sputialuit !*» (« que de plantes cotonneuses ! »)...

Puis comme *taqqiq* feignait d'être absorbé(e) par l'entretien de sa lampe à huile ou faisait mine de s'endormir, les joueurs lui dérobaient son enfant, et au signal («*la !*»), ils l'emmenaient à quelques mètres de là. Tous reconstituaient alors la ligne précédemment formée, dissimulant l'enfant derrière eux. Lorsque *taqqiq* s'apercevait de la disparition de son bébé, il/elle se mettait à sa recherche. Tout en sautillant (*qiggiqtaqluni*) vers les autres joueurs, *taqqiq* ramassait sur son passage les excréments canins trouvés au sol et faisait semblant de s'en frotter le ventre et les côtes, avant de les renifler avec une expression de dégoût : «*aaq !*», «*mamaimmiik !*»

(« quelle odeur terrible ! »). Il/elle plaçait ensuite sa main au niveau de son anus, puis de ses parties génitales, et jetait les crottes séchées (ou ce qui en tenait lieu).

Arrivé(e) auprès du premier joueur de la file, *taqqiq* lui tendait sa main ou sa moufle, en l'enjoignant de la sentir (voire de l'embrasser) à son tour : “*Unali kunilauruk !*”. La personne sollicitée faisait mine de se plier à cette requête, puis exprimait sa répugnance de façon similaire, par un “*aaq !*”. *Taqqiq* s'adressait de la même manière à chacun des membres formant la ligne. Puis il/elle se mettait à les interroger un à un pour tenter de savoir où se trouvait son enfant : “*Qiturngarjuapiga takusimajjannngilaat ?*” (N'as-tu pas vu mon petit ?), “*Qiturngarjuapigali nauk ?*” (Mais où est donc mon petit ?). Chaque joueur tendait à lui donner une réponse légèrement différente, prétendant que l'enfant avait été envoyé dans telle ou telle direction, avec des chiens (tels que « Pualukittuq » ou « Arviq »), et après avoir reçu quantité de mets fins, comme des yeux et de la langue de caribou, ou après avoir été doté de provisions savoureuses (chair, gras dorsal ou moelle de caribou).¹⁴⁶

Face à ces menteurs, *taqqiq* manifestait parfois sa suspicion, s'exclamant soudain : “*Tusakallarama !*” (« Je viens d'entendre quelque chose ! »). Il lui était alors répondu : “*Qanuruuq ?*” (« Comme quoi ? »). “*Ungaa !*” [comme les pleurs d'un bébé], précisait *taqqiq*. Son interlocuteur s'écartait alors en lui disant : “*Ukpijjannngittutit panngait !*” (« Regarde toi-même puisque tu ne me crois pas ! »), tandis que les autres joueurs s'assuraient que l'enfant était dissimulé derrière un tiers.

Après les avoir tous passés en revue, *taqqiq* commençait à s'éloigner dans l'une des directions indiquées, faisant mine de poursuivre sa quête de l'enfant. Les joueurs se tournaient alors vers ce dernier et, formant une ronde autour de lui, ils le touchaient ou le chatouillaient en répétant : “*Qattaaluk, qattaaluk, qattaaluk !*”.¹⁴⁷ Entendant cela, *taqqiq* revenait aussitôt et trouvait enfin son enfant, auquel il/elle demandait : “*Kia pivaatit ?*” (« Qui t'a enlevé ? »). Ce dernier pointait du doigt un premier joueur, qui s'enfuyait immédiatement pour échapper aux représailles de *taqqiq*. Si ce dernier parvenait à l'attraper, il/elle tendait en effet à le malmener, en lui assénant éventuellement un coup de poing. Tous les joueurs étaient menacés de subir un traitement similaire, *taqqiq* se mettant en devoir de les poursuivre un à un. Lorsqu'un des participants était touché par *taqqiq*, il était par ailleurs réputé perdre la vue : en le saisissant, *taqqiq* s'exclamait : “*Ijiiqpagit !*” (« Je t'arrache les yeux ! »), (C. Arnattiaq 1990 : IE 077, M. Kipsigaq 2004). Ceux qui étaient ainsi capturés étaient « éliminés » ou devenaient les auxiliaires de *taqqiq*, jusqu'à ce que tous les joueurs aient été « privés » de

¹⁴⁶ L'une des expressions récurrentes parmi les réponses données consistait à énumérer certaines parties animales très prisées : “*Taima tunnuqtaumajattiaqluni ijituumajattiaqluni... tuktullu uqaqtuumajattiaqpakluni avunga aullalauqpuq !*”, « Il a été largement pourvu de gras de caribou et a reçu des yeux et de la langue de caribou en abondance. Il est parti par là ! ». D'autres réponses évoquaient quant à elles la chair et le sang du phoque, au titre de mets délicats donnés à l'enfant avant son départ. Plusieurs aînées ont fait valoir qu'une version contemporaine du jeu ne manquerait pas d'inclure une référence aux chocolats et diverses sucreries aujourd'hui accessibles, puisqu'il s'agissait de mentionner les « aliments » les plus convoités par les enfants.

¹⁴⁷ Selon l'interprétation recueillie par K. Rasmussen (1929 : 246), les joueurs prétendaient alors s'approprier à manger l'enfant, se réjouissant à haute voix du festin à venir. Au cours de nos entretiens, les aînées d'Iglulik ont surtout souligné que l'expression “*qattaaluk !*”, renvoyant au sens littéral à une abondance d'excréments liquides, visait à symboliser la présence d'un petit enfant dans le groupe. Selon R. Ujarasuk (2004), il s'agissait d'attirer l'attention de la « mère » en évoquant des « choses répugnantes », comme le fait que l'enfant était « couvert de crotte » (*piunngittualuniralaqlugu anaaluniraqlugullu*). Dans l'ensemble, la tension entre le caractère repoussant ou malodorant des excréments rejetés d'une part, et la saveur associée à la nourriture ingérée (chair animale consommable) d'autre part, apparaissait comme un élément central du jeu.

leur capacité visuelle, à l'exception d'un seul. Une nouvelle partie pouvait alors commencer, d'autres joueurs assumant à leur tour les rôles de *taqqiq* et de son enfant.¹⁴⁸

Pour nombre d'aînés ayant joué à *taqqiujaq-*, c'est la séquence finale de poursuite, marquée par des coups (*tiglukluni*) et par une prétendue privation de la vue, qui conférait à ce jeu sa dimension effrayante (*kappianaqtuq*, *iqsinaqtuq*):

« Ce jeu était très amusant et nous avions grand plaisir à y jouer. Mais lorsque l'on se retrouvait pourchassé par *taqqiq*, on en éprouvait une certaine peur. On ne voulait vraiment pas être frappé, ni perdre la vue ! », a souligné A. Ulaajuruluk (témoignage recueilli à Iglulik, 2004 ; notre trad.).

L'investissement dans le jeu tendait donc à engendrer, ici encore, des affects ambigus voire paradoxaux. C'est aussi en ce sens que *taqqiujaq-* a pu être rapproché du jeu appelé *tuurngaujaq-* (« agir comme un *tuurngaq* [esprit] »), également pratiqué par les enfants de la région d'Iglulik avant la sédentarisation.

2.2.1.2.3 *Tuurngaujaq-* : s'amuser à être pourchassé par un esprit *tuurngaq*

Pour certains de nos interlocuteurs aînés, les jeux *taqqiujaq-* et *tuurngaujaq-* tendaient à se confondre, les personnages de *taqqiq* (lune) et de *tuurngaq* (esprit) pouvant se substituer l'un à l'autre en tant qu'êtres poursuivant des « humains » (M. Kipsigaq 2004, A. Ulaajuruluk 2005). D'autres aînés ont cependant fait valoir que *taqqiujaq-* et *tuurngaujaq-* constituaient des jeux distincts présentant des caractéristiques comparables. Selon les descriptions livrées par T. Ijjangiaq, R. Ujarasuk et E. Nutarakittuq, *tuurngaujaq-* commençait par la désignation d'un joueur, choisi pour incarner un *tuurngaq*. Ce dernier était conçu comme un esprit principalement malveillant ou mal intentionné¹⁴⁹ :

Le joueur partait se cacher (*ijiqsimalluni*) tandis que les autres participants interprétaient un chant évoquant les sentiments d'effroi suscités par la présence d'un tel esprit dans les environs. Ce chant se terminait par une injonction adressée au joueur dissimulé :

“*Tuurngaunnguarit tuurngaunnguarit alianakulunnguarluti !*”

« Fais semblant d'être un *tuurngaq* (x 2), et montre-toi un peu effrayant, [donne-nous envie de fuir] ! »

“*Tuurngaunnguarit tuurngaunnguarit kappianaqtualunnguarluti !*”

« Fais semblant d'être un *tuurngaq* (x 2), et prétends être redoutable, fais-nous peur ! »

¹⁴⁸ À partir de la description faite par Rasmussen (1929 : 246) chez les Iglulingmiut, N. Beaudry (1977 : 84-87) a proposé une analyse séquentielle de ce jeu, dont les formes s'apparentent selon elle à celles d'un « rituel établi ». Si ce jeu nous apparaît plus ritualisé que « rituel » (au regard du contexte évoqué par les aînés), on peut toutefois remarquer que le chant interprété lors du rituel hivernal du *tivajuut* mentionnait une forme de jeu sensoriel comparable à celui exprimé dans *taqqiujaq-* : les deux *tivajuuk* (personnages masqués) étaient en effet incités à renifler ou embrasser leur derrière (*ataaluni kunigiitsialangmarigaa*), réputés très savoureux (*mamariitsialangmarigaa*), d'après les paroles relevées par Rasmussen (1929 : 242).

¹⁴⁹ Le terme *tuurngaq*, désignant l'esprit-auxiliaire du chamane, a acquis une connotation souvent, voire exclusivement négative à l'issue du processus de christianisation. Pour nombre d'Iglulingmiut contemporains, *tuurngaq* désigne un esprit malfaisant ou « malin ».

Les joueurs se dispersaient ensuite pour se mettre en quête de l'esprit, qu'il leur fallait affronter visuellement. Le « *tuurngaq* » pouvait quant à lui surgir à tout moment. Il cherchait généralement à surprendre l'un des « humains » par un cri soudain (« *qaa !* »), avant de se lancer à sa poursuite. Le jeu donnait lieu à des courses effrénées (*ullaktuahuliqlutik*), d'autant que le « *tuurngaq* » était réputé faire perdre la vie (*tuqunnguaqtithuniuk*) au joueur qu'il parvenait à attraper.¹⁵⁰

D'après une variante évoquée par T. Ijjangiaq (2004), le « *tuurngaq* » s'emparait ici aussi des yeux de l'individu capturé. Cette dernière modalité se rapprochait dans une certaine mesure de la version du jeu du *tuurngaq* pratiqué à la même époque dans le sud de Baffin. Représenté comme rôdant autour de l'habitation, cet esprit cherchait en effet à « ingérer les yeux des humains » (U. Ottokie, Briggs 2000 : 19), qu'il poursuivait dès que ceux-ci sortaient. Dans la version connue de nos interlocuteurs iglulingmiut, le dernier joueur qui réussissait à échapper aux attaques du *tuurngaq* devait interpréter le rôle de l'esprit pour la partie suivante.

La portée relativement anxiogène du jeu *tuurngaujaq*- a été mise en exergue – dans les termes « *kappianaqtuq* » (qui provoque de l'appréhension) et « *quiliqtanaqtuq* » (qui suscite la crainte [de l'invisible]) – par des aînés l'ayant pratiqué autrefois. Très souvent, des rires validaient encore l'issue du jeu, permettant d'évacuer les tensions précédemment engendrées. Selon E. Nutarakittuq (2004), les enfants évitaient par ailleurs d'y jouer « trop longtemps ».

Lors de nos séjours à Iglulik, nous n'avons relevé aucune trace d'une pratique contemporaine de ce jeu, ou d'un jeu similaire impliquant l'interprétation d'un *tuurngaq*. Il n'est toutefois pas exclu qu'une telle figure soit évoquée dans certains jeux des adolescents.

2.2.1.2.4 *Ungaujaq*- ou la représentation des assauts d'un *ungaq*

Un autre jeu collectif pratiqué par les enfants iglulingmiut au cours de la première moitié du XX^e siècle relevait également de la catégorie des jeux de poursuite impliquant l'interprétation d'un non-humain (*inuunngittuq*). Si le sens littéral de ce jeu appelé *ungaujaq*- (« agir comme [un] *ungaq* ») paraît peu clair, plusieurs éléments tendent à indiquer que l'être représenté dans le rôle de l'assaillant, *ungaq*, était assimilé en effet à un non-humain. Les principes d'action caractéristiques de ce jeu invitent en outre à une comparaison avec les pratiques ludiques précédemment évoquées (*qallupilluujaq*-, *taqqiujaq*-, *tuurngaujaq*-).

Ungaujaq- était joué en période hivernale, lorsque l'obscurité régnait à l'extérieur (*taartualuutillugu*). Le jeu était engagé de la façon suivante :

¹⁵⁰ Chez les Inuit « Caribou », K. Birket-Smith (1929 I : 291) a relevé un jeu comparable, « *tuunrawiarneq* », au cours duquel le joueur interprétant « l'esprit » (*tuunraq*) pourchassait les autres participants en s'efforçant de les faire tomber au sol. Ceux qui étaient mis à terre (et ainsi « tués » sans doute) devenaient aussi des « esprits ».

Les participants commençaient par courir pour atteindre une habitation (iglou ou *qarmaq*), le dernier arrivé devenant le « *ungaq* », contraint de rester dehors. Tandis que les autres joueurs se regroupaient à l'intérieur, il se postait près de l'entrée ou dans le porche de la maison, attendant que l'un des « habitants » sorte.

Cette position de rôdeur à l'affût évoquait à certains égards celle des esprits *tuurngait*, et surtout des esprits de défunts *tupilait* (issus de malmorts), qui étaient réputés errer à proximité des habitations, voire se tenir dans l'entrée ou dans le porche, afin d'attaquer les humains venant à leur portée. Ces esprits malveillants cherchaient surtout à « investir » un individu, notamment pour se réchauffer lorsque les températures tendaient à baisser, selon G. Kappianaq (1992 : IE 249, 2000 : IE 457). Dans le système de représentations chamanique, le contexte nocturne constituait un cadre de prédilection pour la manifestation des *tupilait*. On leur prêtait en effet une activité accrue à cette période.¹⁵¹

S'il commençait à perdre patience, le joueur incarnant le *ungaq* frappait à la porte ou sur une paroi de la maison, en demandant à ses occupants de sortir. Dès que ceux-ci se précipitaient à l'extérieur, essayant de s'enfuir le plus rapidement possible, il les poursuivait. Il tentait de les attraper en les touchant à même la peau (Rasmussen 1929 : 246, C. Arnattiaq 1995 : IE 338, G. Kappianaq 2002), ou en les frappant avec un petit fouet (*tiigarutinnguaq*) fait à partir d'un harnais à chien ou d'une lanière de cuir (E. Nutarakittuq 2002, M. Kipsigaq 2004, L. Qunnut 2004). Lorsqu'il y parvenait, il s'exclamait : « *ungaa !* ». Le joueur touché devenait aussi un « *ungaq* » (*ungannguliqquq*), voué à assister le premier dans ses tentatives de capture. Les autres joueurs pouvaient souligner cette transformation par des cris tels « *ungaattaaluvvuq !* » (« il a été 'fait' *ungaq*, voici un *ungaq* redoutable ! »), avant de courir se réfugier dans une nouvelle maison.¹⁵² Restés à l'extérieur, les assaillants s'efforçaient de se montrer effrayants, hurlant « *ungaa !* » par intermittence, afin d'attiser le sens du danger chez leurs victimes potentielles, tout en les incitant à sortir.

Pour tous nos interlocuteurs aînés ayant évoqué leur participation à *ungaujaq*-, l'exposition au risque d'agression constituait l'un des ressorts de ce jeu, qui invitait à éprouver des sentiments de peur (*quilirtanujjuaq*, *kappianaqtualuk*). Même si le joueur interprétant le premier *ungaq* évitait d'utiliser son petit fouet avec trop de vigueur, les coups

¹⁵¹ G. Kappianaq (1990 : IE 096, 1993 : IE 274) a souligné que, de façon réciproque, les rituels collectifs destinés à éliminer un *tupilaq* étaient souvent réalisés pendant la nuit. À partir des témoignages rapportés par G. Comer à la fin du XIX^e siècle, F. Boas (1907 : 508) a précisé que lors de l'exécution d'un tel rituel (mené par un chamane à l'extérieur), les enfants n'étaient pas autorisés à être présents : ils devaient rester à l'intérieur, sous peine de « perdre un œil ou les deux yeux ». De façon générale, il était connu qu'un *tupilaq* ne pouvait être vu d'une personne ordinaire, ou celle-ci mourrait.

¹⁵² Le sens du terme *ungaq* – appliqué à ce jeu – reste indéterminé pour la majorité des aînés interrogés à ce sujet. E. Nutarakittuq (2004) a cependant suggéré que le jeu tirait sa désignation du cri « *ungaa !* » poussé par l'assaillant, et évoquant les pleurs d'un bébé (*ungaalajuq* : il pleure comme un tout-petit). Renvoyant au champ puénil, cette expression pouvait se lire selon elle comme une façon de se moquer de la crainte éprouvée par l'individu qui fuyait cet agresseur : il lui était ainsi rappelé le caractère enfantin de sa réaction. Par ailleurs, l'une des traductions libres proposée par certains aînés pour *ungaujaq* est « le jeu des visites » (M. Kupaaq 1994 : IE 296), sans doute (?) en raison des allées et venues effectuées par les joueurs d'une maison à l'autre.

reçus pouvaient s'avérer assez douloureux (*aannirnaruluk*) et étaient de fait redoutés.¹⁵³ Il s'agissait pourtant bien d'affronter ou de maîtriser ses craintes, en s'obligeant à une confrontation plus ou moins brève avec le personnage représentant la menace extérieure. Cette dynamique émotionnelle consistant à tester ses capacités d'endurance face au danger (prétendu) était reconnue comme pertinente par les parents des jeunes joueurs, semble-t-il. Plusieurs aînées ont ainsi souligné qu'en dépit de l'effervescence que pouvaient susciter leurs entrées et sorties, soudaines et répétées au cours du jeu, les parents ne les dissuadaient jamais de poursuivre cette activité ludique (qui n'était toutefois pas pratiquée pendant longtemps en général, selon L. Qunnut, 2004).

De manière générale, on peut remarquer que l'exposition au risque (et en particulier à celui d'un contact avec un prétendu non-humain) constituait un principe caractéristique de bien des jeux de poursuite enfantins pratiqués dans les premières décennies du XX^e siècle. Lorsque ces jeux se déroulaient en présence d'aurores boréales, les joueurs s'amusaient en outre à siffler (en inhalant) dans leur direction pour les inviter à s'approcher : si les aurores boréales *aqsarniit* paraissaient réagir en ce sens (comme c'était souvent le cas d'après les témoignages de nombreux aînés contemporains), les jeunes joueurs couraient alors se réfugier pour un temps à l'intérieur d'une maison. À l'époque en effet, les enfants étaient mis en garde quant au fait que cette pratique du sifflement pouvait se révéler dangereuse si les *aqsarniit* – assimilées jadis, avant la christianisation, aux manifestations d'esprits défunts *ullurmiut* (cf. 3.2.3.1) – venaient à s'approcher trop près d'eux, car elles risquaient alors de les décapiter et/ou de les emmener avec elles dans le ciel (C. Arnatsiaq et I. Qanguq 1993 : IE 266, S. Aqatsiaq et G. Kappianaq 1993 : IE 267, Z. Uqalik 2002, E. Nutarakittuq 2004). Siffler vers les aurores boréales constituait en ce sens, pour certains enfants, un petit jeu en soi (*pinnguaruluk*, cf. R. Ujarasuk 1990 : IE 076), qui prenait la forme d'une mise au défi adressée à des « esprits » (et d'une mise à l'épreuve des capacités à contrôler sa propre peur) :

« Lorsque j'étais enfant, on nous disait que notre tête risquait d'être sectionnée par les aurores boréales qui pourraient alors s'en servir comme d'une balle au cours de leurs jeux. Nous devions en principe veiller à ne pas jouer dehors quand les aurores boréales étaient nombreuses, et on nous rappelait qu'il ne fallait pas siffler vers elles. Il fallait aussi s'assurer de bien garder notre capuche sur la tête. Quand j'entendais ces recommandations, j'en étais très impressionnée, je trouvais cela vraiment effrayant. Lorsque nous jouions au dehors et que nous apercevions les premières manifestations d'aurores boréales, certains d'entre nous se mettaient néanmoins à

¹⁵³ La rudesse physique propre à ce jeu pouvait se manifester à un autre niveau, si l'on en croit la description livrée par Rasmussen (1929 : 246) pour le jeu *ungajarniq* pratiqué par les petits Iglulingmiut/Aivilingmiut vers 1921-1922. L'enfant incarnant le premier *ungaq* entrait d'abord en courant dans le porche, où il se faisait frapper à coups de poing par les autres joueurs. Il se mettait à leur poursuite dès que ceux-ci avaient quitté la maison.

siffler si bien que les *aqsarniit* s’approchaient de plus en plus ; je faisais partie de ceux qui étaient les plus prompts à courir vers la maison pour leur échapper ! » (M. Auqsaq, Iglulik, 2002 ; notre trad.).

Il faut noter que de nos jours encore, les jeunes Iglulingmiut jouent à « attirer les aurores boréales » en sifflant dans leur direction dès que celles-ci apparaissent. Si l’une des réactions courantes face à cette apparition consiste aussi, pour les enfants occupés au dehors, à placer une capuche ou une casquette sur sa tête (« afin que les *aqsarniit* ne puissent pas la sectionner », comme me l’ont fait valoir avec grand sérieux deux fillettes d’une dizaine d’années), il ne semble pas que les jeunes jouent maintenant à fuir des *aqsarniit* qui tendraient à se rapprocher. Plusieurs gestes (frotter ses phalanges ou ses ongles les un(e)s contre les autres, actionner bruyamment une fermeture éclair...) sont toutefois susceptibles d’être effectués, tout comme autrefois, pour éloigner les *aqsarniit*.

2.2.1.3 Des non-humains plus ou moins représentables

Si l’on considère les jeux de poursuite précédemment décrits, force est de constater que les figures animales ou non-humaines qui y étaient représentées renvoyaient avant tout à des êtres redoutés ou suscitant la répulsion à différents degrés. En « dramatisant » l’activité de ces êtres, mis en scène dans leur prédisposition à la prédation (à l’endroit des humains notamment), les enfants jouaient à se faire peur. La pratique de ces jeux contribuait en ce sens à l’expérimentation et à la maîtrise des affects. Toutefois, il semble que tous les non-humains n’étaient pas « bons à représenter » dans le jeu.

Selon les témoignages que nous avons recueillis auprès de plusieurs aînés d’Iglulik, tout animal pouvait certes faire l’objet d’une imitation. Aucune règle de prohibition ne s’appliquait quant à l’espèce représentée au travers de jeux enfantins. En raison de la grande sensibilité, voire de la susceptibilité prêtée aux différents esprits maîtres (*inuait*) des animaux et des insectes (y compris, semble-t-il, aux lendemains de la conversion au christianisme), il était cependant dangereux de railler ou de tourner en dérision, verbalement ou physiquement, l’un de ces individus en particulier. Aujourd’hui encore, nombre d’adultes iglulingmiut font valoir qu’il ne faut surtout pas s’amuser aux dépens d’un animal (ou d’un insecte), sous peine de connaître à terme une sanction comparable au traitement imposé à ce dernier (Randa 1995 : 292-293, 2003b : 462).¹⁵⁴ Le fait de représenter sur un mode parodique les défaillances physiques ou la posture délicate d’un être animal (ou bien humain) reste notamment considéré

¹⁵⁴ À un tout autre niveau, il faut noter que jouer avec – ou en compagnie de – un animal adopté était en revanche permis. Les oursons adoptés parfois (dans un objectif de divertissement et non de domestication, cf. Randa 1994 : 48) constituaient de fait des compagnons de jeu très appréciés des enfants : distincts du gibier, ces adoptés (*tiguat*) participaient notamment à des jeux de balle, de poursuite ou de glissade (L. Arnaujaq 1986 : 18, E. Nutarakittuq 1987 : IE 020, 1990a : 26, R. Ujarasuk 1989 : IE 049, L. Ukaliannuk, Iglulik 2002).

comme une pratique susceptible de provoquer un handicap similaire chez celui qui l'a mise en œuvre, voire chez un membre de sa famille. Par le passé, cette forme de sanction était clairement attribuée à une prédisposition à la vengeance (*akisi-*) de la part de l'esprit maître de l'animal tourmenté ou moqué. Aujourd'hui comme hier, les normes applicables à la représentation, ludique ou non, d'un animal portent en tout cas bien plus sur le mode de l'imitation que sur son objet même.

Quant à la représentation d'êtres non-humains tels que des esprits, elle semble encore connotée comme plus ambiguë. Elle pouvait être soumise, autrefois, à des interdits variables selon les groupes régionaux, les appartenances familiales (puis confessionnelles) et les expériences individuelles. Pour certains aînés iglulingmiut, des êtres comme les *inurajait* ou les *ijirait* (esprits vivant dans la toundra ou dans les montagnes), ou même les *tarriaksuit* (esprits « ombres » habitant dans les terres ou sur la côte), ne pouvaient faire – et ne sauraient faire aujourd'hui encore – l'objet d'imitations ludiques. Cette restriction n'apparaît pas tant liée au caractère « invisible » de ces êtres qu'à leur capacité à voir de très loin tout ce que les humains peuvent faire, et à leur promptitude à sanctionner des attitudes qui leur déplairaient.¹⁵⁵ Les esprits peuplant l'intérieur des terres sont souvent reconnus pour leur dangerosité potentielle, qui exige qu'on ne les traite pas à la légère (Rasmussen 1929 : 155, 204 ; G. Kappianaq 2002, I. Kunuk 2004) :

« Ces êtres existent réellement et ils sont à prendre très au sérieux (*pillataaraalungmata*). On ne doit surtout pas leur donner l'impression que l'on rit d'eux ou que l'on doute de leurs pouvoirs, en les imitant en manière de jeu », a souligné E. Nutarakittuq (lors d'un entretien réalisé à Iglulik en 2004 ; notre traduction).

Aux yeux de plusieurs Iglulingmiut, toute représentation ludique de ces êtres serait toujours susceptible d'être interprétée par ces derniers comme le signe qu'on ne les considère pas avec suffisamment de sérieux (T. Ijjangiaq 2004, L. Ukaliannuk 2002).

On peut remarquer que, de façon comparable, la représentation graphique ou picturale de certains non-humains était parfois sujette, sinon à interdits, du moins à précautions chez les Inuit « Iglulik » et « Nattilik ». K. Rasmussen (1929 : 44) a évoqué notamment la réticence

¹⁵⁵ Si les *inurajait*, les *ijirait* (ou *nunamiutait*) et les *tarriaksuit* se caractérisent par leur capacité à rester invisibles (*takuksaunngittut*), ils sont aussi connus pour se rendre visibles des humains dès qu'ils le souhaitent. Les nombreux récits de rencontre avec ces êtres (réputés par ailleurs capables de faire oublier durablement la rencontre même) en fournissent des descriptions concordantes. Ces non-humains présentent toujours une certaine ressemblance physique avec les humains. Dans le cas des *inurajait* ou *ijirait*, leurs yeux sont cependant placés à la verticale, tandis que leur nez s'apparente au naseau du caribou. Ils peuvent d'ailleurs choisir de se manifester sous l'apparence d'un caribou (que l'homme doit à tout prix éviter de chasser). Les relations prévalant entre ces esprits de l'intérieur des terres et les humains sont marquées par une forte ambiguïté : les *ijirait* peuvent se montrer agressifs envers les hommes, tout comme ils sont prompts à prêter assistance à un chasseur en difficulté. Ils peuvent enlever ceux qu'ils apprécient, et attaquer ou tuer ceux qui leur feraient du tort ou ne respecteraient pas leurs règles. Ils sont aussi décrits parfois comme enclins à jouer des tours à ceux qui traversent leur territoire.

manifestée par le chamane Anarqâq après qu'il lui eut demandé de dessiner ses esprits-auxiliaires *tuurngait*, ainsi que d'autres esprits (associés à un lieu ou à un animal) rencontrés précédemment : le chamane refusa dans un premier temps, au motif qu'il craignait d'offenser les esprits en les représentant ainsi. Il finit certes par accepter (à la condition que tout cela ne fût pas révélé aux membres de son groupe), mais dessiner certains de ces esprits lui demanda de gros efforts dans la mesure où le fait même de les visualiser pour cette entreprise pouvait le faire trembler de tout son corps (Rasmussen [1927] 1994 : 164). Un autre chamane (Unaleq) que Rasmussen avait également sollicité pour qu'il représente sur papier ses *tuurngait* (tout en les nommant) accusa plus tard ce dernier de lui avoir dérobé ainsi ses esprits-auxiliaires (Rasmussen 1929 : 41). Enfin, on peut relever qu'au début des années 1940, des enfants de l'aire Iglulik pouvaient être dissuadés de dessiner certains êtres non-humains, sous peine de « courir le risque de les voir ou de les rencontrer réellement un jour » : D. Ipirq a notamment témoigné de la mise en garde que sa mère lui avait adressée en ce sens (Blodgett 1986 : 21).

Dans la société iglulingmiut semi-nomade, le fait de représenter, même par jeu et/ou en dehors de tout cadre rituel, des esprits ou des non-humains était souvent associé au risque de rendre véritablement ces êtres présents, ou de susciter du moins leur attention. Le degré de dangerosité propre à ces modalités de représentation était ensuite fonction, sans doute, des expériences et du statut de chaque individu (chamane ou non, adulte ou enfant...). Toute personne, et tout enfant, était néanmoins susceptible de provoquer l'apparition – ou de susciter le rapprochement – de certains esprits en jouant à les représenter.

Il est possible que certaines restrictions concernant la représentation, sur un mode ludique, d'êtres ou d'esprits dont les manifestations renvoient au système chamanique soient pour partie le résultat du processus de christianisation.¹⁵⁶ Si l'on se réfère aux témoignages recueillis par Rasmussen (1929 : 19, 120) et à ceux d'aînés iglulingmiut nés au tout début du XX^e siècle, il semble qu'avant la généralisation de la conversion au christianisme, les non-humains tels que les *ijirait*, et les esprits-auxiliaires (*tuurngait*) étaient souvent perçus comme des êtres mal disposés envers/par les hommes excessivement sérieux ou chagrins, et étaient plutôt considérés comme à même d'apprécier les comportements de plaisanterie à leur endroit (exprimés au travers du jeu notamment). Un témoignage très net en ce sens a aussi été rapporté par Rasmussen (1931 : 68-69) pour les Nattilingmiut voisins (des Iglulingmiut), chez lesquels les enfants jouaient à un jeu (*tuurngaujaq-*) consistant en une imitation parodique des

¹⁵⁶ On peut aussi formuler l'hypothèse inverse selon laquelle la conversion au christianisme aurait favorisé la levée de limitations antérieures concernant la représentation de non-humains. Cette question mériterait une étude approfondie. Pour des illustrations contemporaines d'êtres non-humains, cf. Laugrand, Oosten et Trudel 1999.

séances chamaniques d'invocation des esprits : interrogé par l'ethnologue quant au risque qu'il semblait y avoir d'offenser les esprits en donnant ainsi l'apparence de s'en « moquer », l'un des hommes du groupe (Kuvdluitssoq) répondit – tout en affichant son étonnement face à une telle question – que les esprits étaient tout à fait en mesure de comprendre la plaisanterie.

Il est intéressant de noter en tout cas que chez les Iglulingmiut, les jeux *taqqiujaq-*, *tuurngaujaq-* ou *ungaujaq-*, pratiqués pour certains avec une relative modération dans les années 1930-1940, ont tendu à disparaître dans les décennies marquant la généralisation de la christianisation. Si des jeux de poursuite impliquant l'interprétation de non-humains sont encore pratiqués de nos jours par des enfants et des adolescents d'Iglulik, les êtres représentés sont dans leur grande majorité inspirés de personnages télévisuels (cf. 2.1.5.2) et ne se réfèrent plus que dans une moindre mesure à des entités caractéristiques d'une cosmologie iglulingmiut (comme *qallupilluk*).

2.2.2 Mobilité et chaleur corporelles associées aux jeux de poursuite

L'examen des jeux de poursuite précédemment évoqués a surtout fait apparaître la prédominance d'une double dynamique émotionnelle, intégrant plaisir et « frayeur », au cœur de ces pratiques ludiques marquées par l'interprétation ou l'incarnation de non-humains. Or, il importe de s'intéresser également à la dimension physique des jeux de poursuite qui, loin de se limiter à la représentation d'animaux ou d'esprits (en position de chasseurs), recouvraient tout un ensemble de pratiques. Ces jeux constituaient – et demeurent – en effet l'une des formes d'activité ludique les plus développées et les plus significatives chez les Iglulingmiut et chez les Inuit de l'Arctique canadien en général. On peut d'ailleurs noter que l'action consistant à suivre pour atteindre (« poursuivre »), applicable par excellence au gibier de l'homme, participait pour certains de la définition ontologique de l'« Inuk ».¹⁵⁷

L'activité de poursuite au fondement de ces jeux implique un dynamisme corporel spécifique, marqué par un déplacement (*aulaniq*) quasi permanent dans l'espace. Par le passé, dans le contexte chamanique tout particulièrement, ce mode d'activité était reconnu comme d'autant plus important dans la constitution de la personne qu'il favorisait l'acquisition d'une certaine chaleur ou force vitale (s'assimilant à *uumaniq* ou *uumaringniq*). Le déploiement et l'entretien de cette énergie vitale étaient associés plus largement à la pratique de jeux

¹⁵⁷ La définition donnée par T. Kulluk (in Therrien 1987a : 150) oppose ainsi le caractère dynamique du mode de subsistance traditionnel de l'Inuk à celui, plus statique, du Blanc : « En tant qu'Inuk, je n'ai pour ressource potentielle que le gibier qui s'enfuit, tandis que les Blancs ont pour nourriture des végétaux qui ne fuient pas » (*Inutuinnaugama uumajunik qimasijunik kisiani niqiksaqarama. Qallunaalu piruqtunik qimaaniangittunik niqiksaqarmata*). Le chasseur (*angunasukti* : « qui s'efforce d'atteindre ») est d'abord celui qui suit le gibier.

d'extérieur mobilisant un principe de poursuite (tels les jeux de balle).¹⁵⁸ Comme nous allons le voir, ils prenaient, et prennent peut-être encore, un relief particulier dans le cas des jeunes joueurs, futurs chasseurs ou futures mères.

2.2.2.1 Une énergie vitale conférée par le mouvement du corps

La version la plus élémentaire du jeu de poursuite est connue dans l'ensemble de l'Arctique central et oriental canadien sous le nom de *a'makitaujuaq*, *aumakitaarjuaq* ou *ammakisauti*.¹⁵⁹ Le joueur interprétant le rôle du poursuivant cherche à toucher (*aktuq-*) un autre participant, en s'exclamant "*ammak !*" ou "*aumak !*", afin que ce dernier assume à son tour la position de « chasseur ». Sitôt l'inversion de statut opérée par ce contact, le joueur devenu proie potentielle tente de s'éloigner le plus rapidement possible (*qimaksillugu*) pour rester hors de portée du nouveau prédateur.¹⁶⁰ Relevé par K. Rasmussen (1929 : 245) au début des années 1920, ce jeu est encore largement pratiqué par les jeunes Iglulingmiut, y compris les tout-petits âgés d'à peine 2 ans. Il est organisé le plus souvent dans les rues du village, sur un mode principalement dualiste (mettant aux prises deux joueurs uniquement), ou dans un cadre collectif, au sein d'un groupe de pairs.

Très prisés des enfants et adolescents, les jeux de poursuite se déclinent selon de multiples variantes à Iglulik. Le poursuivant du moment peut utiliser par exemple une balle pour tenter de faire une capture parmi les autres participants : s'efforçant de viser au mieux, il essaiera de les toucher, tandis que ces derniers courent sur le rivage ou se déplacent à bicyclette. Une autre modalité de poursuite, très populaire ces dernières années, s'apparente au jeu du marchepied, qui consiste à n'utiliser que ses jambes pour tenter de toucher l'adversaire ou inversement lui échapper. Entre deux séquences de course, les joueurs se retrouvent face à face, l'un essayant de toucher le pied de l'autre avec son propre pied, alors que ce dernier saute en tout sens pour éviter le contact. Prédateur et proie sont amenés à bondir ainsi de manière incessante, ce qui requiert beaucoup d'anticipation et d'agilité.

¹⁵⁸ Dans la mesure où les jeux de balle impliquaient souvent des joueurs de toutes générations (enfants, adultes, aînés), ils seront présentés dans la section 3.2.3 portant sur les jeux collectifs en contexte semi-nomade.

¹⁵⁹ Le terme *a'makitaujuarniq* relevé par K. Rasmussen (1929 : 245) a été traduit par « le fait de se dire "a'mak" l'un à l'autre ». Le sens de *a'mak* reste flou. Dans le contexte du jeu, l'interjection "*ammak !*" ou "*aumak !*" est comprise comme une validation du contact, correspondant à des expressions comme « I touched you ! » (Spalding 1998 : 14) ou « you are on ! » (Birket-Smith 1929 I : 291). L'infixe *-kitaaq* exprime quant à lui l'idée d'une action répétée dans la durée, tandis que *-kisauti* renvoie à une notion de compétition.

¹⁶⁰ Dans un chant recueilli par K. Rasmussen (1929 : 238), le chamane iglulingmiut Ava décrit symboliquement l'une de ses chasses à l'ours polaire dans les termes d'un jeu de poursuite *a'makitaujuarniq*. Cette évocation de la chasse sur le mode d'une compétition dualiste ("*a'makitaujualaarpuguk*") revient à présenter la réalité de la prédation dans sa dimension non pas unilatérale, mais réversible. Cette métaphore tend à souligner en effet que le rapport de chasseur à chassé est prompt à s'inverser.

De façon générale, tous ces jeux de poursuite exigent de la part des joueurs un mouvement corporel très soutenu (*aulaniq*), dans la mesure où ceux-ci se livrent à des courses effrénées (*ullaujuagtut*) et se déplacent dans toutes les directions à l'intérieur d'un espace de jeu souvent vaste et non strictement délimité.¹⁶¹ La recherche de la rapidité et la promptitude à réagir aux actions des autres participants constituent par ailleurs des traits majeurs de ces pratiques ludiques. Enfin, c'est surtout la notion de chaleur corporelle qui est souvent mise en exergue par les aînés et adultes iglulingmiut au titre d'une des caractéristiques les plus pertinentes de ces jeux. La pratique des jeux de poursuite est en effet décrite non seulement comme un moyen de se réchauffer (*uqquusittiniq*), mais aussi comme une modalité d'action favorisant l'acquisition et l'expression d'une certaine énergie vitale, qui s'apparente à *uumaniq* (connotant un état de chaleur) ou *uumaringniq* (connotant la vivacité).¹⁶²

Le principe de vitalité associé à cette forme d'activité ludique s'oppose par excellence à la notion de faiblesse et d'usure attachée à l'immobilisme et la sédentarité. Selon une représentation partagée surtout par des aînés et des adultes iglulingmiut ayant vécu dans des campements, c'est d'abord l'inactivité et le fait de rester durablement à l'intérieur qui engendrent chez l'individu une sensation de fatigue, voire d'apathie, et qui provoquent un vieillissement prématuré : « On devient vite fatigué lorsque l'on reste confiné ou que l'on garde la même position longtemps » (Z. Uqalik, 2002), « on vieillit plus rapidement lorsque l'on demeure assis au même endroit, inactif » (R. Ujarasuk, 2002). Beaucoup font valoir inversement la dynamique régénératrice, garante de longévité, induite par l'activité physique, celle impliquée dans le jeu en particulier.

On peut noter ici que plusieurs récits mythiques ou épiques connus des Iglulingmiut, tels ceux d'Arnaqtaatuq et de Kiviug, illustrent les notions de fatigue et d'usure consécutives à une immobilité durable : lorsqu'il se retrouve par exemple sous la forme d'une carcasse de caribou mise en cache, Arnaqtaatuq exprime sa grande lassitude liée au fait de garder toujours la même position. De façon comparable, l'os (et plus exactement son *inua*, principe maître) rencontré par Kiviug demande à ce dernier de nettoyer son « œil » et de le retourner : selon certains aînés (N. Piugaattug 1990 : IE 148, H. Paniaq 2002, T. Ijjangiaq 2004), il existait de fait une prescription s'appliquant aux os humains et animaux trouvés au sol dans la toundra : il fallait les changer de position pour atténuer l'inconfort douloureux engendré par une station au même endroit. Enfin, d'autres récits

¹⁶¹ La mathématicienne M. Ascher (1998 : 164) a fait valoir l'existence d'une notion d' « extension » associée au mouvement ou au déplacement dans l'espace chez les Inuit : « [Dans la langue inuit], on dira d'un homme qui court ou d'une balle qui vole à travers l'air qu'ils sont étendus ». À notre connaissance, cette connotation d'extension liée au déplacement est essentiellement exprimée, en inuktitut, au travers des déictiques.

¹⁶² La racine *uu-* connote la chaleur, le fait d'être (ré)chauffé (Fortescue et al. 1994 : 361). *Uumajuq* se réfère à un être vivant, homme ou animal (Schneider 1985 : 470, Spalding 1998 : 194), tandis que *uumaniq* ou *uumajuarniq* désigne ce principe de vitalité. *Uum(m)aringniq* paraît renvoyer à son expression par excellence, *uum(m)ariktug* désignant un individu plein de vie et d'entrain, actif et énergique, souvent en mouvement (Spalding 1998 : 194, Schneider 1972 : 16, 1985 : 471).

iglulingmiut (dont celui d'Atungait, chamane ayant voyagé tout autour du monde, cf. annexe : récit 2) expriment inversement la logique selon laquelle le temps n'a pas la même prise sur ceux qui se déplacent en permanence. L'activité vectorielle, ou celle consistant à circuler, tend à entraver le processus de vieillissement.

2.2.2.2 Jouer et développer sa vivacité

L'importance prêtée à l'engagement des jeunes membres du groupe dans des jeux physiques (incitant à une forte mobilité corporelle) revêtait une dimension encore plus symbolique par le passé, quand prévalait un système rituel de prescriptions et de prohibitions fondé pour une bonne part sur des correspondances analogiques. L'expression enjouée d'un dynamisme corporel soutenu constituait alors une règle impérieuse, pour qui aspirait à devenir un chasseur compétent et « fortuné », ou une parturiente efficace. La portée de cette prescription est souvent rappelée par les aînés, qui la présentent comme pertinente de nos jours encore. Ces derniers soulignent en effet la valeur propitiatoire liée à la mise en œuvre d'un comportement actif au quotidien, pour la relation avec le gibier ou pour l'enfant à venir.

Selon eux, les garçons doivent encore être encouragés à se mouvoir prestement afin que, de façon symétrique, leur gibier futur se montre prompt à se déplacer pour se mettre à leur portée. Ils doivent inversement éviter de rester durablement inactifs, ou de s'attarder à l'intérieur d'une maison lors d'une visite, sous peine de chasser plus tard un gibier « aussi paresseux » à leur égard, qui les fera attendre longtemps (G. Kappianaq 2002, T. Ijjangiaq 2004, comme cela avait pu être relevé jadis : cf. Boas 1907 : 515, Rasmussen 1929 : 177). En vertu de cette dynamique analogique exprimant l'extrême perméabilité des comportements humains et animaux, la mobilité et la rapidité développées par le futur chasseur (au cours de jeux de poursuite notamment) tendent à avoir une grande efficacité symbolique. Liés par leur participation à un même cycle de vie, l'homme et le gibier apparaiss(ai)ent de fait comme les co-dépositaires d'un principe de vitalité ou de « vivacité » exprimé tant par la racine *uuma-* que par celle d'*inu-*.¹⁶³

De façon comparable, le fait qu'une fillette s'implique dans une activité physique en faisant preuve de prestesse et en se déplaçant fréquemment au dehors est encore perçu, par des Iglulingmiut nés dans les premières décennies du XX^e siècle du moins, comme de nature à favoriser l'expression d'une promptitude similaire chez son futur bébé, au moment de la

¹⁶³ J. Oosten (1996 : 187) a mis l'accent sur les transferts de vitalité entre le chasseur et son gibier, tels qu'ils étaient organisés au travers de rituels liés à la naissance et à la première prise notamment. Cette force vitale échangée ou partagée lors de ces rituels relèverait du «*inuusiq*». Il semble que l'on puisse également parler d'une forme de transfert ou de co-possession de *uumaniq* (la base *uuma-* renvoyant au gibier tout en étant pertinente pour l'homme, tandis que la racine *inu-* s'applique plus spécifiquement à l'être humain, dans l'Arctique canadien). Rappelons que les termes *uumarisaat* et *uumarijjuusiit* désignent une catégorie de paroles prononcées – ou d'amulettes attribuées – à la naissance de l'enfant, afin de lui conférer rapidité et vigueur (cf. 1.2.2).

naissance d'abord. Selon plusieurs de nos interlocutrices âgées (R. Ujarasuk, T. Ijjangiaq, S. Piunngittuq Inuksuk), plus une jeune fille se montre active et encline à sortir à l'extérieur (*silamut*) dès son réveil, plus son enfant sera disposé à venir au monde rapidement, et à être actif et preste par la suite.

Comme nous le verrons plus loin, les prescriptions liées à la mobilité du corps, chez les futurs chasseurs et les futures mères en particulier, intègrent aussi une notion d'exposition à *sila* (l'air, l'atmosphère, l'univers), assimilée à la nécessité d'investir l'espace extérieur et d'en être investi, pour développer une forme d'intelligence, *silatturniq*, permettant une bonne compréhension de son environnement. Dans le contexte des campements, la pratique appelée *anijaarniq*, consistant à sortir de la maison dès le réveil afin d'observer les conditions météorologiques et plus largement, les différentes manifestations de *sila*, constituait d'ailleurs l'une des expressions premières de ces normes comportementales applicables aux plus jeunes. Mais l'importance accordée au développement des facultés d'observation et d'interprétation du milieu environnant se révélait aussi, et se révèle encore dans une moindre mesure, au travers de l'organisation fréquente de jeux d'extérieur fondés sur un principe de dissimulation notamment. En tant que pratiques exigeant la mobilisation de différentes facultés sensorielles pour saisir et interpréter au plus vite tous les éléments du paysage (tout en y recherchant un individu « caché »), ces jeux étaient en effet réputés aiguïser les capacités d'observation et de perception (*ujjiqsuq-*) des jeunes participants.

2.2.3 Jeux de dissimulation avec poursuite : jouer avec ses sens

2.2.3.1 Uquutaq- : jeu de cache-cache dans la toundra (en contexte semi-nomade)

Au cours de la première moitié du XX^e siècle, les enfants de la région d'Iglulik pratiquaient fréquemment, en été et en automne, un jeu de cache-cache appelé *uquutaq* (désignant au sens littéral un mur de neige érigé pour se protéger du vent) ou *quutaq*, terme correspondant au premier mot du chant interprété dans ce cadre. Ce jeu est encore évoqué sous le nom de *ijiraaq-* également, en référence à la pratique consistant à se cacher à tour de rôle.¹⁶⁴ Les participants, qui comprenaient parfois de jeunes adultes et des aînés, se relayaient dans les positions de joueur dissimulé (*ijiqsimajuq*) et de « chercheurs » (*qiniqtut*).

La désignation du tout premier joueur appelé à se cacher était souvent réglée par une course jusqu'à un repère prédéfini :

¹⁶⁴ Rasmussen (1929 : 245) a relevé un jeu de cache-cache appelé *ijiraaq*, pratiqué par les jeunes Iglulingmiut au début des années 1920. *Ijiq-* exprime la dissimulation, tandis que le morphème *-ra(a)q* renvoie au caractère multiple ou répété de l'action, qui se produit en différentes étapes ou selon une succession (Harper 1979 : 63, Schneider 1972 : 89-90). *Ijiraaqtut* peut se traduire littéralement par « ils se cachent à tour de rôle ».

Celui ou celle atteignant le repère le premier, ou le dernier (dépendamment de la règle choisie pour la partie), devait partir se cacher dans la toundra. Afin de ne pas voir ni entendre la direction prise par celui-ci, tous les autres joueurs formaient un cercle et se serrant le plus possible, épaule contre épaule, les bras passés derrière le dos des voisins, la tête vers le centre et les yeux fermés, ils se lançaient dans une ronde énergique, en entonnant un chant qui évoquait “(u)quutaq”.¹⁶⁵

La nature et la longueur du chant interprété variaient en fonction de l’amplitude reconnue à l’espace de jeu, le joueur voué à être recherché étant incité à se dissimuler plus ou moins loin. Interrogés quant au sens des paroles chantées, la plupart des aînés d’Iglulik ont fait valoir que leur signification littérale n’était que secondaire. La fonction principale du chant était bien de masquer les bruits émis par celui qui partait se cacher : il s’agissait de ne pas entendre (*tusaqtailimajut*), comme de ne pas regarder (*tautuktailijut*), pour ne disposer d’aucun indice permettant d’orienter (a priori) sa recherche.

De fait, comme pour une majorité de chants et comptines associés aux jeux des enfants inuit, le sens des paroles prononcées lors de la pratique de (*u*)*quutaq*- n’apparaît pas intelligible au premier degré. Les mots du chant renvoient à des registres sémantiques (et symboliques) très différents, leur association opérant selon une dynamique métaphorique porteuse d’effets comiques. Nous proposons ici une tentative de traduction pour l’un de ces chants. D’autres versions sont présentées en annexe (cf. chants de jeux 1).

<i>Quutaq ajaa qutajaaq ajaa</i>	Abri de neige
<i>Uqurmiut annurait</i>	Les vêtements des habitants du sud (de Baffin)
<i>Qaulluit tivitivi</i>	Les fulmars, « tivitivi »
<i>Uuttuq kanna qilujarialik</i>	Ce phoque allongé sur la banquise doit être saisi et tiré
<i>Igluani kanna aggaligaarjuk</i>	Il a une petite nageoire d’un (seul) côté
<i>Igluani kanna umiligaarjuk</i>	Il a une courte moustache d’un (seul) côté
<i>Qimmimauna alurutaa</i>	(C’est) la semelle de mon chien
<i>Tulimaq atausiq</i>	Une côte / un morceau d’os costal
<i>Kujapigaq atausiq</i>	Une vertèbre dorsale
<i>Immujajaaja ajajajaaja immuk !</i>	Des produits laitiers, du lait ! ¹⁶⁶

¹⁶⁵ Cette modalité de brouillage des repères sensoriels était privilégiée lors des jeux de cache-cache souvent joués dans d’autres régions également (cf. Rasmussen 1931 : 356, Birket-Smith 1929 : 291, Victor et Robert-Lamblin 1989 : 286). Dans l’aire « Iglulik », d’autres jeux enfantins impliquaient de façon comparable l’exécution d’une ronde ou d’une rotation (*uijjaarniq*) affectant les repères spatiaux des participants, en mettant à l’épreuve leur capacité à se mouvoir ou à rester stables en dépit de l’altération de leurs perceptions. Deux de ces jeux sont présentés en annexe (cf. Enfance 9) : le jeu du « contenant à huile » et celui des « partenaires de kayak ».

¹⁶⁶ Dans ce chant-comptine, le sens des paroles est principalement suggéré (à un niveau métaphorique), et non pas directement explicite ou univoque. Les mêmes termes donnent parfois lieu à des interprétations différentes. Ainsi, pour certains Iglulingmiut, *immuk* correspond bien au terme désignant le lait (dans le langage ordinaire), tandis que pour d’autres, il évoque plutôt une notion d’enroulement circulaire. Le chant intègre ici un jeu sur les analogies phonétiques et les décalages sémantiques.

Au signal “*immuk !*”, les participants brisaient le cercle et se dispersaient dans la toundra, chacun se mettant en quête du joueur caché. Tandis que la séquence précédente était destinée à brouiller les repères spatio-temporels des joueurs, celle qui s’amorçait impliquait inversement une pleine mobilisation de leurs facultés sensorielles. De fait, les enfants cherchaient avec ardeur (*qiniqtualulauqtut*) celui qui se dissimulait, s’efforçant d’abord de le voir (*takunasuktualuuliqtut*) dans le paysage. La vue était ainsi le premier sens sollicité dans cette quête, à l’image de ce qui est exigé lors de la recherche de gibier : la capacité à « saisir visuellement » le milieu physique et naturel constitue aujourd’hui encore l’une des compétences requises par excellence chez un chasseur.

Très souvent cependant, les participants devaient s’en remettre à leur ouïe également. S’ils ne parvenaient pas à repérer rapidement le joueur caché (toujours susceptible de changer de cachette au cours de la partie), ils incitaient ce dernier à manifester sa présence par un bruit, s’exclamant : “*kukkukiarit !*” (« Dis *kukkukiaq !* »). Celui-ci se mettait alors à siffler ou à murmurer “*kukkukiaq...*”. Les joueurs tentaient d’identifier la provenance du son, afin de se précipiter dans la bonne direction.

On peut rappeler ici que la faculté à entendre (*tusarniq*) et surtout à bien écouter (*tusaattiarniq*) relève aussi d’une compétence exigée d’un bon chasseur. L’analyse faite par B. Cavanagh (1982 I : 17) selon laquelle, chez les Nattilingmiut, l’ouïe ne constitue pas un sens tenu pour acquis, mais bien plutôt une capacité qui doit être travaillée et entretenue, nous paraît valable pour les Iglulingmiut également.¹⁶⁷ L’importance de cette faculté justifiait de fait l’existence de restrictions applicables à la manipulation de l’*imilluktaq* (jouet destiné à produire un ronflement) chez les garçons iglulingmiut. Ceux-ci étaient fortement dissuadés de faire vrombir cet objet à proximité de l’oreille d’un joueur, sous peine de porter atteinte à la capacité auditive du futur chasseur (L. Ukaliannuk, 2005).¹⁶⁸

¹⁶⁷ Analysant le contenu sémantique des chants *pisiit* interprétés autrefois par des Nattilingmiut (dans le contexte de danses à tambour surtout), B. Cavanagh (1982 I : 17) a relevé l’importance des liens symboliques établis, par le biais de la métaphore, entre le fait d’« entendre » et celui de « chasser ». Dans certains chants, le chasseur évoque son approche du gibier dans les termes de “*tusalirivara*”, « je commence à l’entendre ». Dans d’autres, l’abondance de gibier est exprimée par le fait d’« entendre beaucoup de choses » (*tusaliriallaknikmi*).

¹⁶⁸ Né en 1930, Celestin Iqijjuk a souligné de la même manière : « On nous disait de ne pas jouer trop souvent à *imilluktaq* si nous souhaitions devenir de grands chasseurs. On risquait sinon de ne plus entendre le gibier approcher, tel que le phoque s’apprêtant à faire surface » (propos recueillis à Iqaluit en 2002). Un homme nattilingmiut né au tout début du XX^e siècle dans la région d’Arviligjuaq (Pelly Bay) a souligné plus loin qu’il lui était interdit de jouer avec un *imigluktaq* lorsqu’il était enfant, « parce que l’on disait que cela empêchait de capturer des phoques » (B. Irgugaqtuq 1977-78 : 24). Dans la région d’Iglulik, cette sorte de rhombe était fabriquée à partir d’un os de tarse (talus) de caribou, transpercé en deux endroits dans son milieu afin d’y faire passer deux fils (de tendon tressé de caribou) se rejoignant aux extrémités pour former deux boucles. En tirant sur les extrémités, et en rapprochant et écartant alternativement les mains de façon à enrouler et dérouler le fil, les joueurs faisaient tourner l’os sur lui-même, ce qui produisait un vrombissement (cf. *imighuartuq*, terminologie renvoyant au vrombissement d’un insecte tel qu’un moustique, Spalding 1998 : 25).

Au travers du jeu de cache-cache, les jeunes Iglulingmiut tendaient inversement à affûter tant leurs compétences visuelles, d'observation, que leurs facultés de perception et d'interprétation des sons. Cette pratique ludique favorisait en ce sens l'acquisition d'une conscience aiguë de l'environnement et une bonne compréhension du milieu (*ujjiqsuttiarniq*).

Dès que l'un des joueurs parvenait à localiser celui qui se dissimulait, il cherchait à l'attraper, tandis que ce dernier prenait la fuite. Tous les autres joueurs se lançaient également à sa poursuite, chacun s'efforçant d'être le premier à le toucher. Le fuyard tentait quant à lui de rejoindre son partenaire (*ilanga*) avant d'être touché. Un partenariat était en effet établi, au début de chaque partie, entre le joueur appelé à se dissimuler et l'un des joueurs chargés de le trouver. Si les partenaires (*ilagiik*) étaient tous deux de rapides coureurs, ils pouvaient réussir à se succéder sans cesse dans le rôle du joueur caché (puisque le premier joueur touchant celui-ci était invité à occuper cette fonction au tour suivant). Souvent, les participants recherchaient cependant une certaine équivalence des forces en présence, en privilégiant l'association entre un très bon coureur et un joueur beaucoup moins véloce. Ces partenariats réunissaient indistinctement garçons et filles.

Selon certains aînés, la pratique de ce jeu de cache-cache (organisé à l'intérieur des terres) était particulièrement encouragée par les parents pendant la période estivale, lorsque la banquise côtière se disloquait et que les glaces dérivantes rendaient le rivage dangereux pour les enfants (L. Ukaliannuk, 2002). Mais l'espace de la toundra pouvait s'avérer également dangereux pour les petits jouant à se cacher, dès lors que l'obscurité régnait. Le jeu (*u*)*quutaq* n'était de fait jamais pratiqué pendant la nuit. L'intensité du souhait d'invisibilité (manifestée par le joueur se dissimulant) était susceptible d'avoir une portée ambiguë en contexte nocturne. Né en 1934, Emile Imaruittuq a ainsi souligné que dans la région d'Iglulik, certains adultes faisaient valoir aux enfants qu'ils risquaient de rester cachés – des autres humains – pour toujours, s'ils pratiquaient ce jeu une fois la nuit tombée (in Oosten, Laugrand et Rasing 2001 : 89). Un danger similaire était mis en avant dans d'autres régions inuit semble-t-il.¹⁶⁹ On peut rappeler ici que chez les Iglulingmiut comme dans d'autres sociétés inuit, certains non-humains « invisibles » habitant dans les terres, tels les *ijirait*, étaient (et sont) connus pour leur propension à enlever, parfois, un humain.

¹⁶⁹ Dans l'Arctique occidental, la pratique du jeu de cache-cache pouvait exiger certaines précautions, comme la réalisation de petits gestes rituels (consistant à lever les mains en coupe en direction du ciel, tout en émettant un bruit), afin de s'assurer de ne pas rester caché pour toujours (NWT Dpt of Education 1996 : 83).

2.2.3.2 *Ijiraaq*- : jeux de cache-cache contemporains (en milieu semi-urbain)

Les jeux consistant à se dissimuler pour être cherché sont encore très pratiqués de nos jours chez les Iglulingmiut. Désignés en général par le terme *ijiraaq*-, ces jeux se déclinent selon plusieurs variantes dans l'espace du village, marqué par une urbanisation croissante. Très souvent, et par contraste avec la restriction prévalant autrefois, le jeu de cache-cache est organisé dans un contexte de semi-obscurité ou de pénombre, en automne surtout. Pour les enfants ou les adolescents qui y participent, la faiblesse de la luminosité constitue en effet un paramètre essentiel, conférant au jeu une dimension plus anxieuse ou exaltante.

Dans une même perspective (orientée vers la recherche du frisson), les adolescents tendent à jouer à *ijiraaq*- à proximité de bâtiments inhabités ou de maisons réputées hantées par la présence d'un esprit défunt ou d'un fantôme (« *ghost* »). Les manifestations récurrentes prêtées à ces esprits de défunts sont de fait prises au sérieux par de nombreux habitants d'Iglulik, qui leur reconnaissent une certaine capacité de nuisance.¹⁷⁰ Aujourd'hui encore, les jeunes joueurs s'amuse ainsi à cultiver des émotions proches de la crainte ou de la peur, pour mieux tester leurs capacités à y faire face.

La majorité des jeux contemporains de dissimulation s'organisent selon un principe inverse à celui mis en œuvre lors de la pratique antérieure du jeu (*u*)*quutaq*-. Ce sont en effet tous les participants qui se cachent dans un premier temps (contre une maison, dans un porche, derrière un véhicule...), à l'exception d'un joueur, désigné pour les chercher :

Debout face à un pilier, les yeux fermés, ce dernier amorce un décompte plus ou moins long, au terme duquel il se met en quête. Lorsqu'il repère l'un des joueurs dissimulés, il tente de le toucher avant que celui-ci ne parvienne à atteindre le pilier (ou « l'espace domestique ») de départ.

Selon cette version (connue aussi sous l'appellation de « *home free* »), le joueur réussissant à regagner la base sans être touché est considéré comme sauvé. Inversement, le premier joueur qui se fait attraper est appelé à assumer les fonctions de poursuivant lors de la partie qui suit.

La pratique des jeux de cache-cache peut impliquer l'usage d'équipements modernes (tels que des postes émetteurs-récepteurs permettant au joueur caché de communiquer avec celui qui le cherche) ou l'utilisation simulée d'« armes à feu », dans le cadre d'une prétendue poursuite guerrière. Si ces jeux incitent encore les participants à maintenir leurs sens en éveil

¹⁷⁰ La présence de fantômes (« *tuqujuut* », « *ghosts* ») associés à certaines maisons est fréquemment évoquée par des Iglulingmiut. Ces esprits de défunts sont souvent réputés en colère ou mal disposés à l'égard des humains, en raison des mauvais traitements qu'ils ont pu subir de leur vivant lorsqu'ils occupaient la maison en question, ou parce que leur sépulture a été dérangée lors de l'installation des fondations du bâtiment. Les expériences de rencontre avec ces êtres, rapportées par les occupants successifs de ces maisons, sont multiples, mais elles mettent souvent en avant la disparition ou la chute soudaine d'un objet et la perception d'une présence invisible (se manifestant par un souffle, un contact physique, des bruits inusités...).

et à faire preuve de finesse dans l'observation ou l'écoute, ils s'inscrivent de nos jours dans un milieu urbanisé, et intègrent des référents culturels exogènes (empruntés à des films ou des séries télévisées par exemple) se dissociant du cadre symbolique de la chasse.

2.2.4 Importance symbolique des jeux enfantins pratiqués à l'extérieur

L'ensemble des jeux enfantins présentés ci-dessus intégraient ou intègrent une composante de poursuite, invitant à la manifestation d'un dynamisme corporel important. Il s'agit surtout de jeux pratiqués par excellence au dehors, *silami*. Or, l'engagement dans des activités ludiques extérieures était et reste hautement valorisé, en tant que modalité d'interaction avec *sila* (d'abord dans sa dimension de principe atmosphérique : « air »). Aînés et adultes iglulingmiut soulignent encore la nécessité, pour les plus jeunes membres de la société en particulier, de s'activer à l'extérieur afin de « s'imprégner de *sila* » ou d'en intégrer une partie (*silaguijaq-*). Le fait de s'exposer régulièrement au dehors (*sila aniirajuklugu*), à l'occasion d'une activité ludique notamment, est perçu comme susceptible d'accroître les facultés psychiques (*isuma, sila*) de l'enfant, ou d'assurer le bon développement de celles-ci (*aaqiksuittiaq-*).¹⁷¹ En ce sens, la pratique assidue de jeux d'extérieur constitue autant un critère qu'un indice de bonne santé physique et psychologique chez un enfant.

Dans le contexte semi-nomade tout particulièrement, les enfants étaient encouragés à jouer dehors durablement, et le plus souvent laissés libres de leurs déplacements :

« En dehors des espaces côtiers comprenant des glaces dérivantes, et de certaines zones marécageuses que nous avons appris à identifier, nous étions totalement libres de jouer partout où nous le souhaitions lorsque nous étions enfants », a souligné E. Kuutikuttuk Qulaut, née en 1929 (propos recueillis à Iglulik en 2004, notre trad.).

De fait, si les jeunes Iglulingmiut jouaient surtout dans le campement ou à proximité en période hivernale, ils étaient susceptibles de s'en éloigner bien davantage lors de leurs jeux printaniers ou estivaux. Une grande partie des activités ludiques des enfants pouvaient ainsi se développer en dehors de la surveillance des adultes. L'absence d'interférences ou de limitations posées aux jeux collectifs des enfants constituait d'ailleurs une règle majeure, tout comme celle exigeant de ne pas manifester d'inquiétude excessive concernant leur situation :

¹⁷¹ Le terme *sila* (désignant l'air, l'univers ou le temps) renvoie aussi à un principe psychique interne, détenu en plus ou moins grande quantité par chaque individu. Une personne est réputée posséder « beaucoup de *sila* » (*silatujuq*) lorsqu'elle manifeste une grande intelligence de son environnement (tant physique que social), par sa capacité à observer et à comprendre (*ujjiqsuttiaqtuq*, Ootoova 2000 : 451), et à interagir adéquatement ou ingénieusement avec les éléments du milieu. La possession de *sila* permet à l'individu de participer pleinement d'un « ordre universel » (Oosten 1996 : 191-192). Inversement, celui qui est dépourvu de *sila* (*silaittuq*) est peu autonome voire inapte à se prendre totalement en charge, n'ayant pas la capacité à réagir adéquatement face à son environnement.

« Enfants, nous pouvions jouer dehors presque sans fin. Nos parents nous laissaient jouer entre nous, sans chercher à nous interrompre. En été, il nous arrivait souvent de jouer toute la nuit, assez loin du campement, dans la toundra. Lorsque l'on rentrait à la maison, on trouvait les adultes endormis », (E. Nutarakittuq, née en 1930, propos recueillis à Iglulik en 2004 ; notre traduction).

Plusieurs aînés ont souligné qu'eux-mêmes étaient invités, en tant que jeunes parents, à ne pas intervenir de façon intempestive dans les jeux de leurs enfants. Cette prescription se justifiait notamment par la dynamique d'expérimentation reconnue au jeu, favorisant la maîtrise d'une autonomie fondamentale chez le futur adulte :

« On nous dissuadait d'interférer dans les jeux des enfants, tant que ces derniers ne faisaient pas quelque chose de vraiment condamnable. Même si nous désapprouvions leur comportement du moment, et même si tout danger n'était pas écarté, il ne fallait pas les interrompre pour les sanctionner. Il fallait au contraire les laisser participer à des jeux potentiellement risqués, consistant par exemple à sauter d'un bloc de glace à l'autre sur l'eau, car cela contribuait à les préparer à affronter certains dangers par la suite » (T. Ijjangiaq, 1990 : IE 123 ; notre trad.).

De nos jours, en milieu villageois, les jeunes Iglulingmiut sont encore incités à sortir jouer à l'extérieur, notamment dans la perspective explicite de développer leurs capacités de résistance au froid (et par là, d'acquérir l'endurance requise pour la réalisation d'expéditions de chasse). Ce sont principalement des garçons qui font l'objet d'injonctions de la part de certains parents, affirmant, sur un ton plus ou moins sérieux : « tu es un futur chasseur, tu dois jouer dehors, même en hiver ! ». ¹⁷² Plusieurs adultes et aînés soulignent cependant que la pratique des jeux d'extérieur, en hiver ou au début du printemps, leur paraît plus difficile, voire plus risquée pour les enfants en raison de l'altération de leur mode d'alimentation (marqué par une moindre consommation de gibier, au profit de produits importés peu nourrissants), et de l'utilisation de vêtements synthétiques (moins protecteurs que les habits en peau de caribou de leurs prédécesseurs). ¹⁷³ Ces considérations participent de l'entretien d'une certaine inquiétude chez un nombre croissant de parents, moins enclins à laisser leurs enfants jouer dehors longtemps, en période d'obscurité notamment. Certains jeunes adultes font ainsi valoir leur préoccupation quant au fait de ne pas savoir où leur enfant se trouve, après la sortie de l'école, lorsque les petits se dispersent dans le village et forment des groupes de pairs, s'absorbant dans des activités essentiellement ludiques. Sans doute plus soucieux que par le

¹⁷² Certaines fillettes accordent dans le même sens une importance majeure à la pratique de jeux en extérieur. Alors qu'elle commençait manifestement à souffrir du froid, l'une d'entre elles (âgée de 11 ans) me fit valoir un jour qu'il était nécessaire qu'elle et ses camarades continuent à jouer dehors, « de façon à ce que nous n'ayons pas froid plus tard, lorsque nous serons amenées à camper dans la toundra ou à nous déplacer sur la banquise ».

¹⁷³ Aux yeux de nombreux adultes, l'actuel régime alimentaire des enfants, caractérisé par une consommation importante de sucre, tend à entretenir chez ces derniers une forme d'activité fébrile s'apparentant à une excitation nerveuse. Désignée par le terme *uimajarniq* (et traduite par l'expression anglaise « *sugar high* »), cette dynamique d'effervescence dissipée (ou d'hyperactivité) implique une maîtrise corporelle moindre que celle associée à la démonstration de vivacité ou vitalité « *uumaringniq* ».

passé, les parents recourent aujourd'hui au téléphone (appelant amis et voisins) ou à la radio communautaire pour tenter de localiser leurs enfants quand ceux-ci tardent à rentrer. De façon générale, les enfants sont cependant laissés libres d'aller et venir dans le village, et l'expression d'une inquiétude parentale excessive reste connotée négativement, certains y voyant encore une attitude dangereuse pour la santé même de l'enfant.

Bien que concurrencés par la généralisation des loisirs télévisuels et des jeux vidéo, nombre de jeux enfantins se développent encore de façon significative à l'extérieur, dans les rues ou dans les environs immédiats du village, et éventuellement sur les « aires de jeu » (*pinnguarviit*) à structures métalliques installées ces dernières années (cf. annexe : village 11). Si les enfants privilégient les jeux de poursuite et de dissimulation, ils se livrent aussi fréquemment à des glissades (*tisuraq-*), sur le mode d'une compétition de vitesse ou de distance souvent. Les petits traîneaux en bois et les luges, voire de simples morceaux de plastique, ont remplacé les peaux de phoque utilisées à cet effet par leurs parents ou grands-parents (cf. annexe : enfance 10d). De nos jours, toutes sortes de courses de vitesse (à pied, en vélo...) sont également improvisées par les enfants et les adolescents, dans les rues d'Iglulik. Celles-ci leur servent aussi de terrains de jeu pour des parties informelles de hockey (« street hockey »), en automne et en hiver surtout : par petits groupes ou à deux, les garçons s'amuse à se passer le palet en glissant avec des patins ou en courant sur le sol verglacé, et/ou se livrent à de petites compétitions en cherchant à marquer le plus de buts dans le camp adverse (cf. annexe : enfance 10 e/f).

Si les jeux d'extérieur des enfants apparaissent crédités, aujourd'hui encore, d'une valeur symbolique particulière (en ce qu'ils restent associés au développement de capacités – de vivacité, d'endurance au froid, d'observation et d'anticipation – essentielles à la maîtrise de l'environnement naturel en premier lieu), d'autres jeux enfantins, pratiqués en intérieur, se voient aussi, et se voyaient surtout reconnaître une certaine importance en matière d'éveil ou d'entretien d'un sens de l'observation (du milieu physique et social), ainsi qu'en matière de contrôle du corps et de l'expression des affects.

2.3 Se mettre à l'épreuve : une dynamique au cœur de nombreux jeux d'intérieur

Plusieurs jeux enfantins se déroulant dans un cadre domestique ont été évoqués précédemment (cf. jeux de poupée *inuujaq* [2.1.3.2] ou d'osselets *inugaq* [2.1.4.1]). Parmi les autres jeux d'intérieur pratiqués hier et/ou aujourd'hui par les enfants iglulingmiut, bon nombre d'entre eux consist(ai)ent surtout en une mise à l'épreuve des connaissances, des sens, et/ou des capacités de maîtrise corporelle des participants. On se propose d'examiner ici plusieurs de ces pratiques ludiques, en commençant par celles qui nous ont été rapportées le plus souvent par des aîné(e)s, et dont on retrouve, pour certaines, des expressions contemporaines.

2.3.1 Des jeux « à deviner » pour se tester

Dans le cadre des campements, et en période hivernale surtout, la soirée constituait un moment privilégié pour la pratique de jeux d'intérieur (*pinnguarutiit iglungmisiutiit*). Comme certaines de nos interlocutrices aînées l'ont souligné, plusieurs de ces jeux représentaient de fait une « forme de préparation au sommeil » pour les plus jeunes, et un « moyen efficace de s'occuper l'esprit dans l'attente du retour des chasseurs » pour les enfants plus âgés (et éventuellement leurs mères). Parmi ces dernières activités ludiques figuraient notamment des devinettes (*nalauttarniit*), pour lesquelles l'enjeu consistait à trouver la réponse à une question ou une énigme, ou bien encore à identifier ou trouver un objet dissimulé.

2.3.1.1 *Arnaaq/t* : identifier des familles

Arna(a)q (« femme ») renvoie à un jeu de devinettes pratiqué autrefois par les enfants de la région d'Iglulik, dans le campement, au moment du coucher. D'après les témoignages recueillis auprès de plusieurs Iglulingmiut né(e)s dans les années 1930-1940 (M. Kipsigaq 2002, M. Auqsaq 2002, T. Ijjangiaq 2004, H. Paniaq 2004, S. Avinngaq 2004), ce jeu prenait place tandis que les enfants de la maisonnée s'allongeaient côte à côte sur la plateforme pour se préparer à dormir : l'un d'eux commençait à énumérer, pour ses frères et sœurs le plus souvent, les termes de parenté relatifs à la composition d'une famille nucléaire spécifique. Il pouvait proposer par exemple une équation telle que : “*Arnaat, paninga(t), paninga(t), irninga(t), anguta*” (« la mère, sa/leur fille, sa/leur fille, son/leur fils, le père »), en invitant ainsi les joueurs à deviner l'identité de cette unité familiale.¹⁷⁴ Les membres de celle-ci étaient susceptibles d'appartenir à leur propre campement (*nunaqqatigiit*), ou bien à un autre, plus ou moins proche (*silaqqatigiit*). Chaque joueur s'efforçait d'identifier chacun des membres de

¹⁷⁴ Ce jeu tire sans doute sa désignation (*arnaq* ou *arnaat*) du premier terme posé dans la devinette, puisqu'il semble que le joueur qui la formulait commençait généralement par se référer à la « femme » membre de l'unité résidentielle – et le plus souvent familiale – évoquée, « femme » qui s'assimilait ainsi à la figure de la « mère ».

cette famille, en énonçant les termes de référence appropriés, de son point de vue, en fonction de ses relations d'éponymie et de parenté éventuelles. Le premier qui parvenait à formuler une réponse correcte posait ensuite une nouvelle devinette (ou énigme) ayant trait à l'identité d'une autre famille ou unité résidentielle. La pratique de ce jeu permettait aux participants de tester leur connaissance des réseaux de parenté associés à leur groupe familial (étendu), ou au campement de façon générale. Les plus jeunes étaient ainsi encouragés à identifier leur propre position au sein de ces réseaux.

2.3.1.2 *Iqqullirauti-*, *ijiqsiqattaq-* : localiser ou identifier un objet dissimulé

Dans le contexte semi-nomade, le jeu appelé *iqqullirauti-* (« se mesurer ou rivaliser pour trouver, découvrir » ?) était pratiqué souvent entre germains, dans le cadre familial, en période hivernale ou lorsque le temps était particulièrement mauvais. Selon la description qui nous a été donnée par plusieurs aîné(e)s d'Iglulik né(e)s dans les années 1930 (A. Ulaajuruluk 2004, E. Nutarakittuq 2004, M. Quliktalik 2004), l'un des joueurs dissimulait un objet de petite taille à l'intérieur de l'iglou ou du *qarmaq*, sous quelque chose ou derrière quelqu'un, tandis que les autres enfants gardaient les yeux fermés :

Au signal ("*taima !*"), ils ouvraient les yeux et tentaient de deviner où se trouvait l'objet, sans se mouvoir dans un premier temps. S'ils ne parvenaient pas à repérer l'objet depuis leur position assise ou allongée, ils entamaient une véritable quête (*qinirtualuuvaklutik*) en se déplaçant, éventuellement guidés par certains indices livrés par le dissimulateur. Celui-ci pouvait en effet informer le joueur se rapprochant de l'objet que telle partie de son corps commençait à se réchauffer : "*aggait uunaqtilirpuq !*" (« ta main devient chaude ! »), "*talluit aupaqsivuuq !*" (« ton menton se met à rougir ! »). Il l'incitait ainsi à continuer sa recherche dans la direction suggérée par le membre en question.¹⁷⁵ Le joueur qui trouvait l'objet le cachait à son tour pour la partie suivante.

Un jeu similaire, désigné aujourd'hui par le terme *ijiqsiqattaq-* (évoquant une dissimulation répétée de quelque chose) est encore pratiqué parfois par des enfants se retrouvant dans une même maison, comme nous avons pu l'observer à plusieurs reprises à Iglulik. D'autres jeux, exigeant de recourir de la même façon à son sens de l'observation (appliqué à l'environnement immédiat), sont également organisés par les petits Iglulingmiut. Il s'agit par exemple de deviner la nature d'un objet emprunté au cadre domestique et dissimulé dans la main d'un joueur. Ou encore, l'un des participants repère mentalement un objet présent dans la maison, tandis que les autres doivent en deviner l'identité. Ils peuvent

¹⁷⁵ Des jeux impliquant de façon comparable la dissimulation d'un objet étaient pratiqués dans bien d'autres groupes inuit (cf. Jenness 1922 : 218-219, Birket-Smith 1929 I : 291, Schneider 1985 : 56, Victor et Robert-Lamblin 1989 : 279, 286). Au regard des expressions utilisées chez les Iglulingmiut pour désigner le fait qu'un joueur est près de découvrir l'objet caché (« tu chauffes, tu brûles ! »), l'influence de jeux européens similaires, importés par les baleiniers ou les missionnaires oblats, n'est pas à exclure.

disposer pour cela d'indices portant sur la couleur, la forme ou l'usage commun de cet objet. Ce jeu donne ainsi lieu à des énumérations d'objets, saisis dans leur appartenance à une même « classe » formelle, fonctionnelle ou autre.¹⁷⁶

2.3.1.3 *Uatamanna* : deviner sa position dans l'espace

Parmi les activités enfantines consistant à jouer à deviner, on peut encore relever le jeu «*uatamanna*».¹⁷⁷ Au cours de la première moitié du XX^e siècle, ce jeu était souvent pratiqué en période hivernale, à l'intérieur du *qarmaq* ou de l'iglou. S'il était généralement organisé à l'initiative des enfants, il pouvait aussi impliquer la participation de certains adultes, en particulier celle des femmes restées au campement (alors que les hommes étaient à la chasse).

Les joueurs formaient d'abord un cercle, tandis qu'un des participants, désigné comme le *uatamanna* (*uatamannaujuq*), se plaçait au centre. Celui-ci avait les yeux bandés (*matuaqsimalluni*) ou devait les garder fermés (*sikunngithuni*) tout en se couvrant les oreilles de ses mains, de façon à ne pas voir ni entendre. Il commençait par tourner sur lui-même (*uijjaaqhuni*), ou bien certains joueurs se chargeaient de lui faire effectuer plusieurs rotations complètes (*kaivittitaulauqtuq*), avant de le laisser s'immobiliser.

Comme pour d'autres jeux enfantins (tels *uquutaq* et *uqsuutauijaq*), le principe de privation ou d'altération des sens constituait un élément majeur de cette pratique ludique. En dépit des brouillages imposés, le joueur était mis au défi de conserver un certain sens de l'orientation : Une fois à l'arrêt, et toujours dans l'incapacité de voir (*tautunngithuni*), il devait en effet tenter de se repérer dans l'espace, en devinant au mieux sa position par rapport à plusieurs parties ou objets de la maison. Pivotant lentement sur lui-même, il pointait le doigt dans différentes directions successives, énonçant à chaque fois le nom du lieu qu'il pensait ainsi désigner :

<i>Uat tamanna !</i>	Voici l'encadrement de l'entrée / le mur de l'entrée est ici !
<i>Qariaq tamanna !</i>	Voici l'annexe (de stockage) !
<i>Igliq tamanna !</i>	Voici le lit / la plate-forme est ici !
<i>Aki tamanna !</i>	Voici l'endroit où l'on dépose la viande !
<i>Igalaaq tappika !</i>	Voici la fenêtre (là-haut) !

Cette énumération pouvait intégrer également divers objets (lampe à huile, récipient à eau...) préalablement repérés à l'intérieur de l'habitat, le joueur faisant alors appel à ses facultés de mémorisation. Très souvent cependant, celui-ci témoignait surtout de sa désorientation, et le

¹⁷⁶ Notons que plusieurs jeux – d'adresse notamment – pratiqués dans les campements iglulingmiut comportaient une forme d'énumération spécifique (portant sur les parties corporelles, les doigts, des pièces de vêtements...).

¹⁷⁷ Le terme *uatamanna* désignant ce jeu résulte d'une fusion des deux mots par lesquels le joueur central commence son énumération des parties de l'habitat : cf. «*uat tamanna !*», «*voici l'encadrement de l'entrée !* ». Autrefois pratiqué dans de nombreux groupes inuit, ce jeu était notamment connu sous la dénomination de *nalautannguaq* («*jouer à deviner*») dans la région du Kivalliq (Keewatin Inuit Association 1989 : 93). Il pouvait aussi être désigné par des termes tels que *uatamannaq* (Spalding 1998 : 176, chez les Aivilingmiut), *uatammataaq* (Ootoova 2000 : 136, chez les Tununirmiut), *uativvataanna* (U. Ottokie, in Briggs 2000 : 121, pour le Sud Baffin), *uatippataa* (Qumaq 1988 : 22) ou *uatapataanaaq* (Schneider 1985 : 432) au Nunavik.

décalage entre l'objet ou l'endroit réellement désigné et le nom énoncé ne manquait pas de susciter les rires de l'assistance. Si le joueur parvenait à deviner correctement les emplacements des différentes zones domestiques, il se voyait encore taquiné, en étant accusé implicitement de tricherie, puisqu'il était réputé capable de « voir » : “*tauturuluk* !”.

Une fois l'énumération complétée (que celle-ci fût adéquate ou non), le joueur aux yeux bandés se mettait à nouveau à tourner, en émettant une sorte de bourdonnement (“*mmmh...*”), puis il s'immobilisait et pointait le doigt vers – ce qu'il estimait être – l'un des membres de l'assistance, en simulant le bruit d'un pet. Ce bruit constituait le signal du passage à une séquence de poursuite, le joueur « aveugle » – mais capable d'entendre – tentant alors d'attraper (*aktuqsinasuliqluni*) les autres participants. Dans un premier temps, ces derniers s'efforçaient de rester silencieux, s'éloignant prestement (*qimaakattaklutik*), à pas feutrés, pour éviter de se faire toucher. Par la suite cependant, si le poursuivant se révélait peu efficace, ses proies potentielles étaient susceptibles de le taquiner, en lui donnant une petite tape avant de s'écarter vivement, ou en s'exclamant à plusieurs reprises : “*paasiniquttuullii niruttuullii* !” (« mais voici celui au large prépuce ! ») ou “*niruttuullii* !” (« comme il/elle a une large ouverture ! »). Ils pouvaient aussi émettre toutes sortes de bruits afin d'entretenir une certaine confusion sonore à même de perturber les capacités sensorielles du joueur central. Lorsque celui-ci parvenait à saisir l'un des participants, ce dernier devenait le nouveau “*uatamanna*” pour la partie suivante.

Dans l'ensemble, les aînés ont décrit ce jeu comme étant légèrement effrayant parfois (*ilangani kappianaqturuluk*), tout en soulignant le caractère beaucoup plus redoutable de la version pratiquée par les adultes, connue sous le nom de *taptaujaaq*- (cf. 3.1.1.2.2).

De nos jours, le jeu du *uatamanna* est encore organisé régulièrement au sein de l'école maternelle, dans une salle rectangulaire non susceptible de refléter l'ordonnement de l'habitat traditionnel (iglou ou *qarmaq*). Guidé par une enseignante inuit qui le fait d'abord tourner sur lui-même, le jeune Iglulingmiuq debout au centre, les yeux bandés, n'en continue pas moins d'énoncer les différents termes consacrés (« *uat tamanna, aki tamanna, igliq tamanna... !* »), en pointant du doigt dans plusieurs directions. Il ne s'agit donc plus tant de deviner la localisation de telle ou telle zone domestique, mais plutôt de se conformer à la formulation caractéristique d'un jeu devenu « traditionnel », et intégré à ce titre au programme scolaire des tout jeunes élèves.

En règle générale, le joueur cherche ensuite à se diriger vers les autres participants, qui forment un cercle autour de lui en se tenant par la main. Pour éviter de se faire toucher, ceux-ci ne peuvent que reculer, sans lâcher les mains de leurs voisins, et ces tentatives d'échapper au “*uatamanna*” donnent toujours lieu à de nombreux cris et rires dans l'assistance.

De ce point de vue, la continuité avec la pratique antérieure du jeu *uatamanna* apparaît forte, puisque la performance du joueur « aveugle » était traditionnellement vouée à faire rire l'ensemble des participants, ainsi qu'ont pu le souligner nos interlocuteurs iglulingmiut (de même que des Inuit d'autres régions, et du Nunavik notamment, cf. Leblond 1974 : f 28-29).

Aujourd'hui encore, le premier joueur touché est censé occuper à son tour la position centrale, à l'intérieur du cercle. La plupart des joueurs ont ainsi l'occasion de se retrouver au centre, dans le rôle du "uatamanna", à un moment donné.

Si les pratiques ludiques décrites dans cette section sont celles qui ont été le plus souvent évoquées par nos interlocuteurs aînés, ou que nous avons relevées fréquemment lors de nos séjours à Iglulik, bien d'autres jeux consistant à « deviner » en mettant à l'épreuve ses connaissances ou ses facultés sensorielles étaient et sont encore pratiqués par les enfants iglulingmiut. Aujourd'hui comme hier, la pratique des jeux de ficelle (présentée en 3.1.3.1) peut se décliner par exemple sur le mode de la devinette, le joueur principal invitant le ou les spectateurs à mobiliser leurs capacités d'observation afin de deviner la nature de la figure qui va être formée s'il retire tel doigt ou effectue telle opération sur le fil plutôt que telle autre, ou afin de déterminer dans quel sens l'animal représenté dans la figure finale va se mouvoir s'il tire sur telle ou telle partie de la ficelle (Mary-Rousselière 1969 : 21-22 ; terrain Iglulik 2004). Parfois, le jeune joueur incite aussi les membres de l'assemblée à deviner – soit à reconnaître ou à interpréter – l'identité de l'être ou de l'objet qu'il/elle a représenté à l'aide de la ficelle, à la suite de plusieurs opérations éventuellement improvisées (annexe : jeux traditionnels 1g). Nous verrons par ailleurs, dans un autre registre, que la radio et la C.B. locales constituent des médias utilisés de nos jours, lors de fêtes communautaires ou d'anniversaires individuels surtout (cf. 6.2), pour des jeux de devinettes qui sollicitent notamment les connaissances ou la mémoire sociale des auditeurs, enfants ou adultes.

Il faut remarquer enfin que les jeunes Iglulingmiut jouaient et jouent également à « deviner », *nalauttannguaq*-, au travers de pratiques prenant la forme d'une divination (ou d'une sollicitation de signes positifs) plutôt que celle d'une mise au défi de leurs facultés ou compétences propres. L'un de ces jeux divinatoires encore pratiqué par les enfants consiste notamment à jeter au sol un humérus de phoque après avoir formulé une question, afin d'obtenir une réponse, positive ou négative selon la position finale de l'os (cf. 4.1.2.2.2).

Mais pour poursuivre ici notre examen des principaux jeux d'intérieur enfantins fondés sur un impératif de mise à l'épreuve des capacités individuelles, il s'agit pour l'heure de considérer un ensemble de pratiques ludiques régies par un principe de maîtrise de soi.

2.3.2 Jeux éprouvant la maîtrise du rire

2.3.2.1 *Quinaksaqattauti-* : l'épreuve du chatouillement

Dans le cadre des campements, la pratique du chatouillement (*quinaksaqattautiniq*) constituait un jeu fréquemment engagé par les enfants iglulingmiut (R. Ujarasuk, T. Ijjangiaq, M. Kipsigaq, E. Nutarakittuq, H. Paniaq, témoignages recueillis à Iglulik en 2004). Assis ou couchés sur la plateforme, les participants se chatouillaient à tour de rôle, en privilégiant les zones du cou, des aisselles, du nombril et des pieds. Pour le joueur chatouillé, le défi consistait à résister le plus longtemps possible afin de ne pas céder au rire convulsif.¹⁷⁸ Le jeu pouvait aussi être organisé sur un mode dualiste et interactif, les joueurs se mesurant en se chatouillant mutuellement, chacun s'efforçant de faire rire l'adversaire en premier.

L'épreuve des chatouillements représentait par ailleurs la séquence finale de plusieurs jeux enfantins, en tant que sanction ou « gage » imposé au(x) perdant(s). On a pu évoquer le fait qu'à l'occasion de jeux de poursuite ou de ronde (*amaruujaq-*, *taqqiujaq-*, *uqsuutaq-*), le joueur capturé ou tombé au sol était souvent chatouillé, par celui qui l'avait pourchassé (et affirmait ainsi sa prise), ou par tous les autres participants encore debout. La défaite d'un joueur était validée de façon similaire lors de jeux d'intérieur fondés sur une mise au défi (de trouver la solution dans le cas d'une devinette par exemple, ou d'obtenir un résultat positif, dans le cas d'un tir impliquant hasard et précision). L'un de ces jeux consistait à lancer un humérus de phoque, en essayant de le faire retomber au sol en position dite érigée (la protubérance de l'os pointant vers le haut). Le premier joueur dont le lancer s'avérait infructueux – l'os se retrouvant à terre dans une position « couchée » – se voyait aussitôt chatouillé par ses camarades, jusqu'à ce qu'il éclate de rire ou semble perdre la maîtrise de son corps. Seuls les participants réussissant à réaliser cinq lancers « positifs » consécutifs pouvaient échapper à un tel gage.

De nos jours encore à Iglulik, il arrive que le recours aux chatouillements constitue la sanction applicable au vaincu, à l'issue de petits jeux de compétition entre enfants. Dès leur plus jeune âge par ailleurs, les petits jouent spontanément à se chatouiller les uns les autres, en s'exclamant parfois : “*ikulikulikulikusikusi !*”. Si les adultes veillent, aujourd'hui comme hier, à ce que les enfants ne s'épuisent pas physiquement ou nerveusement à cette occasion, il semble que la pratique des chatouillements reste valorisée en tant que modalité de mise à l'épreuve de la maîtrise de soi. Les jeunes Iglulingmiut ne sont jamais dissuadés de se tester

¹⁷⁸ Chez les Inuit comme dans bien d'autres sociétés, le chatouillement est reconnu comme l'un des catalyseurs par excellence du rire. Dans sa définition portant sur celui qui rit (*ijuqtuq*, *iglaqtuq*), T. Qumaq (1991 : 60) souligne notamment que l'individu chatouillé est porté à rire (*quinaksaaliruni inuk ijurunnatuq*).

de cette façon, et leurs parents eux-mêmes tendent à les chatouiller lorsqu'ils cherchent à les taquiner.¹⁷⁹ Le fait d'expérimenter ses propres réactions physiologiques face à de tels stimuli est souvent perçu comme un moyen d'apprendre à mieux contrôler celles-ci. L'ambivalence des sensations engendrées par le chatouillement est de fait soulignée à différents niveaux. Certains adultes font valoir d'une part que les enfants en éprouvent du plaisir, mais beaucoup mettent aussi l'accent sur la dimension parfois effrayante (*kappianaqtuq*) des jeux de chatouillements qu'eux-mêmes pratiquaient par le passé. Le terme utilisé pour se référer à une sensation de chatouillement, *quinangnaqtuq*, connote en soi la répulsion (Therrien 1999a : 213). Ce syntagme désigne de façon générale les frissons de dégoût, inspirés notamment par le contact ou même la vue de certains insectes ou petits rongeurs (Ootoova 2000 : 595).

Il faut noter que dans plusieurs récits traditionnels des Iglulingmiut, l'exercice de chatouillements, à l'endroit des enfants en particulier, est présenté comme dangereux voire mortifère, surtout lorsqu'il est le fait d'esprits défunts ou de non-humains.¹⁸⁰ L'incapacité à résister aux sollicitations de ces derniers, en succombant au rire, se traduit systématiquement, pour l'enfant, par un départ du monde des vivants. Outre des esprits défunts (susceptibles de chatouiller des proches pour tenter de les attirer auprès d'eux, cf. Rasmussen 1929 : 108), certains êtres non-humains, tels Qungaalukkakik et Tuutannguaq, étaient en effet réputés s'attaquer aux enfants isolés, en cherchant à les chatouiller à mort. Connus dans l'Arctique central et oriental, chez les Nattilingmiut notamment (Rasmussen 1931 : 246-247, 391), ces êtres sont encore évoqués parfois dans la tradition orale iglulingmiut : E. Nutarakittuq et T. Ijjangiaq ont ainsi décrit Qungaalukkakik comme un être à la large bouche, souriant en permanence (témoignages recueillis à Iglulik en 2004).¹⁸¹

Il faut remarquer par ailleurs que l'épreuve de résistance au rire imposée au chamane en visite chez de grandes figures tutélaires, comme l'esprit de la lune ou la maîtresse du gibier marin, pouvait elle aussi impliquer l'exercice de chatouillements (par des esprits), comme le relatent certains mythes connus dans l'aire inuit, et particulièrement dans le nord-ouest du Groenland : le chamane désireux de rencontrer la gardienne du gibier marin (Takannaaluk) au fond de la mer devait d'abord réussir à retenir son rire tandis qu'il était chatouillé par le père de la maîtresse des lieux, qui attendait chaque visiteur sous sa couverture. Si le chamane

¹⁷⁹ Plusieurs aînées d'Iglulik (M. Kipsigaq, T. Ijjangiaq, E. Nutarakittuq) se souviennent avoir été fréquemment chatouillées par des adultes, durant leur enfance également.

¹⁸⁰ Un récit bien connu des Iglulingmiut rapporte aussi que sous l'effet des chatouillements de sa grand-mère, un enfant se transforma en passereau et quitta aussitôt la maison en s'envolant (cf. annexe : récit 1).

¹⁸¹ C'est bien sous ces traits qu'un aîné du sud de Baffin a représenté Qungaalukkaki(i)k (in Laugrand, Oosten et Trudel 1999 : 120), dont le nom évoque un être qui sourit pleinement (*qunga(k)-* : sourire, *-aluk* : augmentatif).

cédait au rire, il était condamné à mourir peu de temps après son retour sur terre (récit d'Amaunalik, in Holtved 1951 I : 63, II : 22 ; Sonne 1990 : 23).

Si les pratiques de chatouillements empruntaient – et conservent – la forme de petits jeux chez les enfants iglulingmiut, d'autres jeux reposant aussi sur un principe de maîtrise de la prédisposition à rire, face à divers stimuli d'ordre physique ou psychique, restent également pratiqués de nos jours. Pour gagner, le joueur doit résister à l'envie de s'abandonner au rire, alors même que ses adversaires cherchent à le confronter à des situations comiques, comme c'est le cas par exemple pour le « jeu du silence ».

2.3.2.2 Rester muet et retenir son rire : le « jeu du silence » *aaqsiq*

Dans le jeu appelé *aaqsiq*, ce sont généralement deux individus ou deux équipes qui s'affrontent (*saalagiqattautinasuk-*).¹⁸² À tour de rôle, les joueurs s'efforcent de faire rire ou sourire leur(s) adversaire(s), en recourant à diverses facéties et grimaces (réalisées à l'aide des mains, qui pressent ou tirent le visage afin d'en transformer significativement l'apparence, cf. annexe : enfance 11). Ceux qui sont ainsi mis à l'épreuve tentent de rester impassibles : ils doivent s'abstenir d'émettre le moindre son, ou même de laisser entrevoir leurs dents.

Dans la période semi-nomade, ce jeu était pratiqué essentiellement par des enfants, en hiver comme en été, à l'intérieur de la maison. En l'absence des hommes partis chasser, les femmes étaient aussi promptes à se joindre au jeu, en adoptant des attitudes parodiques destinées à faire rire les plus jeunes. En règle générale, le jeu commençait par l'interprétation collective d'un chant « de nature à mettre les participants dans une humeur badine » (R. Ujarasuk, 2004), tel que :

<i>Aaqsiq nipangiaqsi</i>	Aaqsiq, sois silencieux (aqsi)
<i>Kakkivigsakpit (kakkivialiqsimaangagu)</i>	Il est las d'avoir une moustache
<i>avatingikku umiqanngukpuq</i>	de part et d'autre de sa lèvre supérieure
<i>Aaqsipaluattiaq</i>	Il a justement coutume de jouer au jeu de silence
<i>Kujjangavug,</i>	Il a la tête en bas, à l'envers
<i>Taqpalaqivug</i>	Il dilate ainsi ses narines / « Taqpalaqivug »,
<i>Kia kipingmatit kippasuuvit</i>	Qui t'a fait une telle coupe au carré ?
<i>Kiinaksaraattiap kipingmanga kippasuuvunga</i>	C'est Kiinaksaraattiaq (mon bel objet affûtable) qui m'a fait cette coupe au carré
<i>Kippasuk, kippasuk, kippasuk !</i>	Celui qui a la coupe au carré !

¹⁸² Le sens littéral du terme *aaqsiq* est difficile à saisir. Peut-on y voir une connotation d'exagération dans l'action, en lien avec la racine *arli-* (Fortescue et al. 1994 : 42), et qui se référerait au caractère parodique ou « surjoué » des postures adoptées par les joueurs cherchant à faire rire l'équipe adverse ? Ce même jeu de silence est encore évoqué sous le nom d'*annuuti(niq)*, renvoyant inversement à l'adoption d'une expression faciale austère, solennelle, excluant tout sourire (*annuttuq* : qui fait grise mine, Ootoova 2000 : 213).

À l'issue du chant, les joueurs imitaient le bruit d'un pet (*nilinngualauqtut*), donnant ainsi le signal du début de la compétition :

À partir de cet instant, tous les membres d'une des deux équipes devaient afficher une mine austère (*annuttualuunasuk-*) et rester totalement muets et silencieux (*nipiqanngituaudit*) le plus longtemps possible. Les joueurs de l'équipe adverse se démenaient quant à eux pour briser cette impassibilité, en cherchant à être drôles (*tipsinarasuktualuuliqtutik*) par différents moyens. Afin de faire rire leurs opposants, ils se lançaient dans toutes sortes de grimaces (*kiinarmainiit*) impliquant des distorsions du visage, ou modifiaient leur apparence physique en recourant à des travestissements parodiques. Les garçons tressaient leurs cheveux sur le dessus de leur crâne ou les réunissaient en un chignon féminin. Certains faisaient aussi le récit d'expériences comiques vécues par le passé, ou racontaient des blagues (*tipsinaqtumik unikkaaruluuqaqtutik*), dans le but de provoquer les rires.

Lorsqu'un des joueurs mis à l'épreuve ne parvenait plus à contenir son rire ou à retenir un sourire, il était réputé avoir perdu (*saalaujami*), entraînant la défaite de son équipe. S'ouvrait alors pour lui une deuxième séquence, tendant à éprouver là encore sa capacité à maîtriser l'expression de ses émotions, puisqu'il était taquiné par tous. Toute défaillance dans le contrôle de l'expression faciale était en effet sanctionnée par des plaisanteries ou railleries portant sur la menace d'une mauvaise union :

Si le joueur était un garçon, les participants évoquaient la perspective de son mariage avec une vieille femme du campement (*ningiuraaluk*) ou une veuve particulièrement peu attirante (*piunngitturuluk*) : "*nulianikputit !*" (« tu te maries [avec elle] ! »), soulignaient ses camarades. Inversement, si une fillette avait échoué à garder son sérieux, les joueurs lui faisaient valoir qu'elle allait épouser un homme très âgé (*ittualuk, ittularuluk*) ou jugé repoussant : "*uinikputit !*" (« tu te maries [avec lui] ! »). Ils la taquinaient en particulier à propos des baisers qu'elle devrait échanger avec son époux, et décrivaient plus loin ses obligations conjugales. Très souvent, l'individu cité au titre d'époux résidait dans un autre campement, ce qui ajoutait la menace (virtuelle) d'un déplacement loin des parents et du groupe familial, conformément à la règle prédominante de virilocalité.

Cette forme de sanction symbolique (évoquant la possibilité d'une union malheureuse) possédait en elle-même un fort potentiel dissuasif. Comme plusieurs aînés et adultes iglulingmiut, E. Nutarakittuq (née vers 1930) a pu le souligner :

« Chaque joueur mettait beaucoup d'énergie à se retenir de rire ou de faire le moindre bruit, car personne ne voulait se retrouver officiellement marié(e) à une personne âgée ou très laide. Il arrivait d'ailleurs que l'une des perdantes se mette à pleurer tant l'idée de finir mariée à un tel individu lui répugnait (*naqruluamut qiajuahuuliqluni uitaarumanngithuni*) » (propos recueillis à Iglulik en 2004, notre traduction).¹⁸³

¹⁸³ La référence à la vieillesse, perçue par les enfants comme un état profondément indésirable voire repoussant, constitue un gage ou une menace symbolique dans plusieurs jeux iglulingmiut. Dans l'un des premiers jeux de cartes pratiqué par des enfants de la région, et pour lequel il s'agit de former des paires, le joueur qui garde en main la seule carte impossible à appairer est qualifié de *qiiq*, « cheveux gris-blancs ». Le perdant peut aussi être désigné comme étant *ittuqaqsaq* (soit un vieil homme, marqué par son incapacité latente, presque « un bon à rien »), ou *ninguqaqsaq* (une femme âgée). Plusieurs adultes ayant participé à ce jeu dans leur enfance ont mentionné qu'ils appréhendaient alors de se voir appeler ainsi, au point parfois de pleurer ou de se mettre en colère s'ils perdaient la partie. Il faut rappeler à ce sujet qu'une des formes de taquinerie exprimée autrefois par

L'époux ou l'épouse indésirable circulait cependant au cours du jeu, puisqu'il/elle était attribué(e) successivement aux différent(e)s perdant(e)s. Le joueur qui avait été taquiné était donc susceptible de prendre sa revanche, en assumant à son tour le rôle de personnage facétieux cherchant à faire rire les précédents moqueurs. Il était soutenu dans ses efforts par les membres de son propre camp. L'alternance des rôles était assurée au gré de chaque partie.

Ce « jeu du silence » (*aaqsiiq, annuuti*) était pratiqué selon des modalités comparables dans de nombreux groupes inuit. Dans le sud de Baffin (N. Ekho, in Briggs 2000 : 128) et jusque dans le nord alaskien, à Barrow (Jenness 1922 : 219), la défaite était validée de façon analogue par des taquineries ayant trait à une prétendue union avec une personne très âgée. Dans l'Arctique central canadien, chez les Nattilingmiut notamment (Rasmussen 1931 : 68, 359), le perdant se voyait plutôt attribuer le nom d'un vieillard décrépit ou recevait un surnom comique, par lequel il était appelé pendant toute la durée du jeu, voire toute la journée.

De nos jours, le jeu *aaqsiiq* est encore pratiqué à Iglulik, notamment dans le cadre de l'école maternelle (ou de la structure d'accueil pré-élémentaire). Ce jeu figure en effet parmi les « jeux traditionnels » (*pinnguarutituqait*) intégrés au cursus (pré-)scolaire, et organisés chaque semaine dans les locaux de la petite école au titre d'activités ludiques ouvertes, par sessions nominatives, aux enfants du village. Vers 4-5 ans souvent, les petits Iglulingmiut tendent par ailleurs à engager de façon spontanée une série de jeux dualistes (rappelant ceux de « la barbichette »), par lesquels ils éprouvent directement leur capacité à contrôler leur expression faciale, et de façon générale, leur maîtrise de soi (cf. Briggs 1983 : 20). Un enfant viendra par exemple placer son visage tout près de celui de l'opposant choisi, et les deux joueurs se fixeront mutuellement, en s'efforçant de rester impassibles. Très souvent, l'un des jeunes participants ne tarde pas à pouffer, mais le jeu est susceptible de durer longtemps.

D'autres jeux, organisés pour les enfants à l'occasion d'anniversaires notamment (cf. 6.2.2), requièrent de façon comparable de maîtriser son rire pour gagner :

Un ballon de baudruche est par exemple lâché depuis une certaine hauteur, et pendant la durée de sa chute, les participants, installés en cercle, sont invités à rire à gorge déployée. Sitôt que le ballon touche le sol cependant, ils doivent cesser de rire, sous peine d'être éliminés.

Ou bien encore, les enfants s'allongent de façon à former une ligne, chacun posant sa tête sur le ventre du joueur suivant. Le premier de la file simule un rire stéréotypé en s'exclamant « *ha !* », puis c'est le tour du second, qui feint de s'esclaffer « *ha ! ha !* », puis du troisième (« *ha ! ha ! ha !* »), et ainsi de suite. Le joueur qui ne parvient pas à « rire » (prétendument) le bon nombre de fois, ou qui se met à rire inopinément doit quitter la ligne.

les parents Utkukhalingmiut à l'endroit des petits associait symboliquement l'état de vieillesse et la notion d'être « indésirable ». J. Briggs (1978 : 72) a ainsi rapporté les propos d'une mère à sa fillette de 3 ans : « You are not lovable, you are an old woman » (propos destinés à initier l'enfant à une prétendue expérience de rejet).

La plupart de ces jeux reposent aujourd'hui sur un principe éliminatoire à même de déboucher sur l'identification d'un vainqueur (souvent récompensé par un prix matériel), tandis que l'accent était plutôt porté sur la figure du « perdant » (taquiné, voire moqué) et sur le caractère presque anxiogène de la défaite, lors de la pratique antérieure des jeux *aaqsiiq*. Le joueur échouant à contrôler son rire est sanctionné de nos jours par une élimination pure et simple, soit l'obligation de sortir du jeu. Mais même s'ils s'attachent davantage à la désignation d'un (unique) gagnant, ces jeux contemporains semblent participer encore d'une « éducation du rire ». Or, chez les Iglulingmiut comme dans d'autres groupes inuit, la maîtrise de sa prédisposition à rire reste reconnue comme une compétence nécessaire à l'accession à la « maturité » (Therrien 1999a : 214).¹⁸⁴

Outre les jeux fondés sur un principe de résistance à l'envie de rire ou de sourire, d'autres pratiques ludiques des enfants iglulingmiut s'organisent aujourd'hui encore autour d'une mise à l'épreuve des capacités de contrôle de ses expressions corporelles et/ou orales, dans un contexte invitant à la distraction notamment. L'un des jeux (d'intérieur) fréquemment pratiqués dans cet objectif de parfaite maîtrise de soi consiste par exemple à s'imposer l'observance d'une règle de conduite ou d'une prohibition spécifique (et souvent farfelue), pendant un temps donné, voire le « plus longtemps possible » à l'échelle d'une journée : la prescription peut être de s'abstenir de toucher tout objet comportant du métal ou de couleur verte, de s'interdire de prononcer tel mot commun ou de marcher dans telle zone de la maison... Que le jeu prenne la forme d'une compétition avec soi-même ou avec d'autres, il implique toujours que le(s) joueur(s) veille(nt) à suivre durablement l'interdit fixé, tout en continuant à effectuer certaines tâches ou à vaquer à ses/leurs occupations. En s'efforçant d'être ainsi hautement conscients de chacune de leurs actions ou paroles, les jeunes Iglulingmiut s'exercent bien, ici encore, à la maîtrise d'eux-mêmes.

Si les jeux consistant à s'entraîner au contrôle de soi représentent toujours une part significative des activités ludiques enfantines impliquant un principe général de mise à l'épreuve des capacités individuelles, nombre de jeux pratiqués régulièrement en intérieur par les enfants iglulingmiut reposent quant à eux davantage sur une mise au défi des capacités de maîtrise technique, qui n'inclut pas nécessairement une logique de contrôle de l'expression des affects. C'est particulièrement le cas des jeux vidéo.

¹⁸⁴ Nous verrons dans la partie suivante (3.1.1.3.2) l'importance symbolique associée à ce contrôle du rire, telle qu'elle pouvait s'exprimer dans plusieurs rites collectifs (comme le *tivajuut*) et mythes iglulingmiut.

2.3.3 Se mesurer à un adversaire virtuel : la pratique des jeux vidéo

Les jeux vidéo ont fait leur apparition vers la fin des années 1980 à Iglulik, et ont acquis une importance croissante au cours des deux dernières décennies, au point de devenir l'un des principaux jeux d'intérieur pratiqué par les jeunes. Nombreux sont les Iglulingmiut qui pratiquent, dès l'âge de 3-4 ans, l'art de la manette, que ce soit chez eux ou lors d'une visite dans une maisonnée qui en est équipée. Beaucoup d'adolescents, mais aussi des adultes et des personnes âgées témoignent également d'un intérêt marqué pour les jeux électroniques, qu'ils sont prompts à expérimenter, parfois durablement.

Désignés en inuktitut par le terme *pinnguarutit* (« instruments de jeu »), ces appareils vidéo sont en effet saisis dans leur dimension ludique. De nos jours, la plupart des enfants inuit y font référence en utilisant le terme anglais *game*, désignant tant la console de jeu que les différents « programmes » (courses-poursuites à bord de véhicules motorisés, compétitions sportives tels que des matchs de baseball, de basket ou de hockey, combats mettant aux prises des hommes ou des humains et des non-humains...) qu'ils privilégient souvent dans leur pratique. Cette pratique enfantine se caractérise de fait par une dynamique essentiellement compétitive, l'objectif étant presque toujours de surpasser un ou plusieurs adversaires. La compétition s'avère parfois interindividuelle, au sens où les jeunes joueurs peuvent se mesurer directement entre eux lors de l'exécution d'un même parcours, pour lequel chacun choisit un personnage parmi des référents « qallunaat » par exemple. Très souvent, la compétition revêt cependant un aspect plus personnel, dans la mesure où elle s'organise face à un opposant virtuel (assimilable à la machine ou au programme), voire face à soi-même (ou aux précédents personnages auxquels le joueur a pu s'identifier). Si une forme de compétition entre différents joueurs perdure, elle apparaît en effet indirecte, les jeunes Iglulingmiut rivalisant au travers de scores, que chacun cherche à améliorer à part soi surtout. On assiste en ce sens au développement d'une pratique plus individuelle, qui tend à accorder la primauté au fait de dépasser sans cesse son propre record, ou d'atteindre le niveau maximal de difficultés prévu par le logiciel, pour comparer ensuite sa performance à celle de ses pairs.

Bien que plus individualisée, la pratique enfantine des jeux vidéo conserve souvent une portée collective, de par la présence fréquente de spectateurs observant avec attention le déroulement du jeu. Les membres de l'assistance jouent en effet un rôle actif, s'enquérant, pour les derniers arrivés, de la tournure de la partie en cours : “*Saalaksaqpit ?*”, « Tu gagnes ? », ou encourageant le joueur dans ses tentatives : “*Atii ! Pijunnaqtutit... saalaqaniaravit ! You can do it !*” (« Tu peux y arriver, tu vas gagner ! »). Ce sont souvent de jeunes spectateurs, mais aussi des adultes (parents, visiteurs) qui invitent ainsi l'enfant à

progresser dans son avancée et soulignent sa victoire en le félicitant pour le résultat obtenu (“*Ajunngi saalaksagtutit !*”), ou expriment au contraire des commentaires compatissants face à son échec du moment.

La pratique des jeux vidéo apparaît bien conçue sur le mode d’une mise à l’épreuve des habiletés ou des capacités techniques et stratégiques du joueur, en référence à un champ essentiellement virtuel. Dans cette mise à l’épreuve individuelle, la notion de maîtrise de l’expression des émotions n’intervient pas de façon pertinente ou significative. Au contraire, l’utilisation des jeux vidéo donne souvent lieu à des exclamations d’enthousiasme ou de déception, selon la progression du personnage investi. Cette activité ludique s’accompagne surtout de manifestations exacerbées d’une forme de victoire : la réalisation d’un parcours prédéfini, ou le succès du personnage à l’étape finale, est souvent donné(e) à voir comme une réussite personnelle, validée par le joueur de façon sonore, verbale (“*saalaksarama !*”, « j’ai gagné ! ») et gestuelle (les poings brandis vers le ciel...). L’absence de restriction ou de modération quant à l’affirmation d’une victoire (exprimée de manière bien plus implicite lors de jeux de compétition antérieurs) est peut-être perçue comme d’autant plus acceptable que le vaincu est d’ordre virtuel ici.

De façon générale, la pratique des jeux vidéo semble fournir un cadre reconnu comme approprié pour l’expression d’une certaine exubérance verbale ou émotionnelle de la part des jeunes joueurs. Elle est parfois saisie comme une occasion de rire ensemble (des expressions du joueur, ou des déboires infligés aux personnages adverses), en famille ou entre amis. Cependant, si des effets cathartiques sont susceptibles d’être prêtés à cette activité, celle-ci est aussi perçue comme à même d’engendrer, chez certains, des tensions nerveuses s’apparentant à de la frustration (*qapillagijallaaluk*) ou de la colère (*ninngaksarniq*). Plusieurs parents cherchent en ce sens à limiter l’usage de la console vidéo chez leurs enfants. Dans certains cas, le jouet électronique a même été retiré du cadre domestique, un retrait souvent justifié par le fait que l’enfant ne témoignait plus d’un plaisir manifeste à l’utiliser, et en ce sens, ne « jouait » plus vraiment mais exprimait une forme de « dépendance » ou d’obsession :

« J’ai réalisé que mon fils avait développé une forte dépendance envers cette console (*I realized that he was totally addicted to it*). Il ne témoignait plus de joie lorsqu’il l’utilisait, et il avait cessé de jouer au dehors. Il fallait vraiment se débarrasser de cet objet ! (*We had to get rid of that stuff !*) », a souligné ainsi Lydia, âgée d’une trentaine d’années (propos recueillis à Iglulik, 2002).

Nombre de jeunes adultes font aujourd’hui valoir leurs préoccupations face au risque d’isolement véhiculé par une pratique solitaire ou excessive des jeux vidéo, que ce soit chez un enfant ou chez un adulte. À leurs yeux, cette activité tend à perdre son caractère ludique

dès lors qu'elle induit une forme de retrait de la vie collective ou se traduit par un intérêt moindre pour des interactions sociales réelles.

De même, plusieurs parents déplorent le fait que l'utilisation de la console vidéo – en particulier – soit trop souvent à l'origine de disputes entre des enfants aujourd'hui moins enclins à partager les jouets, selon eux. De façon générale, beaucoup de nos interlocuteurs adultes et aînés ont souligné en effet que le refus de prêter ou de partager un jouet constitue un comportement relativement récent (puisqu'autrefois « inconnu dans les campements »), qui tend à se développer chez certains enfants. Pour certains, cette attitude s'apparenterait même parfois à un refus du jeu en commun et s'inscrirait en ce sens dans une tendance enfantine plus large, et tout aussi nouvelle ou caractéristique de la vie en milieu semi-urbain, consistant à se permettre de rejeter un ou des compagnons de jeu potentiels (ou à ne pas chercher à entrer mutuellement dans une telle relation alors que l'occasion se présente).

(Conclusion) Savoir jouer : prescriptions et interdits liés aux jeux des enfants

Nous avons vu dans cette première partie que le petit enfant *iglulingmiut* était façonné – ou que son devenir en tant que personne sociale était orienté – par les manipulations et interactions engagées par des adultes et des membres de son entourage. Jouant avec le petit, ceux-ci le font aussi « jouer » (*pinnguaq-*) en lui faisant représenter ou simuler des actions augurant de son succès futur ou de sa capacité à réaliser ces mêmes actions à une autre échelle, dans sa vie d'adulte. Un certain nombre de paroles sont et/ou étaient également adressées à l'enfant afin de guider son développement, de lui conférer des qualités et des compétences particulières, et de favoriser chez elle/lui un devenir de bonne couturière, de bonne épouse, ou de bon chasseur ainsi que de bon joueur.

Par la suite, c'est en impulsant et en assumant lui-même tout un ensemble de pratiques ludiques que l'enfant concrétise et éprouve ses potentialités, et développe les capacités qui caractériseront son existence en tant que membre actif de la société. Et c'est particulièrement au travers de jeux impliquant des formes d'imitation et de représentation (*-ujaq-*, *-nnguaq-*) que le jeune *Iglulingmiuq* pose des gestes ou énonce certaines paroles susceptibles de se voir reconnaître une efficacité symbolique, engageant sa propre réussite notamment.

Nous avons évoqué ainsi la dimension propitiatoire attribuée aux actions fructueuses mises en œuvre par les garçons simulant la réalisation d'une chasse. La notion d'efficacité inhérente au geste effectué lors de petits rituels ludiques apparaît nettement dans le cas des jeux de chasse *tuktunnguujaq-*, *aivinnguujaq-*, *nattinnguujaq-* : la concrétisation du harponnage d'un prétendu gibier était, et est parfois encore réputée favoriser un succès similaire lors de l'engagement dans une pratique cynégétique réelle. Inversement, la portée symbolique des actions développées lors de pratiques ludiques enfantines pouvait se révéler autrefois au travers de l'existence de restrictions quant à la participation des garçons à certains jeux.

Plusieurs gestes requis pour l'exécution de différents jeux de précision étaient en effet perçus comme préjudiciables au bon déroulement de la chasse. Afin d'éviter de harponner l'animal de façon inappropriée, et de risquer par là de le perdre, les garçons n'ayant pas réalisé de prise de chacune des espèces de gibier marin devaient par exemple s'abstenir de jouer fréquemment au bilboquet (*ajagaq-*, cf. 3.1.3.2). Ce jeu consistait à insérer un stylet ou une pointe (en os) dans un os percé de trous, qui lui était rattaché par une cordelette. Or, le fait de répéter le geste aboutissant à l'insertion de la pointe dans cet os risquait d'amener le jeune

chasseur à harponner le gibier marin (phoque, morse) au niveau de l'os, et à rater ainsi la capture par la suite (Z. Aqiaruq Uqalik 2002, C. Iqijjuk 2002).¹⁸⁵

Il semble en ce sens que la nature du support matériel utilisé dans le cours du jeu ou de la représentation ludique intervenait significativement dans la portée, positive ou négative, prêtée à un même geste, que le joueur ait ou non conscience de représenter telle ou telle action. Alors que le harponnage d'un morceau de peau de phoque (lors du jeu *nattinguujaq-*) pouvait préfigurer la prise réussie d'un phoque (si le point d'impact était approprié), l'action consistant à harponner un os (de phoque souvent) pouvait augurer de l'échec de la chasse.

Selon une même dynamique analogique, les garçons étaient aussi dissuadés de pratiquer souvent des jeux de ficelle (*ajaraaq-*, 3.1.3.1), sous peine non seulement d'échouer dans leurs tentatives de prise d'un gibier marin, mais encore de se blesser sérieusement, voire de mourir lors de l'exécution d'une telle chasse. La manipulation ludique d'une ficelle, passée autour des mains et croisée en plusieurs endroits de façon à former des figures, exposait les futurs chasseurs au risque de s'emmêler les doigts dans leur ligne de harpon, et d'être entraînés sous l'eau à la suite du gibier harponné, phoque barbu ou morse (Boas 1901 : 161, Rasmussen 1929 : 177, H. Amarualik 1987 : IE 023, A. Ulaajuruluk 2005).¹⁸⁶

Dans le cas des jeux de ficelle (*ajaraaq-*) comme dans le cas du jeu de bilboquet (*ajagaq-*), ces prohibitions concernaient surtout des garçons en situation de transition et de vulnérabilité relative, en ce sens qu'ils n'avaient pas encore fait l'expérience, réelle et directe, de la capture d'un gros gibier marin. Même s'il ne s'agissait pas pour ces joueurs de représenter ou de faire semblant de réaliser explicitement un harponnage ou un geste de traction infructueux voire malheureux, le seul fait de poser ces gestes de façon première à l'échelle de ces jeux risquait de susciter leur répétition et concrétisation à d'autres niveaux.

L'efficacité symbolique prêtée à la représentation liée à certaines actions ludiques est encore conçue comme à même de se manifester dans différents domaines, et pas seulement dans le champ cynégétique. L'existence de restrictions applicables aux activités enfantines, que celles-ci soient pratiquées par des garçons ou par des filles, tend à souligner que les effets immédiats d'une action ludique peuvent annoncer ou engendrer des effets ultérieurs similaires, à une échelle bien supérieure souvent. Aujourd'hui encore, les aînés dissuadent par exemple les enfants de s'amuser à lancer des petits cailloux dans l'eau, sous peine d'amener la pluie dans la région. De même, les jeunes Iglulingmiut doivent s'abstenir de jouer avec une

¹⁸⁵ De fait, le harponnage du phoque dans une zone osseuse, cause d'insuccès ou de non-prise pour le chasseur, semblait correspondre à un cas de figure non rare (cf. Parry 1824 : 457).

¹⁸⁶ Ce type d'accident se produisait en effet (Lyon 1824 : 328, Mathiassen 1928 : 48, Ijjangiaq 1991 : IE 184).

algue (*qiqquaq*) en l'utilisant comme fouet, car le fait de fouetter ainsi l'air risquerait de provoquer soudainement vents et tempêtes (compromettant les efforts des chasseurs).¹⁸⁷

Plusieurs limitations encadrent par ailleurs les pratiques consistant à faire semblant, de faire ou de dire. Les enfants sont encore, et étaient surtout dissuadés de simuler des pleurs ou un état de tristesse, sur le mode du jeu par exemple. L'évocation physique et sonore de certains états psychiques dégradés ou connotés négativement est prohibée, dans la mesure où cette forme de simulation est réputée engendrer le motif réel d'un épanchement similaire. G. Agiaq Kappianaq a pu souligner la force de cet interdit autrefois¹⁸⁸ :

« Quand nous étions enfants, on nous disait de ne pas faire semblant de pleurer, au risque de faire l'expérience de la perte d'un enfant lorsque nous serions adultes » (1997 : IE 414, notre traduction).

De façon comparable, et sur un mode complémentaire à l'action, certains interdits peuvent encore porter sur la nature des paroles prononcées dans le contexte d'un jeu, ou en guise de « plaisanterie ». Dans le cadre de jeux enfantins tout particulièrement, l'énonciation de propos négatifs ou agressifs à l'endroit d'un autre joueur est encore prohibée, même si ces mots n'apparaissent que « prétendus » et non signifiés au premier degré. Dans la mesure où les paroles ont toujours un potentiel performatif et peuvent se révéler efficaces, l'expression de termes offensants est conçue comme nécessairement néfaste, à plus ou moins long terme.

En raison du pouvoir reconnu aussi à l'activité psychique (*isuma-*), ce sont encore les pensées négatives, marquées par la colère ou la rancœur, qui sont généralement proscrites lors d'une pratique ludique collective notamment. En ce sens, tout signe physique connotant la mauvaise humeur ou l'agressivité apparaît condamnable dans ce contexte. Plusieurs aînées d'Iglulik ont rappelé que les adultes veillaient particulièrement à ce que cette norme soit respectée lors des jeux enfantins autrefois. R. Irngaut l'a souligné dans les termes suivants :

« Si un enfant commençait à pleurer ou à se mettre en colère au cours d'un jeu, il était immédiatement écarté des autres enfants. Il lui était interdit de participer au jeu. C'est seulement lorsqu'il se montrait de bonne humeur ou enjoué qu'il pouvait à nouveau approcher le groupe des joueurs et se joindre à eux » (Iglulik, 2002, notre trad.).

¹⁸⁷ Il est possible que certaines de ces restrictions aient autrefois concerné des actions évoquant un geste rituel, et effectuées par jeu en dehors d'un contexte approprié ou en l'absence d'un officiant qualifié (tel le chamane). Au sud comme au nord de Baffin, le chamane pouvait en effet confectionner un long fouet d'algues et le manipuler vigoureusement en direction du vent afin de fouetter l'« esprit » de *sila*, lorsqu'il importait de mettre un terme à une tempête durable (Boas [1888] 1964 : 185, Bilby 1923 : 204, Rasmussen 1929 : 71-72). En réalisant ce geste (avec le même support) en dehors d'un contexte de grand vent, les joueurs étaient peut-être jugés susceptibles d'engendrer la colère de cet esprit, prompt à les sanctionner par un traitement de nature similaire, mais décuplé.

¹⁸⁸ Cet interdit prévalait aussi dans d'autres régions inuit (cf. M. Aupilaarjuk, in Oosten, Laugrand et Rasing 2001 : 68). Aujourd'hui encore, il est parfois rappelé aux jeunes Iglulingmiut. Une telle restriction ne s'applique cependant pas seulement aux jeux d'imitation enfantins. Lorsqu'à l'occasion des festivités collectives de Noël, en 2005, un membre du comité (Conseil Anglican) organisant les jeux du moment a proposé une compétition requérant la simulation de pleurs, son initiative a été mal accueillie par plusieurs adultes de l'assistance. Ces derniers ont fait valoir que cette compétition ne constituait pas un « bon jeu », ou qu'elle était « effrayante ».

La principale règle conditionnant la participation au jeu collectif consiste en effet à se montrer joyeux, ou à exprimer, par son attitude générale, son plaisir à jouer et à interagir avec ses partenaires et adversaires. Il ne s'agit donc pas seulement de jouer, mais de savoir jouer ou de bien jouer, en affichant sa joie et en partageant l'expérience d'une exaltation émotionnelle. Les prescriptions ayant trait à l'investissement des plus jeunes dans des activités ludiques (non limitées dans leur durée, et peu limitées dans l'espace) intègrent de façon centrale cette notion d'expression de la joie, exigeant un état d'esprit positif a priori. Savoir jouer (avec autrui) relève de fait d'une compétence essentielle dont le développement est encouragé chez l'enfant dès son plus jeune âge.

La manifestation d'une capacité à bien jouer à l'intérieur d'un groupe est reconnue comme particulièrement significative dans le cas de joueurs enfantins, dans la mesure où leur pleine participation au jeu collectif symbolise le bien-être de ce groupe, aujourd'hui comme hier. Par le passé, l'importance accordée à cette participation enfantine pouvait s'exprimer notamment au travers de la pratique consistant à tirer les petits de leur sommeil afin de les inciter à se joindre aux jeux organisés au dehors, comme certains aînés en ont témoigné :

« Il arrivait que nos parents nous réveillent au milieu de la nuit, en hiver, afin que nous ne manquions pas l'occasion de prendre part à un jeu comme celui du loup, réunissant les membres du campement. Au début, lorsque nous sortions pour jouer avec eux, nous ressentions vivement le froid. Mais très vite, on s'y habitait, et l'air semblait de moins en moins froid à mesure que nous jouions » (T. Ijjangiaq, 2004 ; notre traduction).

Si les pratiques ludiques enfantines apparaissent aujourd'hui moins soumises à prescriptions et/ou prohibitions, l'expression de la joie reste néanmoins une norme très valorisée, attachée à l'investissement des jeunes Iglulingmiut dans le jeu collectif :

« Quels que soient les jeux auxquels ils participent aujourd'hui, l'essentiel reste que les jeunes en éprouvent du plaisir et manifestent leur joie. Lorsque leur allégresse est visible, cela réjouit l'ensemble des adultes et des aînés présents, et c'est toute l'assistance qui est remplie d'aise (*alianaiginiartavut*) » a ainsi souligné Z. Uqalik (lors d'un entretien réalisé à Iglulik en 2002 ; notre traduction).

La valeur attribuée aux manifestations de joie collective des jeunes joueurs constitue peut-être l'une des principales raisons expliquant l'abandon progressif, mais relativement rapide, de l'interdiction de jouer le dimanche imposée aux enfants appartenant à des familles iglulingmiut converties à l'anglicanisme, à partir des années 1930 surtout. Aux débuts de la christianisation, les missionnaires anglicans de la région semblent en effet avoir invité les fidèles à interpréter le principe dominical de non-activité ou d'abstention de tout travail (*sanattaili, naattingujaaq*) comme une prohibition applicable non seulement à l'activité manuelle productive (chasse, cueillette, couture...), mais aussi à toute pratique ludique (H.

Amarualik 1992 : IE 250, R. Ujarasuk 2004, A. Ulaajuruluk 2004). Durant les cinq décennies suivantes, et sous l'égide du révérend inuit Noah Nasuk notamment, le dimanche a de fait été considéré comme un jour de recueillement excluant toute activité ludique, tant pour les enfants que pour les adultes, chez les Anglicans : plusieurs Iglulingmiut nés dans des familles anglicanes entre les années 1930 et les années 1970 ont évoqué l'ennui ou la frustration qu'ils ressentaient souvent ce jour-là en raison de cet interdit – mais aussi, pour certains, leur propension à désobéir à la règle en l'absence d'une surveillance adulte – et ce d'autant plus lorsqu'ils pouvaient voir les enfants de confession catholique jouer sans restriction aucune au même moment (A. Ulaajuruluk, S. Avinngaq et Z. Kunuk, 2004 ; J. Inuujaq, L. et J. Kunuk 2005). Contrairement aux Anglicans en effet, les Iglulingmiut catholiques n'ont semble-t-il jamais interprété la règle dominicale comme une prescription dont l'observance interdisait de s'adonner au jeu, en particulier pour les plus jeunes : tous nos interlocuteurs de confession catholique nés dans les années 1930 se souviennent qu'il leur était toujours permis de jouer ce jour-là quand ils/elles étaient enfants (T. Ijjangiaq, E. Nutarakittuq, H. Paniaq, M. Kipsigaq, 2004). Du côté des Anglicans toutefois, l'interprétation stricte du principe dominical a tendu à s'estomper après la disparition du révérend Nasuk, si bien que depuis les années 1990, bon nombre d'Iglulingmiut anglicans entendent laisser leurs enfants ou petits-enfants jouer le dimanche. Seuls certains adultes (nés entre les années 1930 et 1950) demandent encore aux plus jeunes de « ne pas trop jouer » alors (A. Ulaajuruluk, S. Avinngaq, M. Qattalik, 2004).

Si le fait qu'un enfant manifeste son envie de jouer avec d'autres, ou témoigne à tout moment de sa disponibilité et de son goût pour le jeu collectif, est perçu en général comme une attitude tout à fait positive (et reste en ce sens très valorisé) dans la société iglulingmiut, certains adultes relèvent qu'il ne s'agit plus cependant d'un comportement aussi répandu ou aussi bien reçu que par le passé, quand les enfants n'étaient pas souvent nombreux dans un même campement. Plusieurs de nos interlocutrices, jeunes et aînées, ont observé en effet que des enfants pouvaient se conduire aujourd'hui de manière transgressive, en refusant à un autre enfant (de même génération) la possibilité de se joindre à leurs jeux. Une telle attitude de sélection et surtout d'exclusion a priori des joueurs potentiels relève selon elles d'un phénomène récent, étroitement lié à la concentration et à la croissance démographiques issues de la sédentarisation, et plus précisément à l'importance numérique des enfants – et donc des camarades de jeu éventuels – dans le village. Certaines aînées ont fait valoir dans le même sens que les jeunes Iglulingmiut paraissent parfois moins soucieux du bien-être de leurs compagnons de jeu du moment, par comparaison avec ce qui se passait dans les campements, où le faible nombre de partenaires de jeu possibles représentait parfois une incitation en soi au

respect mutuel (pour tous ceux désireux de jouer dans la durée). Si les pratiques ludiques collectives ne constituent peut-être plus autant – ou plus aussi systématiquement que jadis – le cadre d’expériences communes menant à l’établissement de relations d’amitié, de partenariat et/ou de coopération durables entre des individus d’abord enfants, il semble en tout cas qu’elles soient encore le lieu où se nouent et s’expriment, dès le plus jeune âge, de solides liens d’affinité entre des pairs étroitement apparentés ou non.

Pour en revenir enfin à une autre « différence » substantielle souvent mise en avant par nos interlocuteurs adultes (de toutes générations) lors de comparaisons entre les jeux actuels des jeunes et ceux de leur enfance, on peut rappeler que beaucoup ont souligné que la grande majorité de leurs activités ludiques favorisaient l’apprentissage de savoir-faire ou l’acquisition de compétences utiles pour leur vie productive d’adulte (et étaient à ce titre encouragées voire prescrites), par opposition à de nombreux jeux enfantins contemporains, qui leur semblent dénués de toute valeur pédagogique. La pratique de ces jeux modernes ne contribuerait plus autant, dans cette perspective, au processus de formation ou de développement d’une personne sociale censée être à la fois autonome et responsable envers les autres membres du groupe. Comme nous avons pu le voir cependant, plusieurs jeux pratiqués de nos jours par les enfants d’Iglulik participent de l’apprentissage de rôles sociaux traditionnels et récents, et/ou constituent des cadres privilégiés pour s’exercer à des formes de maîtrise corporelle, technique et émotionnelle.

Après avoir considéré tout un ensemble de pratiques et d’activités ludiques concernant principalement les enfants, nous proposons d’examiner à présent les formes de jeu ou les types de jeux (*pinnguarusiit*) pratiqué(e)s en premier lieu par des adultes, ou impliquant plus largement des Iglulingmiut de toutes générations. Nous nous intéresserons d’abord aux différentes expressions de l’activité ludique caractéristiques du mode de vie semi-nomade qui prévalait au XIX^e et dans la première moitié du XX^e siècle (partie II), puis nous présenterons les principales pratiques ludiques collectives et les jeux rituels développés dans le cadre du village d’Iglulik, à partir de sa création dans les années 1960 (partie III). Cette perspective comparée nous permettra de dégager certaines continuités et ruptures quant aux formes de l’action ludique privilégiées et quant à la portée sociale et/ou symbolique prêtée au(x) jeu(x) dans la société iglulingmiut, avant et après la sédentarisation.

Deuxième partie

Les jeux des adultes à l'époque semi-nomade des XIX^e et XX^e siècles

Sans prétendre livrer une description exhaustive, nous présenterons ici les principales activités ludiques (soit des pratiques reconnues, par les acteurs eux-mêmes ou par leurs descendants, comme relevant de jeux, *pinnguarusii*) propres aux Iglulingmiut semi-nomades, du XIX^e siècle jusqu'à l'amorce du processus de sédentarisation, au début des années 1960. Nous nous appuyerons sur des informations rapportées par des explorateurs, des voyageurs ou des ethnographes présents dans la région d'Iglulik au XIX^e siècle (tels Lyon 1824, Parry 1824, Hall in Nourse 1879, Comer in Boas 1901, 1907) ou au début des années 1920 (tels Mathiassen 1928 et Rasmussen 1929, 1930b), ainsi que sur les témoignages d'Iglulingmiut ayant vécu dans le cadre des campements au cours de la première moitié du XX^e siècle.¹⁸⁹

Si certains jeux caractéristiques de cette période de semi-nomadisme revêtaient une dimension rituelle, au sens où ils faisaient partie intégrante de rituels collectifs (impliquant souvent l'intervention d'un chamane, et plus tard, à partir du début des années 1930 surtout, celle d'un missionnaire chrétien) ou parce qu'ils visaient une certaine efficacité symbolique, d'autres activités ludiques rassemblant les membres du campement (adultes, enfants) ne semblaient avoir en revanche d'autre finalité explicite que celle de susciter la réjouissance générale, de divertir les participants. Dans l'ensemble cependant, et sans nécessairement s'inscrire dans des rituels saisonniers, nombre de jeux pratiqués alors avaient un caractère saisonnier. Souvent en effet, le type d'activité ludique engagé était fonction de la saison : « Nous pratiquons des jeux qui, pour beaucoup, suivaient l'ordre des saisons (*sila maliktugu*) », ont ainsi souligné plusieurs aîné(e)s.

Le rattachement à une période saisonnière était toutefois plus ou moins précis ou étroit selon les différentes activités ludiques, et il était rarement exclusif. Si certains jeux tendaient à être engagés durant telle ou telle saison, leur pratique n'était généralement pas limitée à une seule période spécifique. Cette pratique pouvait par ailleurs être prescrite à certains moments de l'année, et être engagée de manière plus libre ou sans visée rituelle particulière, à d'autres phases du cycle saisonnier. De manière générale pourtant, la distribution des activités ludiques s'opérait bien selon une division saisonnière, qui distinguait deux saisons majeures, celle de l'hiver et celle de l'été. Comme nous le verrons en effet, l'inscription des jeux dans le calendrier saisonnier était d'abord régie par cette grande ligne de partage, différenciant les jeux « d'hiver » et les jeux « d'été ».

¹⁸⁹ Rappelons que les témoignages issus de la base de données sur l'histoire orale constituée à Iglulik à partir de 1986 seront spécifiés par la mention de l'acronyme IE (accompagnant leur numéro de référence ainsi que l'année de l'entretien), tandis que les entretiens que nous avons menés auprès d'aîné(e)s d'Iglulik entre 2002 et 2006 seront indiqués par une simple référence à l'année de leur réalisation.

Chapitre III : Des jeux suivant le cycle saisonnier

Huit périodes saisonnières sont traditionnellement identifiées par les Iglulingmiut :

1. *ukiaq* : la dernière partie de l'automne, le « petit hiver » ou période pré-hivernale, 2. *ukiug* : l'hiver, 3. *upirngaksajaaq* : période pré-printanière, 4. *upirngaksaaq* : le début du printemps, 5. *upirngaaq* : le printemps, 6. *aujaq* : l'été, 7. *ukiaksajaaq* : la période pré-automnale, 8. *ukiaksaaq* : l'automne (G. Kappianaq 1990 : IE 167, Nunavut Social Devt Council 2002).¹⁹⁰

Le dualisme saisonnier mis en exergue par M. Mauss et H. Beuchat ([1904] 1950 : 450) pour l'ensemble des sociétés inuit n'en apparaît pas moins significatif ou valable pour les groupes iglulingmiut semi-nomades, dont l'organisation sociale variait sensiblement selon que prévalait l'une ou l'autre des deux grandes périodes saisonnières, l'hiver ou l'été. Aux grands rassemblements caractéristiques de la vie dans les campements d'hiver succédaient en effet la dispersion des groupes familiaux et l'établissement de campements « estivaux » de taille plus modeste. Un certain nombre de rituels collectifs et individuels traduisaient en outre la perception iglulingmiut d'une dichotomie entre une période hivernale (s'étendant de novembre à mars) et une saison « estivale » (comprenant la période printanière, d'avril à juillet, et se poursuivant jusqu'en octobre), dans la mesure où ils soulignaient l'appartenance des différents protagonistes à l'une ou l'autre de ces saisons, ou à une espèce animale symbolisant l'une d'entre elles, selon la période de leur naissance. Nous verrons que la distinction établie entre les individus nés en hiver et ceux nés au cours de « l'été » s'exprimait notamment au travers de jeux dualistes organisant la compétition entre les uns et les autres. Enfin, si l'opposition entre l'hiver et l'été était représentée au travers de compétitions réglant l'affrontement des joueurs en fonction de leur saison de naissance, elle se traduisait aussi plus largement par l'alternance d'un ensemble de jeux collectifs, et la prépondérance inversée de jeux d'intérieur ou d'extérieur selon la période (hivernale/estivale). Nous tenterons donc d'appréhender ce vaste ensemble d'activités ludiques pratiquées par les Iglulingmiut semi-nomades jusqu'au début voire le milieu du XX^e siècle, en suivant la trame saisonnière et en retenant tout particulièrement celle du dualisme saisonnier.

Dans un premier temps, nous nous intéresserons aux jeux pratiqués dans le campement d'hiver, constitué par la réunion de plusieurs groupes familiaux. Si les sources auxquelles nous nous référerons se rapportent à différents campements qui étaient régulièrement établis dans le nord du bassin de Foxe en hiver, il est néanmoins possible de distinguer deux

¹⁹⁰ Voir le tableau ci-dessous, pour un aperçu des différentes périodes saisonnières, et des activités économiques et ludiques qui leur étaient traditionnellement associées. Pour une bonne présentation du calendrier saisonnier iglulingmiut intégrant aussi les principaux marqueurs célestes, cf. J. MacDonald 1998 : 196-198.

références principales, valant pour les premières décennies du XX^e siècle. Bon nombre d'informations rapportées par les membres de la V^e expédition de Thulé (en particulier Rasmussen 1929, 1930b) furent recueillies lors de leur séjour dans le campement d'hiver d'Itijjariaq, situé sur la côte est de la péninsule de Melville, et dans lequel le chamane Ava faisait figure d'autorité (cf. annexe : portraits 2 et 3). Quant aux témoignages recueillis au cours des dernières décennies auprès d'Iglulingmiut nés entre 1900 et 1940, ils se rapportent pour une bonne part à la vie dans le campement d'hiver d'Avvajjaq ou d'Iglulik, organisé autour de la famille d'Iktuksarjuat (cf. carte 5). W. Rasing (1994 : 66) a souligné la prospérité relative de ce campement et plus largement de l'établissement¹⁹¹ dominé, dans les années 1920-1930 et jusqu'au milieu des années 1940, par les figures d'Iktuksarjuat et de son épouse Ataguttaaluk, qualifiés respectivement de « roi » et de « reine d'Iglulik » par les négociants et les missionnaires présents ou de passage dans la région (cf. Mary-Rousselière 1950, 1955b, Damas 1963 : 56, 59-61, Saladin d'Anglure 1980c, 1986b ; portraits 1 en annexe).

Dans cette présentation des jeux pratiqués par les membres des campements d'hiver, nous distinguerons deux « moitiés » hivernales identifiées par nos interlocuteurs aînés : la première était marquée par la disparition progressive du soleil puis l'entrée dans une période d'obscurité (*tauvigjuaq*), tandis que la seconde s'amorçait avec la réapparition du soleil à l'horizon. Les activités ludiques associées à la deuxième moitié hivernale tendaient à se différencier en effet de celles privilégiées lors de la première période hivernale, même si certains jeux pouvaient être pratiqués indifféremment durant tout l'hiver.

Dans la deuxième partie de ce chapitre, nous traiterons des jeux caractéristiques de la période printanière-estivale, qui impliquaient les membres de campements plus restreints (issus de la dispersion des familles étendues constituant les précédents campements d'hiver), mais aussi, souvent, des personnes de différents campements, réunies pour certaines occasions près du comptoir de traite, ou, à partir des années 1930, sur le lieu de la mission chrétienne.

¹⁹¹ La notion d'établissement a été proposée par M. Mauss ([1904] 1950 : 403) pour les sociétés inuit : « Nous désignons ainsi un groupe de familles agglomérées qu'unissent des liens spéciaux et qui occupent un habitat sur lequel elles sont inégalement distribuées aux différents moments de l'année, mais qui constitue leur domaine ».

Calendrier saisonnier

Ukiaksaq : début automne

Octobre-début novembre : *ukiulirut* (« l'hiver approche »)

Accouplement des caribous (*nuliagtut*)

Glace de mer commence à se former

Début de l'installation dans campements d'hiver

Pêche à travers glace de lac

Jeu de la lune (*taqquijaq-*)

Ukiaq : automne, « petit hiver »

Novembre-début décembre : *tusaqtuut* (« entendre (parler de) » : avoir des nouvelles des autres campements)

Mer prise par les glaces, banquise en formation (*sikusaaq*)

Apparition du soleil pendant quelques heures autour de midi

Stockage du gras de gibier marin

Activités de trappe (renard)

Travail des peaux de caribou, confection des vêtements d'hiver (impérativement avant la période d'obscurité *tauvigjuaq*, avant la christianisation)

Déplacements et visites entre campements

Rassemblements dans les campements d'hiver

Festivités de chants et compétitions de danse à tambour organisées en soirée ; jeu du loup (*amaruujaq-*) ; jeu de poursuite *taptaujaaq-*

Ukiuq : hiver

Décembre à mi-janvier :

Tauvigjuaq

Période de « grande obscurité »
(Disparition du soleil)

Festivités de chants et compétitions de danse à tambour
Pratique des jeux de ficelle (*ajaraaq-*)

Apparition avant l'aube des étoiles *Aagjuuk* (Altair & Taraze)
au nord-est / *Akuttujuuk* (Betelgeuse & Bellatrix) aperçues à l'ouest le soir

Solstice d'hiver

Célébration du *tivajuut*

/ Célébration de Noël

Chasse au phoque au trou de
respiration (*mauliq-*)

Formation de la nouvelle glace (*uiguaq*)
à l'extrémité de la banquise

Nouveaux campements pouvant
être établis sur la banquise

Mi-janvier à début février :

Ingiaqqaqattauk Soleil et Lune entrent en compétition pour apparaître à l'horizon

Siqinnaarut Retour du soleil (à l'horizon)

Jeux de ficelle (*ajaraaq-*)
remplacés par jeu de bilboquet (*ajagaq-*)

Qaggiq (jeux et danses)

Jeu du loup (*amaruujaq-*)

Jeu de poursuite *ungaujaq-*

Chasse au phoque (*mauliq-*) sur
la nouvelle glace (*uiguaq*)

Début février à mi-mars :

Qangattaaqsat Soleil commence à s'élever

Établissement de nouveaux camps sur la banquise pour la chasse au phoque (au trou de respiration) et au morse

Pualutanikpuq

Qaggiq : jeux rituels opposant *aqiggiit* et *aggiarjuut* (jeux acrobatiques et de traction, compétitions de chants...)
Duels opposant des *illuriik*

Migration des morses vers la banquise côtière

Chasse au phoque barbu et au morse

Upirngaksajaaq : pré-printemps, « vers le tout début du printemps »

Mi-mars à première semaine d'avril :

Avunniit Naissances prématurées de phoques annelés (avortements)

Déplacements plus importants en traîneau à chien (meilleures conditions liées à l'état de la surface neigeuse)

Équinoxe de printemps
Jours et nuits de même durée

Aqsaq- (football)

Ajuktaq- (jeu de balle avec fouet)

Upirngaksaq : début du printemps

10 avril-10 mai (environ) :

Nattiat / Natsigsat Naissance des « petits phoques annelés »

Aqsaq-, *ajuktaq-* (jeux de balle)

Chasse au phoque au trou de respiration

Anauligaaq- (jeu balle avec batte)

Upirngaaq : printemps

11 mai-9 juin (environ) :

Tirigluit Naissance des « petits phoques barbues »
Arrivée d'oiseaux migrateurs (harfangs, plectrophanes, oies des neiges...)
Soleil en permanence au-dessus de l'horizon (*nipijuittuq*)

/ Tupiqtuut (« les tentes sont utilisées »)

De l'habitat hivernal à la tente

Chasse au phoque se dorant sur la glace

(Début juin : *Nurrait*, « faons »: femelles caribou apparaissant avec leurs petits)

Aataujaq (jeu de lancer de balle à la main)

Qallupilluujaq (jeu de poursuite)

Uqsuutaujaq (jeu avec ronde)

Qajaqatiik (jeu de tournoiement)

10 juin à début juillet : (Solstice d'été)

Manniit (« oeufs ») Oiseaux migrateurs pondent et couvent

Collecte des œufs (canards eider...)

Soleil en permanence au-dessus de l'horizon

Chasse au phoque allongé sur la glace

Aujaq : été

10 juillet à début août :

Saggaruut (« au poil court ») Caribous perdent leurs poils, ont le poil court

Mue des canards hareldes

Glace de mer se brise

Chasse au phoque (en mue)

Soleil recommence à se coucher (*nipittaliqtuq*)

Jeu de cache-cache (*quutaq*)

Jeux de poursuite (*qallupilluujaq-...*)

Uqsuutaujaq-, *Qajaqatiik*

Jeu de jonglage (*illukisaaq-*)

Début août à début septembre :

Akulliruut (« entre deux [saisons] » ou « [le poil] intermédiaire [du caribou] » ?)

Poils des caribous s'épaississent

Fourrure des caribous parfaitement adéquate pour les vêtements d'hiver

Chasse au caribou à l'intérieur des terres

Chasse aux mammifères marins (phoque, morse, béluga) en eau libre

Ukiaksajaaq : vers le début de l'automne

Début septembre à début octobre :

Amiraijaut (« celui dont la peau tombe ») Velours des bois de caribou pèle

Equinoxe d'automne

(Jours et nuits de même durée)

Chasse au caribou (mâles surtout) à l'intérieur des terres

Fourrure des caribous idéale pour la literie

Jeu de cache-cache (*quutaq*)

Sources : T. Mathiassen 1928 : 30-32, 35, K. Rasmussen 1930b : 62-63, G. Kappianaq 1990 : IE 167, B. Saladin d'Anglure 1990 : 125, C. Arnatsiaq 1990 : IE 077, J. MacDonald 1998 : 196-198, Nunavut Social Development Council & Inullariit Elders Society 2002.

3.1 Dans les campements d'hiver...

« They related the old stories handed over to them by their ancestors, sang the old songs after the old monotonous tunes, and I saw them playing the old games, with which they shorten the long, dark winter nights » (F. Boas, *The Central Eskimo*, [1888] 1964 : vii)

« In the dark winter days and evenings, the Eskimos eat and sleep, tell stories and play games » (T. Mathiassen, *Material Culture of the Iglulik Eskimos*, 1928 : 219)

3.1.1 Les jeux pratiqués lors de festivités *qaggi-* marquant la première moitié hivernale

Quelle que soit la société inuit considérée, la saison hivernale a souvent été décrite comme une période privilégiée pour l'organisation de jeux impliquant tous les membres du groupe ou de l'établissement, réunis au sein d'un grand campement (cf. Jenness 1922 : 218, 222, Rasmussen 1929 : 227, 1931 : 142, Birket-Smith 1929 I : 269, Nuligak 1961, 1972...). Dans son célèbre « essai sur les variations saisonnières des sociétés eskimos », M. Mauss ([1904]) a souligné « l'extrême concentration du groupe », la « socialité intense » et « l'état d'exaltation religieuse » caractérisant la vie dans le campement d'hiver, par opposition à la dispersion des familles et des habitats, et le caractère plus individualisé des pratiques rituelles prévalant lors de la saison estivale. La dimension « éminemment collective » de l'organisation socio-religieuse associée à la vie hivernale s'exprimait notamment par la tenue de festivités intégrant nombre de jeux.

Chez les Iglulingmiut comme dans les groupes voisins, ces festivités prenaient surtout la forme d'un *qaggiq* : ce terme désigne à la fois l'espace ou l'habitat cérémoniel (constitué souvent par une grande maison de neige, *igluvigarjuaq*) et les activités festives, ludiques pour la plupart, qui s'y déroulent. Selon les aînés contemporains, un *qaggiq* s'assimile en effet à une vaste construction délimitant un espace de jeu (*pinnguarvik*) et de festin (*nirivigjuarvik*), et constituant un lieu de réjouissances collectives, *quviasuqatigiivik*. Ceux qui s'y réunissaient pour « participer à toutes sortes de jeux et de chants » (*ajaajaakataktut qanutuinnarlu pinnguakataktut*) étaient désignés par le terme *qaggijut*.¹⁹²

Au XIX^e siècle, et jusqu'aux années 1930, l'organisation de festivités était fréquente à la fin de l'automne et au début de l'hiver. Cette période était en effet marquée par une activité économique moindre, notamment pour les hommes : elle constituait une période de transition entre différents types de chasse. Les jeunes hommes qui avaient passé l'été et une partie de

¹⁹² Originaire d'une région voisine d'Iglulik, E. Ootoova (2000 : 616) a défini le *qaggiq* dans des termes proches, en soulignant la vocation ludique de cet espace (*pinnguarvik*). L'organisation de jeux apparaît comme un trait essentiel de la notion de *qaggiq* dans l'Arctique oriental également, si l'on se réfère à la définition donnée par T. Qumaq (1991 : 59) : « Un *qaggiq* est un grand iglou dont le sol a été nivelé et recouvert d'eau de façon à ce que s'y forme une pellicule de glace, afin de constituer un vaste espace de jeu. Nos ancêtres avaient autrefois coutume de construire une telle maison de neige, pour y pratiquer leurs propres jeux, en période de célébration ».

l'automne à chasser le caribou à l'intérieur des terres rejoignaient les hommes plus âgés (et les autres membres du groupe), dans le campement côtier où ces derniers étaient restés pour chasser le morse et le phoque en eau libre (Mathiassen 1928 : 30-31, Damas 1963 : 116, H. Paniaq 2002). À l'issue de l'automne, les hommes se chargeaient principalement de réparer et de préparer leur équipement en prévision de la chasse au gibier marin à mener, et ils commençaient à ramener de la viande (de morse surtout) et du gras de gibier marin mis en cache durant l'été et le début de l'automne afin de constituer les premières réserves pour l'hiver. Ils pouvaient aussi aider leurs épouses afin que celles-ci parviennent à achever la réalisation des habits d'hiver avant la période d'obscurité (N. Piugaattug 1990 : IE 147, M. Ijjangiaq 1991 : IE 184).

Si la fin de l'automne représentait une période de relative détente pour les hommes, les femmes étaient pour leur part largement mobilisées par le travail des peaux de caribou puis la confection des vêtements d'hiver qui, dans le contexte chamanique, devaient impérativement être terminés avant que le groupe ne s'installe sur la glace de mer (Boas 1901 : 148, Rasmussen 1929 : 192). En raison de la règle stricte portant sur la séparation entre gibier terrestre et gibier marin, les couturières devaient en effet achever leur ouvrage avant que les hommes n'amorcent la chasse au phoque sur la banquise : la couture des peaux des caribous capturés pendant la saison précédente devait avoir lieu sur la terre, tout manquement à cette injonction étant réputé offenser gravement la maîtresse du gibier marin, Takannaaluk, « la grande [redoutable] d'en bas ».¹⁹³ Un récit bien connu des Iglulingmiut racontait ainsi comment Takannaaluk avait sanctionné les membres d'une famille dont la femme s'était mise à coudre des peaux de caribou sur la glace : la banquise se fractura au niveau de leur iglou, qui fut englouti dans la mer déchaînée, tandis que dans la faille ouverte, les autres membres du campement purent apercevoir deux animaux terrestres, un faon et une marmotte, en train de nager (Rasmussen 1929 : 71).¹⁹⁴

¹⁹³ Avant la conversion au christianisme, cette prescription existait chez bien d'autres groupes inuit de l'Arctique oriental et central (cf. Hall 1866 : 575, Boas [1888] 1964 : 14, 1901 : 148, 1907 : 502, Rasmussen 1931 : 24). La division entre milieu terrestre et milieu marin impliquait tout un ensemble d'interdits concernant le contact entre la chair des gibiers associés à l'un ou l'autre milieu. Il existait aussi de nombreuses injonctions rituelles relatives aux peaux issues de ces deux types d'animaux. Les nouveaux vêtements en peau de caribou confectionnés pour les hommes, ainsi que leurs instruments de chasse, faisaient ainsi l'objet d'une fumigation à base de goémons, avant que ces derniers ne partent chasser le phoque pour la première fois de l'hiver. La fumée était réputée emporter l'odeur du caribou, qui risquait sinon d'offenser le gibier marin (Boas 1907 : 502, Rasmussen 1929 : 193). La transition entre la pratique de la chasse (estivale) au caribou et celle, hivernale, de la chasse au phoque sur la banquise était aussi marquée par un rituel à destination de Takannaaluk, appelé *kiviksautit* (Rasmussen 1929 : 193) : une étroite bande de peau de caribou, issue de la partie blanche ventrale, et un morceau de tendon de caribou tressé étaient déposés sur la banquise, en offrande à l'*inua* du gibier marin (cf. Boas 1907 : 502).

¹⁹⁴ L'émergence de (Ta)kannaaluk est quant à elle relatée dans un mythe connu, au travers de diverses variantes, dans toute l'aire inuit (cf. Savard 1970, Sonne 1990). Celui-ci raconte comment Uinigumasuittug, une jeune fille

De façon générale, même si les hommes avaient alors davantage de temps pour s'adonner à des jeux, les femmes ne manquaient pas de participer aux festivités nocturnes éventuelles, durant cette période de transition annonçant le début de l'hiver (*ukiaq*) et l'entrée prochaine dans une « grande obscurité » (*tauvigjuaq*). La toute fin de l'automne *ukiaq* était marquée de fait par un net accroissement des déplacements et des visites d'un campement à l'autre, les rencontres entre membres de différents groupes, apparentés en premier lieu, étant facilitées ou enfin permises par la consolidation de la nouvelle glace de mer. L'importance de ces visites impliquant des hommes *iglulingmiut*, mais aussi *tununirmiut*, *aivilingmiut* ou même *nattilingmiut* était exprimée dans la terminologie même, dans la mesure où cette période était appelée *tusaqtuut*, litt. « qui permet d'entendre [parler de] », dans le nord du bassin de Foxe et le nord de Baffin notamment. La capacité à échanger des nouvelles, à l'issue d'une saison estivale marquée par un relatif isolement, était en effet perçue comme essentielle pour éviter d'entretenir des inquiétudes avant d'entrer pleinement dans l'hiver :

« Ces déplacements étaient d'autant plus nécessaires qu'il était impératif d'aborder l'hiver en ayant l'esprit soulagé ou relativement serein, après s'être assuré de la bonne santé des parents et des amis vivant dans d'autres campements. On pouvait ainsi savoir s'ils étaient parvenus à constituer des réserves suffisantes pour pourvoir en majeure partie à leurs besoins durant la première moitié de l'hiver. Et si ce n'était pas le cas, on cherchait à les aider. Mais en l'absence de nouvelles, les gens risquaient de se faire beaucoup de souci », a souligné Noa Piugaattug, né vers 1908 (1989 : IE 070 ; notre traduction).

La reconnaissance d'une certaine situation d'abondance pouvait engendrer alors l'organisation de festivités comprenant notamment des chants et des danses, avec ou sans tambour, et des compétitions physiques (duels de boxe, lutte...). Si ces jeux prenaient place de façon privilégiée lors de rencontres entre individus appartenant à différents groupes, ils pouvaient aussi n'impliquer que des membres des différentes familles se réunissant pour former le campement d'hiver (Rasmussen 1929 : 227). Au nord du bassin de Foxe, la période précédant la « grande obscurité » était en effet caractérisée par d'importants rassemblements, dans des lieux tels que *Iglulik* ou *Avvajjaq*, *Pingiqqalik*, *Usuarjuk*, *Maniqtuq*... (cf. carte 5). Plusieurs aînés *iglulingmiut* (N. Piugaattug 1986 : IE 003, 1987 in P. Dewar 1990 : 259, R. Iqallijuq 1987 : IE 029, G. Kappianaq 1990 : IE 155, 2002, I. Kunuk 2004) se souviennent d'avoir assisté, dans ce contexte, à la construction d'un *qaggiq* destiné à constituer le cadre de jeux collectifs. Ils en ont fourni, dans l'ensemble, la description suivante :

qui refusait de se marier, finit par avoir pour époux un chien ou/puis un fulmar, et comment elle sombra au fond de la mer après que son père l'eut jetée par-dessus bord et lui eut sectionné chacune de ses phalanges, qui donnèrent naissance aux gibiers marins (cf. Boas 1901 : 327-328, Rasmussen 1929 : 63-70, 256, 1931 : 213, 224-226, Saladin d'Anglure 1978b : 107, 1986 : 76-78, 1988b : 31-32, 1990 : 93).

Une pagaie de kayak était fichée dans le sol, et l'on y rattachait un fouet que l'on faisait tourner de façon à délimiter la circonférence du futur iglou. Généralement, deux équipes masculines procédaient conjointement à la construction de cette grande maison cérémonielle, les uns découpant les blocs de neige pour les apporter aux autres, qui les disposaient en spirale. Plusieurs traîneaux étaient empilés à l'intérieur afin de permettre à ces derniers de poursuivre la construction en hauteur. Lorsque cette structure (*qaggisat*) était terminée, des lampes à huile étaient allumées pour faire fondre les blocs de neige et leur assurer une meilleure cohésion. Après avoir été recouvert de neige fraîche, le sol était nivelé, et des peaux de phoque pouvaient être disposées sur la plate-forme.

Bien souvent cependant, la construction d'une structure spécifique n'était pas nécessaire à l'organisation de festivités (pré-)hivernales.¹⁹⁵ Celles-ci pouvaient avoir lieu dans un iglou comportant des extensions (*qungnaariit*) ou dans l'habitation la plus vaste du campement, notamment lorsque les réserves de viande et de gras n'étaient pas si considérables (Rasmussen 1929 : 228, G. Kappianaq 2002). L'abondance des ressources requise pour l'engagement dans des festivités n'était en ce sens que relative. Il importait surtout de souligner la bonne santé immédiate du groupe et de témoigner d'une certaine confiance en l'avenir en saisissant l'occasion de réjouissance présente et en s'adonnant à des jeux.¹⁹⁶ L'importance et la durée de ces jeux dépendaient certes de l'abondance des ressources accumulées, mais dans l'ensemble, il était primordial de témoigner de la joie du moment.

De fait, l'entrée dans la période d'obscurité représentait une phase délicate marquée par le ralentissement des activités cynégétiques, et la nécessité de s'en remettre en grande partie aux stocks précédemment constitués. N. Piugaattuu a souligné en ce sens que « le début de l'hiver pouvait jadis être source de préoccupations, car les journées de lumière tendaient à disparaître, et les réserves étaient susceptibles de diminuer rapidement » (1989 : IE 051). Même si l'obscurité n'était jamais permanente, la faiblesse de la lumière quotidienne (réduite à quelques heures de lueur crépusculaire) limitait considérablement les possibilités en matière de chasse : la relation au gibier apparaissait ainsi ténue ou instable (Blaisel et Oosten 1997 : 23). Les hommes engageaient certes des expéditions de chasse au phoque sur la banquise à partir de décembre ou du début janvier, mais leurs activités cynégétiques demeuraient restreintes tout au long de la première moitié hivernale.

¹⁹⁵ Selon Mathiassen (1928 : 131), de telles structures n'étaient plus guère construites chez les Iglulingmiut dans les années 1920. Plusieurs aînés d'Iglulik ont témoigné cependant de leur participation à des festivités organisées dans un *qaggiq*, en particulier dans les environs de Naujaat (Repulse Bay), jusque dans les années 1930.

¹⁹⁶ Rasmussen (1929 : 19) a souligné la dimension néfaste associée autrefois à l'expression de préoccupations trop marquées quant aux ressources disponibles dans le futur. Les esprits « influant sur la destinée des hommes » étaient réputés prompts à s'offenser d'une précaution excessive témoignée par ceux-ci lors de la constitution des caches à viande en vue de l'hiver et de la période d'obscurité notamment. Il apparaissait en effet présomptueux de penser trop à l'avenir et de prétendre contrôler certaines « choses cachées ».

La période d'obscurité *tauvigjuaq* était perçue par ailleurs comme une période au cours de laquelle certains esprits défunts, les *tupilait* (issus des mal-morts, ou de ceux dont le décès n'avait pas donné lieu à l'observance des prescriptions rituelles adéquates), tendaient à se manifester plus activement, en cherchant à pénétrer chez les vivants pour se réchauffer et prélever le sang ou la force vitale des plus faibles (G. Kappianaq 1990 : IE 096, 1992 : IE 249). Leur présence risquait d'engendrer la maladie dans le campement, et seule la réalisation d'un rituel chamanique permettait d'écarter ce danger. Ce rituel était notamment marqué par une séquence de lutte menée par le chamane contre ces *tupilait* (qu'il s'efforçait de poignarder de la main gauche, ou de repousser par des invocations), et sa réussite était souvent validée par une séquence de festin, d'échange de biens, ou de jeux impliquant tous les adultes du campement (Boas 1907 : 508, Rasmussen 1929 : 144-148).

De façon générale, la perception d'une situation précaire ou dangereuse liée à l'entrée dans l'hiver s'exprimait par un net accroissement des prohibitions et prescriptions applicables aux conduites humaines durant toute cette saison. Afin de ne pas compromettre le bon équilibre de leur relation avec la maîtresse du gibier marin, les membres du campement hivernal se devaient d'observer strictement de nombreuses règles (*piqujait* et *tirigusuusiiit*) fondées notamment sur la division entre milieu terrestre et milieu marin.¹⁹⁷ Loin d'impliquer une restriction générale en matière d'activités ludiques, ce renforcement des injonctions rituelles s'accompagnait plutôt d'une pratique soutenue de jeux collectifs, dès lors que les ressources disponibles étaient jugées suffisantes. Dans la mesure où la pratique de ces jeux hivernaux devait permettre d'écarter les sombres pensées ou les signes d'inquiétude, et favoriser l'expression d'un bien-être collectif, elle participait en effet, comme nous le verrons, d'un système de conduite destiné à orienter favorablement l'attitude des esprits donneurs de gibier, et notamment celle de l'esprit maître du gibier marin, Takannaaluk.

¹⁹⁷ Il en était de même chez les Nattilingmiut voisins, où la période d'obscurité marquait le renforcement des interdits, en référence à « Nuliajuk », la maîtresse du gibier marin (Rasmussen 1931 : 81, 167, 226). Selon B. Saladin d'Anglure (2006 : 232), l'application des prohibitions hivernales était aussi justifiée, chez les Iglulingmiut, par le souci de « laisser en paix les âmes des animaux » terrestres et marins tués durant la saison précédente, « le temps que se dénouent les liens qui les rattachaient à leur enveloppe ».

3.1.1.1 Chants et danses à tambour

Parmi les activités associées à l'organisation d'un *qaggiq*, les chants et les danses avec tambour occupaient une place particulièrement significative chez les Iglulingmiut et les Inuit Iglulik de façon générale (Parry 1824 : 540, Hall in Nourse 1879 : 96-98, 219, Rasmussen 1929 : 227-228). De telles festivités pouvaient être organisées dès la fin de l'automne, avant que le campement ne soit établi sur la banquise. En général, la tenue d'un *qaggiq* venait aussi souligner l'installation du groupe sur la glace de mer, qui signifiait ou annonçait la reprise de la chasse au phoque sur la banquise (G. Kappianaq 1990 : IE 155, E. Amaaq 2002). Des festivités *qaggi-* pouvaient encore prendre place tout au long de la première moitié hivernale, alors que les hommes avaient de nouveau engagé cette chasse « *mauliq-* » consistant à guetter l'arrivée du phoque à l'*aglu*, au trou de respiration creusé par l'animal dans la glace. Les réjouissances commençaient en ce cas dès le retour des chasseurs, tôt dans la soirée, et ne se prolongeaient pas trop dans la nuit « afin que les hommes puissent repartir de bonne heure le lendemain », selon N. Piugaattug (1991 : IE 189).¹⁹⁸

Réunissant la majorité des membres du campement, ainsi que des visiteurs éventuels (Aivilingmiut, Nattilingmiut...), ces festivités pouvaient rassembler jusqu'à une centaine de personnes au XIX^e et jusqu'au début du XX^e siècle (Dewar 1990 : 272). Selon K. Rasmussen (1929 : 241), elles avaient cours d'autant plus fréquemment dans la région d'Iglulik que les réserves de gibier marin – viande de morse surtout – étaient souvent abondantes, davantage que chez leurs voisins immédiats de l'ouest. P. Dewar (1990 : 252) a toutefois fait valoir que la fréquence des danses à tambour pouvait être plus importante chez les Nattilingmiut pendant cette période hivernale, dans la mesure où ceux-ci étaient moins durablement mobilisés par la chasse au gibier marin, par rapport aux Iglulingmiut. Chez ces derniers, les célébrations ne duraient parfois que le temps d'une soirée et d'une nuit, mais lorsque les participants étaient nombreux, elles s'étendaient sur plusieurs jours (Rasmussen 1929 : 230).

De façon générale, ce sont uniquement les hommes qui étaient invités à danser, à tour de rôle, au centre du grand iglou ou du *qaggiq*, tandis que les femmes interprétaient les chants (*pisiit*) que le danseur avait composés. Si l'utilisation d'un tambour était souvent impliquée lors de ces performances masculines, ce n'était pas toujours le cas. Le danseur se contentait parfois de frapper des mains, plutôt que de battre un tambour.

¹⁹⁸ Chez les Nattilingmiut, R. Amundsen (1908 II : 23) a pu observer la pratique de danses à tambour dans un contexte similaire, à l'issue du retour des chasseurs qui avaient repris la chasse au phoque sur la banquise (en janvier). Très prisées, ces festivités étaient organisées selon lui dans le but de favoriser le succès de la chasse : « [This] festival [was] held in order to propitiate the higher powers to induce them to favour a good catch ».

Chez les Iglulingmiut, la pratique du tambour semble avoir connu de fait un déclin important dès les années 1920, notamment sous l'influence du mouvement religieux, d'inspiration anglicane, mené par le chamane Umik (Dewar 1990 : 82-83, cf. Introduction).¹⁹⁹ La diffusion du rituel *siqqitiq*, marquant les débuts de la conversion à « la » nouvelle religion chrétienne (en dehors même d'une présence missionnaire directe, cf. Laugrand 2002a : 453-462), contribua peut-être à ce déclin. L'adhésion à de nouvelles croyances impliquait en effet, aux yeux de certains convertis du moins, d'abandonner les danses à tambour, dans la mesure où celles-ci restaient associées à des pratiques d'ordre chamanique (H. Amarualik 1987 : IE 023). L'installation de missions et la généralisation de la transition au christianisme au début des années 1930 encouragèrent sans doute cette tendance à l'abandon du tambour dans la région. Dans l'ensemble, les missionnaires anglicans s'opposèrent en effet à la pratique des danses à tambour, puisque celle-ci leur paraissait constituer un moyen d'invoquer ou de communiquer avec des esprits caractéristiques du système chamanique (Dewar 1990 : 384, Laugrand et Oosten 2007-8 : 424, 426). Le terme utilisé pour désigner le tambour, *qilaut*, exprimait d'ailleurs cette fonction d'invocation des esprits, selon K. Rasmussen.²⁰⁰

Jusqu'à la fin des années 1930 cependant, certains Iglulingmiut continuèrent à participer à des festivités de danses à tambour, éventuellement dans le cadre de célébrations chrétiennes impulsées par des catholiques : il semble en effet que les premiers missionnaires catholiques présents dans la région cherchèrent plutôt à intégrer le tambour dans le rituel romain (Nattiez 1988 : 40, Dewar 1990 : 390). Les danses à tambour tendirent ensuite à disparaître chez les Iglulingmiut (avant de connaître un certain renouveau dans les années 1970). Pour autant, leur pratique dans le cadre des campements d'hiver a durablement marqué la mémoire orale : plusieurs aînés contemporains ont évoqué les modalités de réalisation de ces danses accompagnées de chants « *ajaaja* », et qui constituaient selon eux des jeux propres aux Inuit semi-nomades (*inumhariit pinnguarusingit*). Si ces jeux comportaient, pour certains, une dimension « sérieuse » (*pillataaqtuq*), ils étaient avant tout destinés à réjouir

¹⁹⁹ Si l'utilisation d'un tambour ne caractérisait pas nécessairement chacune des festivités de danses et de chants organisées au XIX^e siècle par les Iglulingmiut ou leurs voisins Aivilingmiut (Lyon 1824 : 232, Parry 1824 : 540), elle était néanmoins fréquente – dans ce cadre – à cette époque (Lyon 1824 : 128, Parry 1824 : 530, Hall in Nourse 1879 : 96-99). Au début des années 1920 cependant (soit peu après l'arrivée d'Umik), le seul tambour que T. Mathiassen put trouver lors de son séjour dans la région fut un jouet d'enfant (Mathiassen 1928 : 227).

²⁰⁰ Selon l'analyse sémantique proposée par Rasmussen (1929 : 228), *qilaut* signifierait « ce par quoi on appelle les esprits ». *Qilaut* serait en effet dérivé du terme *qilavug*, désignant le fait de rentrer en contact avec des esprits (en dehors des invocations ordinaires). Si cette traduction semble confirmée par Fortescue et al. (1994 : 295), certains aînés iglulingmiut font toutefois valoir une interprétation différente, en rapprochant les termes *qilaut* (tambour) et *qilak* (voûte céleste) ou *qilak(tuq)*, qui signifie « lier, attacher ensemble ». Pour G. Kappianaq (2002: IE 507), le tambour représentait d'abord la terre, et plus largement le monde, avec ses différentes strates.

l'ensemble des membres du campement : la majorité des témoignages recueillis mettent en effet l'accent sur la joie collective recherchée lors de ces festivités.

3.1.1.1.1 L'amorce des festivités

Selon N. Piugaattug, la fabrication d'un tambour préluait souvent à l'organisation de festivités de danses et de chants : « Lorsque les hommes avaient en perspective la tenue d'un *qaggiq*, ils commençaient à faire un tambour » (1991 : IE 189). Pour constituer « l'œil » du tambour (Rasmussen 1929 : 229), les hommes utilisaient une fine peau de caribou, que des femmes avaient préalablement épilée, humidifiée et assouplie. Ils pouvaient aussi utiliser une vessie de phoque, également assouplie et étirée. Cette peau était tendue sur un cadre de forme circulaire ou ovale, façonné dans du bois de flottage ou fabriqué à partir d'un fanon de baleine. Les tambours *iglulingmiut* étaient plus petits et dotés d'une poignée plus courte que ceux fabriqués plus à l'ouest, chez les *Nattilingmiut* en particulier.

L'étape suivante consistait éventuellement en la construction d'un *qaggiq* ou maison cérémonielle, et lorsque ces préparatifs étaient terminés, des invitations étaient lancées à la ronde aux cris de "*qaggiavuut !*" (litt. « notre temps de fête » ?). La majorité des membres du campement étaient ainsi invités à participer aux réjouissances, à l'exclusion des femmes menstruées ou en période de relevailles (*allittut*), qui risquaient de par leur état d'offenser gravement le gibier ou son esprit-maître si elles pénétraient dans le *qaggiq* (Rasmussen 1929 : 49, 179). Les personnes malades ou soumises à un interdit (à l'issue du décès d'un parent par exemple) devaient aussi rester chez elles (Saladin d'Anglure 1989 : 143-144). Quant aux enfants, il semble qu'ils ne participaient pas de façon régulière à ces festivités, même s'ils n'en étaient pas systématiquement écartés, les plus jeunes accompagnant parfois leur mère.²⁰¹

Les participants revêtaient leurs plus belles bottes (C. Arnattiaq 1993 : IE 261, G. Kappianaq 2002), et parfois même des tenues d'apparat, confectionnées à partir de peaux de caribous femelles dont les tons étaient très contrastés (*qaliruat*). Selon B. Saladin d'Anglure (2006 : 263-264), la qualité et la richesse de l'ornementation des vêtements portés étaient ici fonction du statut de chacun : « plus le statut de l'individu était élevé (en tant que chamane, chasseur, lutteur, artisan ou chef d'une puissante famille), plus ses vêtements de cérémonie

²⁰¹ Selon P. Dewar (1990 : 277-278), l'ensemble des membres de la communauté, y compris les enfants, étaient généralement invités à assister aux danses à tambour. B. Saladin d'Anglure (1989 : 143-144) a fait inversement valoir que, dans la région d'Iglulik, les enfants et les personnes âgées restaient le plus souvent à l'écart de ces festivités. On peut rappeler en ce sens que plusieurs récits *iglulingmiut* tendent à évoquer les mésaventures rencontrées par des enfants jouant entre eux (à l'extérieur ou dans une maison) tandis que les adultes sont occupés à festoyer et à jouer dans le *qaggiq* : c'est particulièrement dans ce contexte que les plus jeunes sont susceptibles d'être enlevés par un *qallupilluk*, ou attaqués par un esprit malveillant (*tuurngaraaluk ugjungmik unatautilik*) utilisant un phoque barbu en guise de fouet (cf. Boas 1907 : 496, Rasmussen 1929 : 217).

étaient décorés ». Il semble que bon nombre de participants ne portaient toutefois que leurs habits ordinaires lors de telles festivités (Dewar 1990 : 355, 362).

Dans l'espace du *qaggiq* (ou du vaste iglou), plusieurs femmes s'installaient en cercle à proximité du mur, tandis que les hommes se tenaient debout au premier rang, formant le cercle intérieur. Les femmes constituant le chœur se regroupaient quant à elles sur la plateforme du fond, en position assise ou agenouillée (Rasmussen 1929 : 240, N. Piugaattug 1986 : IE 003, G. Kappianaq 2002 ; voir illustrations en annexe, festivités 1). Les hommes pouvaient alors se succéder pour danser (*mumiq-*) au centre du double cercle formé par l'assemblée, en battant éventuellement le tambour (*qilaujjaq-*). Les femmes chantaient (*inngiuq-*), interprétant les *pisiit* propres au danseur en scène.

Le chœur féminin était généralement mené par l'épouse du danseur, ou à défaut, par sa mère ou une parente. Celle-ci s'était en principe chargée d'enseigner aux femmes de la maisonnée, puis plus largement à toutes celles formant le chœur, le(s) chant(s) que l'homme lui avait préalablement transmis. Ces femmes jouaient un important rôle de médiatrices entre le compositeur du chant et les membres du groupe, et leur responsabilité en ce domaine pouvait s'exprimer par l'observance de certaines prescriptions concernant l'attitude à adopter. Il est possible qu'une règle exigeant que les chanteuses gardent la tête couverte lors de l'interprétation de *pisiit* masculins ait notamment prévalu chez les Iglulingmiut, ainsi que l'a suggéré le témoignage de R. Ujarasuk, née dans la région vers 1910 : Ujarasuk se souvient en effet avoir assisté, enfant, à des festivités de danse au cours desquelles les femmes chantaient avec les yeux fermés, la capuche de leur *tui* (*amauti* à large épaule) ou de leur veste *quliktaq* rabattue sur le devant. Celles qui n'avaient pas de capuche portaient une moufle sur la tête, car il semblait impératif d'avoir un couvre-chef (témoignage recueilli à Iglulik en 2004).

Il faut remarquer qu'une pratique comparable a été relevée par A. Low (1906 : 174) au tout début du XX^e siècle, lors d'un rituel célébré chez les Aivilingmiut (voisins immédiats des Iglulingmiut), au cours duquel le chamane représentait la conduite d'un morse voué à être tué : chacune des femmes participant à cette séance portait en effet sur la tête « un petit morceau de peau de caribou ». Si le rituel observé par Low ne consistait manifestement pas en des chants et des danses à tambour, la présence apparente d'une prescription similaire à celle évoquée par R. Ujarasuk pour des festivités *mumirniq* invite en tout cas à poser la question de la dimension religieuse de ces pratiques – ou compétitions – de danse à tambour (cf. 4.1.1).

3.1.1.1.2 La danse au tambour (*mumiq-*)²⁰² : une performance masculine

Tous les hommes adultes étaient susceptibles de se livrer à une performance de danse, et cette participation constituait souvent une obligation pour les jeunes hommes du groupe. Les jeunes chasseurs étaient particulièrement incités à présenter leur(s) composition(s), en dansant pour la première fois dans le *qaggiq* : N. Piugaattug (cité par Dewar 1990 : 279) a pu rappeler que « tout garçon en âge de chasser était en âge de danser en maniant le tambour ».

Le plus souvent, les hommes âgés commençaient, puis c'était au tour des plus jeunes. Le danseur venait se placer au centre et, saisissant le tambour posé au sol, il se mettait à se balancer légèrement de gauche à droite ou d'avant en arrière, les genoux fléchis et le tronc penché vers l'avant, en imprimant un mouvement régulier à l'instrument, de façon à en laisser retomber le cadre sur le bâton de frappe (Mathiassen 1928 : 227, Rasmussen 1929 : 229). Le tambour était généralement tenu de la main gauche, et le batteur ne frappait que sur le cadre inférieur et non sur la peau (ou « l'œil »). Selon N. Piugaattug (1991 : IE 189), chaque batteur tendait à développer un style personnel, susceptible de lui conférer plus ou moins de prestige : « Chaque homme avait sa propre façon de battre le tambour, créant ainsi différents types de résonance. Les plus expérimentés commençaient souvent leur performance en adoptant le style *anaullaq-*, qui consiste à frapper le tambour sur le cadre inférieur, en touchant alternativement le côté le plus éloigné puis son opposé. Après s'être ainsi échauffés, ils décidaient de se mettre vraiment à danser, et ils frappaient alors vigoureusement le bord du tambour par en-dessous, de façon à en soulever un côté, puis l'autre, selon le mode appelé *akkiqtatuq katuk-* » (notre traduction).

De manière générale, la qualité du style de frappe était évaluée au regard de la capacité du batteur à produire un « bon son ». P. Dewar (1990 : 211, 336) a ainsi mis en exergue « l'unité essentielle du son et du mouvement » impliquée dans cette performance, le batteur talentueux étant avant tout un bon danseur, capable de réaliser les « mouvements adéquats ». Cette notion d'adéquation du geste et du son apparaissait elle-même indissociable de la reconnaissance, chez le danseur, d'une capacité à exprimer et à transmettre des émotions, et en particulier des sentiments de joie. Dans l'ensemble, la portée du jeu masculin était surtout appréciée à deux niveaux, tous deux révélateurs de la logique de compétition sous-tendant ces pratiques ludiques. La participation à des danses à tambour impliquait en effet, pour chacun des protagonistes, une double mise à l'épreuve.

²⁰² Au sens large, *mumiq(niq)* désignait à la fois la performance de danse masculine et l'interprétation féminine (chantée) qui l'accompagnait (Parry 1824 : 540, Rasmussen 1929 : 228). Rasmussen a pu traduire ce terme par « changing about » (changer, alterner), en y voyant l'expression littérale d'une alternance des protagonistes masculins, se succédant au centre. Une distinction sémantique semble pourtant à établir entre *mumər-* : « danser, danser en battant le tambour » et *mumiγ-* : « retourner, mettre à l'envers, inverser » (Fortescue et al. 1994 : 203).

Le danseur devait s'efforcer d'une part de coordonner ses mouvements, et notamment les battements du tambour, avec le rythme et les paroles du chant interprété par le chœur féminin (Rasmussen 1929 : 229-230). S'il chantait parfois lui-même quelques mots de son *pisiq*, en cherchant à en synthétiser le contenu ou à en souligner les moments forts, il tendait surtout à ponctuer l'interprétation féminine par des cris sonores (*nillisiqtuq*, *nilliusaaqtuq*).²⁰³ Souvent associés à l'expression d'une grande joie (*quviasungmut*), ces cris propres au danseur étaient particulièrement prisés du public. Selon N. Piugaattuuq (1991 : IE 189), la capacité à émettre des « sons joyeux traversant le corps de part en part » figurait en effet parmi les qualités les plus valorisées chez un danseur. Pour d'autres aînés, l'expression de cris spécifiques contribuait aussi à conférer au batteur une plus grande vigueur physique, sous la forme d'un souffle revitalisant (Dewar 1990 : 197). Ce souffle pouvait lui être d'autant plus nécessaire qu'au fur et à mesure de l'interprétation du *pisiq*, le tambour tendait à s'alourdir sous l'effet des paroles et de la mélodie du chant, qui venaient s'enrouler dans son cadre (comme l'ont souligné I. Ijituq et N. Piugaattuuq, cités par Nattiez 1988 : 40).

La pratique de la danse à tambour requérait de fait des capacités d'endurance considérables, et c'est bien en fonction de sa durée que la performance de chaque danseur était aussi évaluée. Cette pratique masculine comportait en ce sens un deuxième niveau de mise à l'épreuve, intégrant les éléments d'une compétition de force : les participants se mesuraient en cherchant à faire valoir leur aptitude à battre le tambour pendant longtemps.²⁰⁴ Chaque danseur devait s'efforcer en outre de présenter au moins autant de chants que ses prédécesseurs, sous peine d'apparaître comme « un homme dépourvu d'expérience ou d'imagination » (Rasmussen 1929 : 229). Or c'est tout particulièrement dans un contexte de préparation à la chasse au phoque, ou lorsque celle-ci était engagée, que les hommes tendaient à rivaliser (*pigusaujjualuinnaqtuni saalaksarasulauqlutik*, H. Paniaq 2004) au travers de danses et de chants évoquant plus ou moins explicitement leurs expériences de chasse.

²⁰³ Selon K. Rasmussen (1929 : 237, 240), le procédé consistant à ne livrer que quelques mots aptes à condenser la force de l'événement narré (au travers du chant) était perçu comme un art à part entière. La capacité à lancer des cris originaux ou personnels constituait aussi le trait caractéristique d'un « bon danseur », selon plusieurs aînés iglulingmiut (cités par Dewar 1990 : 197). Chez les Nattilingmiut voisins, les cris du danseur-batteur étaient autrefois « associés aux cris d'esprits animaux », d'après B. Cavanagh (1982 I : 81).

²⁰⁴ Selon P. Dewar (1990 : 276), chaque prestation durait en moyenne de 4 à 10 minutes chez les Iglulingmiut, l'interprétation du chant étant souvent marquée par la répétition de certaines parties, et notamment du refrain.

3.1.1.1.3 Composition et motifs des chants *pisiit* de danse à tambour

Si les femmes iglulingmiut pouvaient aussi composer des chants, seuls les *pisiit* masculins semblaient avoir vocation à être interprétés lors des festivités dans le *qaggiq*. Dans leur grande majorité, ces chants personnels étaient composés pendant l'été ou au début de l'automne, au cours de longues expéditions de chasse en solitaire (chasse au caribou dans les terres, ou chasse au gibier marin en eau libre, en kayak), alors que l'homme se déplaçait ou était à l'affût du gibier (N. Piugaattuq 1989 : IE 052, G. Kappianaq 2002, R. Ujarasuk 2005). C'est souvent à cette occasion que le chasseur « créait » un chant (*pisiliuqhuni*) et l'expérimentait, le répétant puis le mémorisant. Ce double processus de création et d'appropriation du chant, impliquant une première forme d'interprétation (sans public humain), était souvent assimilé à un moyen de divertissement (*kipinguijauti*) permettant au chasseur de tromper sa solitude, tant chez les Iglulingmiut (N. Piugaattuq, ICI 1982 : 40), que chez les Nattilingmiut (Rasmussen 1931 : 15-16).

Au-delà de leur diversité, ces chants masculins traitaient souvent d'expériences liées à une chasse particulière, évoquant notamment la relation au gibier, lui-même décrit en des termes spécifiques, distincts du langage commun (Rasmussen 1929 : 234-235, Randa 1994 : 63). Nombre de *pisiit* s'apparentaient ainsi à des récits de chasse, se référant à des événements vécus, voire à des émotions ressenties par le chasseur lors de ses expéditions estivales (chasse au caribou surtout) ou hivernales (chasse au phoque à l'*aglu...*).²⁰⁵

Ces narrations suivaient souvent une trame similaire amorcée par l'expression d'une modestie exagérée. Les premières paroles du chant tendaient en effet à dresser un portrait dévalorisant de leur auteur, qui se donnait à voir comme un piètre compositeur, honteux de devoir présenter un chant par trop insignifiant (Rasmussen 1929 : 229). L'homme pouvait faire valoir plus loin son incapacité à remplir son rôle de pourvoyeur ou à assumer le travail attendu de lui, en mettant en avant sa maladresse ou son ignorance en matière de chasse notamment. Il se dépeignait par exemple sous les traits d'un chasseur incompetent ou fort malhabile, angoissé à la perspective de partir chasser, d'échouer dans sa quête, et de confirmer par là son infériorité par rapport à ses pairs : la compétition latente prévalant entre les différents hommes du groupe, quant à leurs performances cynégétiques respectives, constituait souvent la toile de fond implicite de ces *pisiit*. Le compositeur pouvait encore évoquer sa prétendue inutilité pour la collectivité, en se décrivant comme paresseux ou irresponsable, et peu soucieux de se conformer aux règles sociales. Mais bien souvent, les

²⁰⁵ Voir en annexe (chants *pisiit*) quelques exemples de tels chants composés par des Iglulingmiut.

hommes mettaient surtout l'accent sur les difficultés de la chasse dans leurs chants de danse, comme l'illustre notamment le chant suivant composé par Kappianaq et rapporté par son fils G. Agiaq Kappianaq (1990 : IE 155). Nous en proposons ici une traduction assez libre :

Aja, inngiqlaqpalmataguuq avalikka makkuktuit
Inngirajaalirlanga iqqujjaksaganngittunga
Qagimulli itilaralaruma, maani aja maani aja.

Aja, on dit que les jeunes gens de mon âge ont coutume d'interpréter des chants
Que l'on me laisse chanter (ce chant) car je n'ai rien qui soit digne d'être introduit dans le *qaggiq* (alors qu'il me faut y entrer), ici même, ici, aja.

Aja, nunarjuali manna qaliksaminilli manna
Ajursaliqpasinama mirnguqsavaksinaqtunga
Ukiaksaq maani, uuvanga aja

Aja, ces choses [ces caribous], qui se trouvent sur ce vaste territoire
Il m'est bien difficile (de les attraper), elles me restent inaccessibles bien que je parcoure de grandes distances pour les chercher (au point de ressentir la fatigue dans tout mon corps)
En ce début d'automne, c'est ainsi que je suis, aja.

Aja makkuktulli taima ilaili taima
Siaqqavanngingaaqput ukiuriaqtulirmat
Uuvanga aja

Aja, alors que certains jeunes hommes, eux,
N'appréhendent nullement l'arrivée de l'hiver,
Moi, aja,

Aja siaqqalirpattunga naliummatijangimut
Avalirmut avunga pinasuartujjuanut
Uuvanga aja.

Aja, je tends à en éprouver de l'inquiétude, parce que je ne suis pas leur égal, je ne vaud guère
Ceux de mon entourage qui savent si bien chasser, là-bas
C'est ainsi que je suis, aja.

S'il faut rappeler qu'une certaine humilité était exigée face aux animaux chassés et à leur esprit maître (*inua*), on peut aussi souligner que l'expression d'une incapacité première à capturer un gibier, ou l'évocation d'une difficulté majeure à chasser, se lisait souvent comme l'affirmation en creux d'une compétence reconnue par le groupe.²⁰⁶ Les plus aptes à recourir à

²⁰⁶ L'expression d'une forme d'auto-dénigrement constituait un motif prédominant dans les *pisiit* masculins propres aux différents groupes inuit de l'Arctique central (cf. Low 1906 : 182, Rasmussen 1931 : 336, 342, 351, Birket-Smith 1929 I : 270, Cavanagh 1982). Selon plusieurs aînés iglulingmiut, ce mode d'affirmation d'une prétendue incapacité (*ajunnguaqsunasuktutik*), exprimée dans le domaine de la chasse surtout, était aussi justifié par la perception de risques liés à la sorcellerie, et le souci de ne pas alimenter la jalousie d'un chamane. Plus un chasseur était talentueux, plus il était porté à taire ses compétences en public, afin de ne pas se voir privé de ses capacités, ou dépossédé de son gibier par un individu envieux (G. Kappianaq 2002, H. Paniaq 2005).

ce mode narratif « proche de l'antiphrase » (Steenhoven 1959b : 4) étaient les chasseurs talentueux. En prétendant se décrier, en déniaient leurs compétences cynégétiques en dépit de toute vraisemblance, ceux-ci tendaient de fait à rappeler leur position de donneurs ou de pourvoyeurs d'importance. Les hommes réellement maladroits à la chasse étaient quant à eux bien moins en mesure de présenter des récits traitant de leurs expériences avec le gibier : selon certains aînés (E. Nutarakittuq 2002, A. Ulaajuruluk 2004), l'incompétence des piètres chasseurs se manifestait par le fait que ceux-ci composaient surtout des *pisiit* visant à dénigrer ou railler d'autres hommes

Par ailleurs, si les chants composés par des chasseurs reconnus commençaient généralement par évoquer leurs difficultés, leurs craintes ou leurs insuccès, beaucoup se poursuivaient par la narration d'un renversement de situation menant à une issue positive (Rasmussen 1929 : 235-240, R. Ujarasuk 2002). Ce motif selon lequel la mauvaise fortune était finalement surmontée apparaissait de façon récurrente dans les *pisiit iglulingmiut*, comme dans ceux de leurs voisins *nattilingmiut*. Pour B. Cavanagh (1982 I : 87), cette dynamique narrative contribuait à rehausser le prestige du compositeur qui faisait ainsi valoir, plus ou moins implicitement, ses accomplissements en tant que chasseur.

Dans la mesure où elles constituaient un cadre, voire le seul cadre approprié pour la mise en avant de leurs succès respectifs, les festivités de danses à tambour favorisaient sans doute l'entretien d'un esprit d'émulation particulièrement fort chez les hommes d'un même campement, appelés à participer – ou participant déjà – à la chasse au phoque hivernale, qui requérait l'effectivité de partenariats empreints d'une certaine rivalité. Ces festivités pouvaient aussi impliquer des membres d'autres campements ou groupes régionaux susceptibles de s'inscrire dans une relation encore plus ambiguë de « partenaires-adversaires » *illuriik*, auquel cas les performances masculines prenaient une forme plus ouvertement compétitive, celle des duels de chant. Nous traiterons plus loin (4.2.1) de ces duels de chant interpersonnels associés à la relation de « partenariat compétitif » entre *illuriik*. Il importe seulement de mentionner ici que sur un même vaste territoire de chasse, les rencontres entre *Iglulingmiut*, *Aivilingmiut* et *Nattilingmiut* n'étaient pas rares (cf. Brody 1976 : 154, Rasing 1994 : 90) : des partenariats de chasse, au phoque notamment, pouvaient être scellés entre les uns et les autres, et les partenaires avaient alors coutume de se mesurer au travers de compétitions de chants et de danse, le temps de leur séjour en commun (cf. annexe : récit 5A).

Si l'on considère la tonalité résolument optimiste qui caractérisait la dernière partie de nombreux *pisiit iglulingmiut*, on peut penser par ailleurs que celle-ci tendait aussi à rappeler la nécessité de cultiver une certaine confiance dans le rapport au gibier, à un niveau tant

individuel que collectif. Les chants interprétés dans le *qaggiq* ne manquaient pas d'évoquer la joie intense associée à la prise d'un animal (Rasmussen 1929 : 231, H. Paniaq 2005), et l'issue favorable de la quête, précédemment décrite comme éprouvante, était sans doute d'autant plus soulignée que la narration de cette expérience individuelle avait vocation à être intégrée à la mémoire collective. Selon K. Rasmussen (1929 : 240), l'habileté du compositeur se mesurait de fait à sa capacité à « représenter » certaines situations vécues, à les dépeindre en en faisant ressortir la portée émotionnelle, de façon à ce que tous les membres de l'assemblée « finissent par croire qu'eux-mêmes [participaient] aux événements évoqués ». Tous les auditeurs étaient invités à adopter le point de vue du narrateur et à partager son expérience, et les chœurs féminins chargés de l'interprétation et de la transmission du chant jouaient un rôle décisif en la matière.

Pour P. Dewar (1990 : 232, 374), l'un des principaux objectifs des danses au tambour était bien d'accroître l'intégration des participants, de renforcer les liens entre eux (en particulier lorsque s'amorçait la chasse au phoque au trou de respiration), en favorisant les conditions d'un partage d'une expérience émotionnelle « satisfaisante ». Plusieurs aînés ont insisté de fait sur la tonalité positive propre à la plupart des chants de danse à tambour, « composés à des fins de distraction, pour réjouir toute l'assemblée » (N. Piugaattuk 1986 : IE 011) et pour « écarter les pensées préoccupantes » (G. Kappianaq 2002). Il est par ailleurs possible que certains chants interprétés chez les Iglulingmiut lors de ces festivités hivernales aient aussi intégré l'expression de vœux de succès adressés à tous les chasseurs, comme cela a pu être relevé au tout début du XX^e siècle chez leurs voisins aivilingmiut (Low 1906 : 176).

Pour autant, comme nous avons pu le voir, ces réjouissances collectives n'étaient pas dénuées de toute dimension compétitive. Si les festivités organisées durant la première moitié hivernale tendaient à mettre l'accent sur l'unité du groupe (constitué pour l'hiver), elles n'en intégraient pas moins une dynamique de compétition encourageant l'émulation entre les participants masculins notamment. Cette dynamique s'exprimait aussi, voire plus fortement encore, au travers de tournois de boxe et de lutte, ou de la pratique de jeux de contact.

3.1.1.2 Tournois de boxe et de lutte, et autres jeux de contact

3.1.1.2.1 Duels de boxe (*tigluuti-*) et de lutte (*unataq-*)

La période hivernale était aussi marquée par l'organisation de compétitions physiques opposant des adultes réunis au sein d'un même campement, ou bien encore, les co-résidents et leurs visiteurs éventuels. Les duels de boxe (*tigluutiniq*) ou de lutte (*unatarniq*) figuraient parmi les premières activités pratiquées à l'occasion de la tenue d'un *qaggiq*, de façon souvent complémentaire à la pratique des compétitions de danse à tambour ou des duels de chant. Ces tournois de force pouvaient préluder aux danses et aux chants masculins, ou au contraire leur succéder, mais de façon générale, ils faisaient partie intégrante d'un même ensemble de pratiques ludiques mises en œuvre lorsque le campement hivernal comptait beaucoup de résidents ou de visiteurs.

Le plus souvent, ces duels mettaient aux prises des hommes appartenant à des groupes familiaux ou régionaux distincts, et liés par une relation de « partenaires de compétition » ou *illuriik* (cf. 4.2.1). Par la suite, lorsque cette forme de partenariat compétitif tendit à s'effriter et à disparaître, entre les années 1920 et 1930, les compétitions de boxe continuèrent d'être pratiquées, mais principalement par des jeunes hommes membres d'un même campement (*nunaqqatigiit*), et éventuellement apparentés (*ilagiituinnait*). Ce sont souvent les aînés ou des hommes plus âgés qui les encourageaient à se mesurer de la sorte. Si ces duels pouvaient alors prendre place à différentes saisons (cf. Mathiassen 1928 : 221), ils avaient lieu de façon privilégiée en présence de spectateurs, dans le *qaggiq* ou dans une maison du campement, lors de longues soirées d'hiver (Rasmussen 1929 : 227, I. Kunuk 2004, E. Qulaut 2004).²⁰⁷

Né en 1928, I. Kunuk a évoqué sa participation à de telles compétitions, en soulignant que cette pratique s'assimilait à une obligation pour tout jeune homme *iglulingmiut* :

« Lorsque l'on commençait à devenir adulte et que l'on avait acquis une certaine maturité physique (*makkurulukluta immana piruqpalliarulukkaluaqluta*), nos aînés nous incitaient vivement à pratiquer ces jeux virils, afin de divertir l'ensemble des membres du campement » (entretien réalisé à Iglulik en 2004 ; notre trad.).

Selon d'autres hommes de sa génération, ce sont tout particulièrement les duels de boxe qui étaient encouragés par les anciens :

« Les personnes âgées étaient toujours les plus enthousiastes à l'idée d'assister à ces jeux de force. Les aînés voulaient vraiment voir les jeunes gens s'adonner à des tournois de boxe (*innaaluit pinnguartaunik tautuguuvalaurmijut inuugaluqlutik tigluutijunik piqattaruluujaqtunik tamakkuninga taturumammariklutik qungniaruluujavalauqtut*) » (A. Ulaajuruluk, entretien réalisé à Iglulik en 2004 ; notre trad.).

²⁰⁷ D. Jenness (1922 : 218, 221) a souligné de façon similaire que chez les « Inuit du Cuivre », les compétitions de lutte se déroulaient essentiellement pendant la saison hivernale, à l'intérieur de la maison cérémonielle (*qaggiq*), même si elles étaient susceptibles d'être organisées à d'autres périodes.

En règle générale, les deux adversaires devaient échanger des coups en respectant une stricte alternance : debout face à face, le torse nu, ils se frappaient à tour de rôle au niveau de l'épaule, avec le côté externe du poing. Les participants s'entendaient au préalable pour déterminer l'épaule (droite ou gauche) visée au cours du duel, et désigner celui qui porterait le premier coup. Le lutteur adverse ne tentait jamais de parer le coup, mais se préparait à le recevoir en bandant les muscles du bras de façon à durcir son épaule (*tisiktituinnammarik-lugu*) et atténuer l'effet de l'impact. De fait, les duellistes augmentaient progressivement l'intensité de leurs coups, ce qui donnait lieu à des échanges de plus en plus rudes et douloureux. L'engagement dans ce type de compétitions suscitait en ce sens des sentiments mitigés chez nombre de jeunes participants, comme l'a souligné Pauli Kunuk :

« En tant que jeunes garçons, nous ne considérons pas les tournois de boxe comme un divertissement des plus agréables. Pour nous qui y participions, il ne s'agissait pas d'un très bon jeu, même si celui-ci réjouissait les aînés. Mais ces compétitions de boxe étaient aussi destinées à nous préparer physiquement et à accroître notre résistance, alors nous devions apprendre à les apprécier. Et en effet, ces jeux devenaient de plus en plus appréciables à mesure que l'on réussissait à en sortir vainqueur » (1990 : IE 129 ; notre trad.).

Lorsqu'un des joueurs ne pouvait plus endurer la douleur, il se reculait pour signifier son retrait du jeu, reconnaissant ainsi sa défaite, tandis que le vainqueur restait au centre, attendant qu'un autre homme vienne à son tour se mesurer à lui. Dans leur grande majorité, les lutteurs cherchaient cependant à résister aux coups le plus longtemps possible, se montrant avant tout soucieux de ne pas perdre la face, et désireux d'acquérir un certain prestige en faisant la preuve de leur bravoure et de leur endurance. Selon H. Paniaq (interviewé en 2004), aucun participant ne voulait faire figure de *suraiqtuq*, de perdant qui abandonne trop vite la compétition. Beaucoup témoignaient plutôt de leur désir de remporter le duel en surpassant leur adversaire (*tigluutivalauqsimajut pinnguarjut saalagiqattautinasuktuinnarjut*), comme l'a mentionné I. Kunuk, lors d'un entretien réalisé à Iglulik en 2004 :

« La plupart des participants acquéraient des contusions pendant le duel, celles-ci apparaissaient graduellement, alors qu'eux-mêmes devenaient de plus en plus écarlates tant ils souhaitaient gagner (*saalaujumannginikkumut aupaqsaalukkaluaqtut*). Ils se refusaient à quitter la partie ou à se laisser diminuer par leur adversaire ».

L'effet d'émulation était sans doute renforcé par la présence de spectateurs, et notamment de femmes, qui mêlaient parfois leurs encouragements à ceux des aînés, s'exclamant "*aksut, aksut !*" (plus fort, plus fort !), pour inciter les joueurs à ne pas ménager leurs efforts (*aksuruttiaqujillutit*). Quelle que fût l'ardeur démontrée ou l'intensité des coups échangés, les deux adversaires restaient cependant tenus de ne manifester aucune agressivité, et surtout aucune colère. Toute expression d'énervement était perçue comme une défaillance

dans la maîtrise de soi, et était en ce sens fortement dissuadée. Selon l'ensemble des aînés d'Iglulik ayant témoigné (pour nous) à ce sujet, les duels de boxe se caractérisaient de fait par l'absence de tout mouvement d'humeur décelable chez les protagonistes (*ninngautinngitlutik*), ces derniers assumant pleinement l'objectif de réjouissance attaché à ces compétitions (*quviasutuinnaq quviagijauqujigilluni*).

Dans un même esprit de divertissement collectif (*quviasugutiginikkumuttauq*), certaines femmes s'engageaient parfois dans des duels similaires (*taimana pinnguarutijaruluit tigluutilaurmijut*), se plaçant à leur tour au centre de l'assemblée formée par les spectateurs, pour échanger des coups sur l'épaule, éventuellement de façon parodique (R. Irngaut, 2002). Contrairement aux protagonistes masculins, il semble que ces participantes occasionnelles conservaient leur veste (ou leur *amauti*) lors du duel.

C'est par ailleurs au travers de compétitions de lutte (*unatarniq*) que les hommes et les garçons rivalisaient à l'occasion des festivités hivernales caractéristiques de la première moitié du XX^e siècle. Bien qu'un peu moins répandue que la boxe, la lutte constituait, chez les Iglulingmiut, une activité de prédilection pour mesurer sa force à celle de ses compagnons de chasse ou à celle des visiteurs présents, notamment ceux apparaissant de stature comparable.²⁰⁸ Torse nu là encore, ne portant que leurs pantalons et leurs bottes, les lutteurs se saisissaient mutuellement au niveau de la taille, en joignant leurs mains dans le dos de l'opposant, la joue contre sa clavicule. Les pieds écartés, chacun s'efforçait de tirer l'autre vers soi pour lui faire courber le dos, de façon à le déséquilibrer, puis à le soulever pour l'envoyer au sol (*urruqattautinasuklutik*). Les lutteurs ne pouvaient pas utiliser leurs pieds pour tenter de se faire tomber. Dès que l'un d'entre eux posait un genou à terre, il avait perdu. Souvent, un autre homme était aussitôt invité à lui succéder pour se confronter au vainqueur.

Avant les années 1920, ces tournois étaient organisés de façon privilégiée en présence de visiteurs étrangers et impliquaient principalement des *illuriik*. Mais, comme pour les duels de boxe, ce sont par la suite des individus apparentés ou des jeunes hommes d'un même campement qui participèrent à des compétitions de lutte (H. Paniaq, 2004).

Chez les plus jeunes, la participation à ces compétitions viriles se préparait en dehors du contexte des festivités, entre pairs. Les petits garçons se livraient en effet à de prétendus duels de boxe ou de lutte (*tigluutinnguaqpaklutik unatannguaqlutillu*), en échangeant des coups souvent plus réels que simulés. Cette pratique enfantine, qui se poursuivait jusque dans

²⁰⁸ Au XIX^e siècle, le capitaine G.F. Lyon relevait déjà que la lutte représentait une activité appréciée des habitants de la région d'Iglulik (« They are active wrestlers amongst themselves », 1824 : 308). Il est fort possible que des Iglulingmiut aient aussi cherché à se mesurer à des hommes de l'équipage en luttant avec eux, comme ce fut le cas pour des Inuit de l'ouest de la baie d'Hudson (Lyon 1824 : 27).

les années 1950, intégrait déjà les mêmes logiques que celles mises en œuvre par leurs aînés : il s’agissait de faire la démonstration de son ardeur à rechercher la victoire, tout en affirmant la dimension ludique de la compétition, en réprimant toute expression de colère (selon L. Ukaliannuk 2002 et A. Qunnut 2004).

3.1.1.2.2 Un jeu de collin-maillard mouvementé (*taptaujaaq-*)

Marqué par une rudesse physique parfois comparable à celle impliquée dans les jeux dualistes précédents (boxe, lutte), le jeu *taptaujaaq-* constituait une autre activité privilégiée par les adultes iglulingmiut à l’occasion des festivités hivernales célébrées dans le *qaggiq*. C’est particulièrement lors de la période d’obscurité, dans la première moitié de l’hiver, que l’ensemble des adultes présents dans le campement (hommes et femmes, jeunes et aînés) s’adonnaient à cette forme de collin-maillard, pendant une nuit entière souvent (E. Nutarakittuq 2002, T. Ijjangiaq 2004). Cette pratique ludique consistant à « chercher à saisir [quelqu’un] à l’aveuglette » représentait le pendant musclé du jeu *uatamanna* (cf. 2.3.1.3), dans la mesure où le joueur capturé recevait un coup de poing plus ou moins vigoureux.²⁰⁹

Le jeu se déroulait en général de la façon suivante :

L’un des participants commençait par prendre place au centre du *qaggiq*, les yeux bandés ou une capuche rabattue sur le visage. Parmi les joueurs qui l’entouraient, certains tentaient aussitôt de le frapper, et lorsque l’un d’entre eux y parvenait, le joueur privé de sa capacité visuelle amorçait sa quête, s’efforçant d’attraper l’un des participants, et d’abord celui qui l’avait frappé, pour lui donner à son tour un coup de poing (Rasmussen 1929 : 248 ; I. Kunuk, H. Paniaq et T. Ijjangiaq, 2004). Le coup était porté sur la tempe (*iqsangauti-*) ou bien au niveau de l’épaule (*tiglukti-*), en fonction de la modalité choisie en début de partie ou des joueurs impliqués.²¹⁰

D’après les aînés contemporains, la zone et l’intensité du coup dépendaient pour beaucoup de l’âge des participants, et surtout des relations prévalant entre eux :

« Si le joueur était attrapé par un individu qui l’appréciait modérément, le coup reçu risquait fort d’être douloureux. Mais si le poursuivant était un ami, ce dernier ne le frappait que légèrement, de façon à ne pas lui faire trop mal », a précisé Susan Avinngaq, née en 1942 (Iglulik, 2004, notre traduction).

Que le coup fût destiné à être porté sur l’épaule ou sur la tempe, la perspective d’être capturé(e) était souvent vécue comme effrayante (*quiliqtanaqtuq*) voire angoissante (*kappianaqtualuk*), et la majorité des joueurs cherchaient à se faire discrets et à s’écarter de la trajectoire de l’individu aux yeux bandés pour tenter de rester hors de sa portée. Les

²⁰⁹ *Taptaujaaqtut* peut se traduire littéralement par « ils jouent à s’attraper, cherchant à saisir à tâtons, à l’aveuglette ». Ce terme est dérivé de *tapsiktuq* ou *tapsikaaqtuq* qui désigne le fait de tâtonner pour tenter d’attraper quelque chose que l’on ne voit pas (Spalding 1998 : 153, Ootoova 2000 : 389).

²¹⁰ Selon la version rapportée par Mathiassen (1928 : 220), les coups étaient surtout portés sur la tempe gauche.

participants couraient ainsi en tout sens à l'intérieur du *qaggiq*, se livrant éventuellement à des acrobaties pour éviter d'être touchés :

Un épisode survenu au cours d'une partie de *taptaujaaq*- a à cet égard marqué fortement la mémoire collective, puisque de nombreux adultes *iglulingmiut* connaissent l'histoire de la fuite inespérée d'un jeune homme qui s'était retrouvé acculé contre une paroi de l'iglou, face à un joueur plus âgé connu pour sa grande force physique. Ne voulant guère être capturé et frappé par cet homme (aux yeux bandés), le jeune joueur fit la preuve de ses facultés acrobatiques en sautant par-dessus celui qui le menaçait, lui marchant sur la tête au passage.

Dans l'effervescence générale, nombre de collisions et de bousculades avaient lieu (R. Ujarasuk et A. Ulaajuruluk, 2004). Le premier joueur qui se faisait attraper était frappé, puis il assumait à son tour le rôle du poursuivant « aveugle ». L'un des principes majeurs prévalant lors de ce jeu avait trait à l'équivalence des coups échangés : le joueur interprétant le poursuivant s'efforçait d'attraper celui qui l'avait précédemment frappé, afin de le gratifier d'un coup d'une intensité comparable. Tous les participants veillaient de fait à ce que cette règle de la juste revanche soit assurée, en intervenant pour aiguiller le poursuivant vers le joueur qui lui avait porté un coup particulièrement rude. Si ce dernier avait fait preuve d'une violence jugée excessive, les joueurs pouvaient aller jusqu'à l'immobiliser pour garantir qu'il serait bien payé de retour par sa précédente victime (N. Piugaattug 1989 : IE 052). Ce jeu collectif, qui pouvait revêtir ainsi une dimension dualiste (sous la surveillance du groupe), constituait un cadre propice à l'expression de rivalités interpersonnelles, et au règlement de certains différends impliquant des individus masculins ou féminins. Les femmes elles-mêmes étaient susceptibles d'échanger légitimement des coups dans ce cadre festif (Boas 1901 : 112, T. Ijjangiaq 2004).

De façon générale, les participants cherchaient à réguler l'intensité des échanges en faisant en sorte que la violence des coups n'excède pas certaines limites, et tende à diminuer après des épisodes houleux. Lorsque certains joueurs commençaient cependant à « devenir sérieux » et cherchaient à se frapper mutuellement avec une énergie croissante, les participantes pouvaient quitter l'espace de jeu en s'enfuyant à l'extérieur (E. Nutarakittug 2004). Il arrivait de fait qu'un joueur perde momentanément connaissance après avoir reçu un coup trop vigoureux (I. Kunuk 2004). En dépit de son caractère potentiellement douloureux, ce jeu était néanmoins considéré comme une source de réjouissance (*quviasugijauthuni*, *quviasugutitauvaktuviniit*) appréciable pendant la saison hivernale, ou en période de tempête.

Un autre jeu de poursuite, impliquant aussi des contacts physiques parfois énergiques, était souvent pratiqué durant cette même période hivernale, au début de l'hiver surtout. Bien que ne prenant pas place à l'intérieur d'un iglou cérémoniel (*qaggiq*), mais à l'extérieur (dans

une semi-obscrité associée à la présence de la lune), le « jeu du loup » pouvait faire partie intégrante des festivités organisées au cours de la première moitié hivernale.

3.1.1.2.3 Un jeu de poursuite favorisant les corps à corps (*amaruujaq*-)

Jeu par excellence collectif, susceptible de réunir tous les membres du campement, le jeu du loup *amaruujaq*²¹¹ était souvent associé à l'organisation de festivités hivernales. Il était fréquemment engagé par ailleurs, en soirée, dès la fin de l'automne. Pour plusieurs aînés d'Iglulik, ce jeu constituait l'une des pratiques ludiques les plus aptes à favoriser l'expression d'une joie collective liée au fait de se retrouver en nombre, et en bonne santé, au début de l'hiver.²¹² Chacun était invité à sortir pour prendre part au jeu, dès que des appels étaient lancés en ce sens (« *amaruujaq!* », « *amaruujaq!* »).

S'il était fréquent que toutes les générations participent à ce jeu, une certaine différenciation fondée sur la distinction de grandes classes d'âge tendait néanmoins à s'opérer au fur et à mesure de la partie. De nombreux aînés se souviennent en effet qu'enfants, ils finissaient souvent par être délaissés ou oubliés par les joueurs adultes, et se retrouvaient à jouer entre eux ou en compagnie des personnes âgées, tandis que les jeunes gens se poursuivaient les uns les autres : « ils s'intéressaient surtout aux autres jeunes gens et ne nous prêtaient plus grande attention ! », a précisé E. Nutarakittuq (Iglulik, 2002).

Lorsqu'il impliquait des adultes, le jeu du loup était pratiqué de fait selon la version appelée *uviniksiniarniq*, qui exigeait que le « loup » valide sa prise en touchant l'individu attrapé à même la peau, sous ses vêtements, au niveau du cou, du torse, du ventre... Les tentatives de capture donnaient souvent lieu à un corps à corps agité, dès lors que la personne saisie par le « loup » s'efforçait d'empêcher ce contact fatal (réputé la transformer elle-même en loup), en se débattant ou en luttant contre le prédateur. Si le rôle du loup était interprété par un joueur, et si celui-ci s'attaquait à un autre participant masculin, le corps à corps engagé pouvait prendre la forme d'une véritable lutte (G. Kappianaq 1993 : IE 265, T. Ijjangiaq 2004, A. Ulaajuruluk 2004) : le jeu servait alors de cadre à une compétition masculine, censée rester joyeuse, mais ne constituant pas moins une occasion d'échanges musclés et de démonstrations de force. Si le « loup » masculin s'en prenait en revanche à une joueuse, la lutte qui s'ensuivait était plus susceptible de s'apparenter à une escarmouche galante.

²¹¹ Ce jeu a été décrit plus haut (cf. 2.2.1.1.1), dans ses modalités plus particulièrement enfantines.

²¹² « Quand les Inuit étaient rassemblés dans un même campement, en hiver, ils avaient toujours tendance à jouer à *amaruujaq*, parce qu'ils étaient heureux d'être ensemble » (V. Aqatsiaq, 1996 : IE 376) ; « Tous les membres du campement, y compris les personnes âgées, jouaient à *amaruujaq*, parce qu'ils étaient heureux, dès lors qu'ils disposaient de ressources suffisantes pour passer l'hiver » (A. Ulaajuruluk, Iglulik, 2005).

De fait, il semble bien que c'était une dynamique de badinage qui primait le plus souvent lors de la pratique adulte de ce jeu.²¹³ Les hommes (mariés ou non) cherchaient surtout à attraper des jeunes femmes, et souvent l'une des joueuses en particulier, d'autant que la semi-obscure ambiante se révélait propice à la recherche d'une certaine intimité (M. Auqsaq 2002, A. Ulaajuruluk 2004, L. Ukaliannuk 2005). Né en 1908, N. Piugaattuk (1989 : IE 052) l'a souligné ainsi :

« Autrefois, certains hommes profitaient d'une partie d'*amaruujaq* pour caresser une femme en particulier. Il était fréquent qu'un jeune homme cherche à isoler une femme du groupe pour avoir un échange un peu salé, ou un semblant de lutte avec elle » (notre traduction).²¹⁴

Le témoignage recueilli par K. Rasmussen (1929 : 27) auprès d'une femme nommée Takornâq, qui souligna qu'elle fut mariée dès qu'elle eut l'âge de prendre part à des « jeux » avec les jeunes hommes, est peut-être à saisir en référence à cette forme d'activité ludique qui favorisait les contacts physiques mixtes et l'expression de certains sentiments amoureux. Il est aussi possible que son témoignage – présenté par Rasmussen sous une seule version traduite en anglais – se référât à un autre type de jeu, s'inscrivant plus directement dans le champ des échanges sexuels. Dans certaines circonstances en effet, la relation sexuelle était susceptible d'être évoquée dans les termes d'un jeu (*pinnguaq*-). Cette qualification ludique semblait surtout utilisée pour évoquer la formation de couples et les échanges charnels qui devaient s'ensuivre lors du rituel *tivajuut*, organisé dans la première moitié de l'hiver.

Caractérisé par l'intervention de deux chamanes, ce rituel intégrait la pratique de certains jeux, comparables pour beaucoup à ceux pratiqués lors de festivités qui se tenaient dans un *qaggiq*. Les compétitions de chants et les duels de boxe ou de lutte amorçant *tivajuut* se voyaient cependant prêter une fonction – plus manifestement – rituelle, et apparaissaient pleinement, en ce sens, comme des « jeux rituels ». Le rituel *tivajuut* comprenait aussi et surtout d'autres formes de « jeu », dont la portée reconnue concernait directement la relation avec l'esprit maître du gibier marin, Takannaaluk.

²¹³ Le jeu *amaruujaq* était connu pour être prisé de tous, et en particulier des jeunes gens qui le pratiquaient dans une logique de badinage ou de flirt dans bien des sociétés inuit de l'Arctique central et oriental (cf. notamment J. Briggs (2000 : 143) qui, s'appuyant sur les descriptions livrées par deux aînées du sud de Baffin, mentionne que les jeunes hommes appréciaient fortement ce jeu parce qu'il leur donnait l'occasion de courir après la jeune fille qui les intéressait). On peut noter que, selon les Nattilingmiut (cf. Rasmussen 1931: 115), les Tuniit ou Tunrit (Dorsétiens) qui occupaient le territoire avant l'arrivée des Inuit jouaient eux-mêmes à ce « jeu du loup ».

²¹⁴ Un Iglulingmiuq né dans les années 1930 a souligné dans le même sens qu'en tant que jeune homme, il était très excitant de chercher ainsi à toucher la peau d'une femme, et tout aussi appréciable de se faire poursuivre et toucher par l'une des joueuses. *Amaruujaq* constituait à ses yeux un très bon jeu (*pinnguarusittiangvalauqtuq*).

3.1.1.3 Jouer à se mesurer et à échanger les conjointes : la grande fête *tivajuut*

3.1.1.3.1 Des jeux rituels visant à favoriser l'accès au gibier marin

Le principal rituel hivernal célébré par les Iglulingmiut pendant la période d'obscurité était connu sous le nom de *tivajuut*.²¹⁵ Cette grande célébration était organisée aux environs du solstice d'hiver, juste après la réapparition à l'horizon de la constellation *aagjuuk* (constituée par les étoiles Altaïr et Tarazed), dans un contexte marqué par l'anticipation du retour de la lumière et de l'amélioration des conditions de chasse. Selon G. Kappianaq (1990 : IE 155, IE 167) et M. Kupaaq (1991 : IE 187), le rituel *tivajuut* visait d'abord à favoriser une meilleure accessibilité du gibier marin, dans la perspective de la reprise de la chasse au phoque au trou de respiration, et en particulier de la chasse au phoque barbu sur la nouvelle glace de mer (*uiguaq*). L'organisation de ce rituel devait contribuer au succès des activités cynégétiques que les hommes se préparaient à engager. D'après G. Kappianaq (1991 : IE 174), ce rituel était également destiné à renforcer l'espace du campement (*nunagiksaq-*), à en raffermir la base (*tungaaniriksaq-*) et à la rafraîchir, afin d'éloigner les risques de disette durant tout le reste de l'hiver.

Comme plusieurs auteurs ont pu le souligner (Mathiassen 1928 : 227-228, Blaisel et Oosten 1997 : 24, Laugrand et Oosten 2002b : 219), les sources relatives à ce rituel sont pour la plupart tardives et incertaines, peu d'Iglulingmiut contemporains de la première moitié du XX^e siècle ayant été en mesure d'en témoigner directement, à partir d'une expérience vécue. La pratique du *tivajuut* semble en effet avoir cessé dans le courant des années 1910, avant même l'installation de missions chrétiennes dans la région. Ce rituel a durablement marqué la mémoire orale cependant : plusieurs Iglulingmiut nés entre le tout début du siècle et la fin des années 1930 l'ont en effet évoqué en le présentant ou en le réinterprétant principalement dans les termes d'un « jeu » propre à leurs prédécesseurs (*pinnguarusiviniq*, *pinnguarusirulungminik*). N. Piugaattug (1986 : IE 003) a ainsi souligné que ses ancêtres « avaient coutume de jouer de la sorte (*tivajuktut pinnguaqpaklutik*) une fois par hiver, pour ne pas être confrontés à des temps difficiles ». Nombre d'aînés de différents âges (R. Iqallijuq 1987 : IE 029, H. Amarualik 1992 : IE 250, M. Kupaaq 1995 : IE 347, G. Kappianaq 2002, I. Kunuk 2004, M.

²¹⁵ L'étymologie de ce terme reste incertaine, mais il semble que dans l'Arctique occidental et oriental, le radical *tava-* se réfère à la pratique d'une danse « enjouée, folâtre » associée au maniement du tambour (Fortescue et al. 1994 : 345). Au Groenland en particulier, *tiwaneq* désignait une danse marquée par des sauts, des contorsions, et accompagnée par le battement d'un tambour (Thalbitzer 1925 : 249). Chez les Iglulingmiut, cet instrument pouvait être utilisé par différents participants lors du rituel *tivajuut*, notamment pour des compétitions de danse précédant l'entrée en scène des deux personnages masqués. Ces derniers, appelés *tivajuuk*, ne semblaient pas nécessairement en faire usage (N. Piugaattug in Dewar 1990 : 92). K. Rasmussen (1929 : 241) a plutôt privilégié la notion de « danse avec masque(s) » pour traduire le terme *tivajuut*.

Quliktalik 2004...) ont aussi fait valoir que l'activité ludique intervenait de façon essentielle dans ce rituel (*tivajuurtaqaqlutilu pinnguaqpaktuviniit*), en insistant notamment sur la portée comique et grotesque des comportements adoptés par les *tivajuuk*, ces deux personnages masqués qui cherchaient à être drôles (*tipsinarasuklutik*), à susciter le rire.

La dimension éminemment ludique caractérisant le rituel dans son ensemble a par ailleurs été mise en exergue par différents auteurs. S'appuyant sur les témoignages du chamane Ava et de son frère Ivaluarjuk (cf. portraits 3), K. Rasmussen (1929 : 243) a souligné que le *tivajuut* constituait un « jeu très prisé » des Iglulingmiut, en raison surtout de la séquence d'appariement des participants (masculins et féminins), qui en formait le cœur. Pour X. Blaisel et J. Oosten (1997 : 36-37), l'échange généralisé des partenaires sexuels exprimait effectivement la dynamique ludique des rituels *tivajuut*. Tous deux ont aussi rappelé que cet échange de conjoints était précédé (voire suivi) de jeux compétitifs tels que des tournois de boxe ou des duels de chants, qui constituaient eux-mêmes une séquence essentielle de ces rituels hivernaux pratiqués dans les régions du « nord de Baffin ».

Selon plusieurs aînés iglulingmiut, le rituel *tivajuut* était en effet amorcé par des jeux dualistes, des compétitions de force ou de chant opposant principalement des *illuriik*. Aatuat et son frère Ujarak (in Saladin d'Anglure 1989 : 139, 146), R. Iqallijuq (1991 : IE 204) et G. Kappianaq (1993 : IE 265) ont ainsi mentionné que des duels de boxe et de lutte ou des compétitions de danses à tambour et de chants satiriques étaient organisés entre ces partenaires-adversaires, en prélude à l'entrée des personnages masqués *tivajuuk* dans le *qaggiq*. D'après les souvenirs d'Aatuat (qui assista à l'un des derniers rituels *tivajuut*, dans les années 1910), ces duels pouvaient également impliquer des femmes : certaines participantes, souvent les épouses des précédents lutteurs, tendaient aussi à se mesurer au travers de jeux de force (boxe) ou d'acrobatie (sauts à partir d'une position accroupie).²¹⁶

Pour N. Piugaattug (1986 : IE 011), toutes ces compétitions, qui mettaient aux prises deux individus et plus largement deux camps, prenaient place après l'entrée des *tivajuuk* dans la maison cérémonielle, et toujours avant la séquence d'appariement des participants. Qu'ils aient eu lieu en présence ou non des *tivajuuk*, ces duels représentaient en tout cas un élément majeur du rituel, indissociable de l'échange généralisé des conjoints. Selon B. Saladin d'Anglure (1989 : 158), il s'agissait avant tout, pour les partenaires-adversaires, de « jouer » l'antagonisme et l'échange, à une période où le groupe était soumis aux interdits et

²¹⁶ Voir en annexe (festivités 2b) une illustration de ce rituel réalisée par Aatuat, fille d'Ava et d'Urulu. Celle-ci fait figurer sur un même plan, mais à partir de différents points de vue, les deux personnages masqués *tivajuuk*, les duels de boxe masculins, et les duels féminins (jeux acrobatiques) à l'intérieur du *qaggiq*.

prescriptions les plus stricts. Pour Aatuat (in Saladin d'Anglure 1989 : 146) comme pour G. Kappianaq (1990 : IE 167, 1993 : IE 265), les jeux dualistes et d'appariement participaient pleinement de la consolidation du campement, en renforçant la santé et l'énergie des participants. Les compétitions de force ou de chant favorisaient sans doute l'émulation collective en représentant certaines rivalités, tandis que la séquence ultérieure de l'échange des conjoints venait rappeler que celles-ci avaient vocation à être transcendées.

Cette séquence d'appariement des participants était annoncée par l'entrée en scène ou l'intervention directe des *tivajuuk*, interprétés par des chamanes masculins. Tous deux portaient des masques (*kiinaqpaak*) en peau de phoque séchée et blanchie, et plus rarement en bois (Mathiassen 1928 : 227, C. Arnattiaq 2001 : IE 491), afin de « dissimuler leur identité » (M. Kupaaq 1995 : IE 347, T. Ijjangiaq 2004, E. Nutarakittuq 2004). Tandis que l'un incarnait un personnage masculin (*angutiujaaqtuq*), son compagnon était travesti de façon à représenter un personnage féminin (*arnannguaruluk*). L'« homme » portait un masque sur lequel était fixé un morceau de peau de chien figurant une moustache, et la « femme » possédait un masque orné de tatouages faciaux (*tunninnguaqaqluni*, cf. annexe : festivités 2c). Les deux personnages portaient des vêtements conformes à leur prétendu sexe, mais caractérisés par une grande saleté, une forte usure, et une étroitesse excessive à certains endroits. L'apparence générale des *tivajuuk* se devait d'être de fait « la plus comique possible » (Rasmussen 1929 : 241), ce qui impliquait non seulement le port de vêtements ridicules, mais aussi, comme nous le verrons, l'adoption d'attitudes corporelles grotesques, fondées sur l'utilisation de certains attributs. Le personnage masculin était doté d'un pénis surdimensionné (*usunnguaraaluk*) en bois ou en peau de caribou, et il faisait usage d'un fouet court qu'il tenait de la main gauche, tandis que sa prétendue épouse (*nuliannguanga*) disposait d'un bâton à neige (*anautaq*), dont elle se servait pour frapper son mari et certains participants (R. Iqallijuq 1991 : IE 204).²¹⁷

Il faut noter que dans les descriptions faites par des aînés iglulingmiut, les différentes formes de travestissement liées à l'interprétation des personnages *tivajuuk*, ainsi que les attitudes parodiques et licencieuses adoptées par ceux-ci, ont généralement été exprimées à l'aide des morphèmes *-nnguaq-* et *-uja(a)q-*, caractéristiques de la représentation et de l'action ludique.²¹⁸ Pour plusieurs de ces aînés, les *tivajuuk* se livraient de fait à un jeu, « ils ne cessaient de jouer au cours de ces festivités » (R. Iqallijuq 1987 : IE 029).

²¹⁷ Selon N. Piugaattuq (1986 : IE 003), le fait que le personnage masqué manipulait son fouet de la main gauche marquait en soi sa différence par rapport à un individu – ou à un contexte – ordinaire, dans la mesure où « même un homme gaucher tendait habituellement à tenir son fouet de la main droite ».

²¹⁸ Voir en particulier la terminologie utilisée par Aatuat et Ujarak pour décrire ces personnages masqués et leurs actions (in Saladin d'Anglure 1989 : 147-148).

3.1.1.3.2 Jouer et faire jouer : le rôle des deux officiants chamanes (*tivajuuk*)

Nous proposons de livrer ici un aperçu du déroulement du rituel dans son ensemble, en nous fondant sur la description rapportée par K. Rasmussen (1929 : 241-243), mais aussi sur les commentaires recueillis au cours de ces dernières années auprès d'aînés iglulingmiut.

Les deux *tivajuuk* faisaient d'abord irruption dans le *qaggiq*, en s'élançant pour sauter (*atiraqtut*) au-dessus du pilier de neige érigé au centre, à côté d'un support plus élevé sur lequel était posée la lampe à huile. Tour à tour, l'« homme » et « sa » partenaire bondissaient pour franchir cet obstacle selon différentes trajectoires, et tous deux faisaient preuve d'une « agilité hors du commun » (R. Ujarasuk 2002, R. Irngaut 2002). Selon H. Amarualik (1992 : IE 250), « les *tivajuuk* semblaient très légers lorsqu'ils sautaient, comme s'ils ne pesaient plus leur poids normal ». Cette faculté à s'élever très haut constituait le signe d'une intervention des esprits-auxiliaires associés à ces chamanes (I. Kunuk, 2004).

Ne communiquant que par signe et par sifflement, les *tivajuuk* prêtaient ensuite une attention accrue aux hommes se tenant autour d'eux, dans l'assistance (Rasmussen 1929 : 242, N. Piugaattuk 1986 : IE 003).²¹⁹ Ils se lançaient à la poursuite des différents participants masculins, s'en prenant d'abord à ceux qui riaient (Ujarak, in Saladin d'Anglure 1989 : 154), tandis que les femmes se mettaient en retrait. Celui paré des attributs masculins faisait claquer son fouet en portant des coups parfois vigoureux en direction des hommes de l'assemblée, alors que celui déguisé en femme tentait de les frapper avec son bâton à neige. Face à ces attaques plus ou moins simulées, les participants cherchaient à fuir, courant en tout sens avant de quitter le *qaggiq* un à un (R. Ujarasuk 2002, E. Nutarakittuq 2004). Lorsque tous les hommes semblaient se trouver à l'extérieur, les deux *tivajuuk* s'assuraient encore qu'aucun participant ne s'était caché parmi les femmes, puis ils sortaient à leur tour.

La séquence de l'appariement débutait alors. En fonction de leur statut, les hommes réunis au dehors pouvaient (ou non) faire connaître aux *tivajuuk* leur préférence en matière de conjointe rituelle pour la nuit à venir (Rasmussen 1929 : 242). Selon le récit qu'en a fait Ava, certains participants étaient en effet en position d'exprimer leur choix quant à la partenaire désirée. Il est possible, comme l'a suggéré Saladin d'Anglure (1989 : 152), que la primauté ait alors été accordée aux vainqueurs des précédents duels de force ou de chant. Mais si l'issue des compétitions organisées au début des festivités n'était sans doute pas indifférente à la détermination de l'ordre des préséances, il est aussi vraisemblable que d'autres critères aient pu prévaloir, tels que les performances cynégétiques ou les pouvoirs chamaniques reconnus à tel ou tel individu. En l'absence d'autres informations permettant de mieux cerner les facteurs intervenant dans l'ordre de succession des requêtes, nous sommes portée à supposer que celui-ci résultait en effet de la conjonction de plusieurs considérations statutaires.

²¹⁹ Selon T. Mathiassen (1928 : 131, 227), les participants masculins et féminins étaient répartis de part et d'autre du vaste iglou (éventuellement dépourvu de plate-forme). D'après la représentation faite par Aatuat (in Blodgett 1986 : 36, cf. annexe : festivités 2b), les femmes se tenaient dans la partie opposée à l'entrée, formant un demi-cercle, tandis que les hommes constituaient l'autre moitié du cercle, occupant l'espace annexe à l'entrée.

Il reste que la formation des couples rituels était systématiquement médiatisée par les *tivajuuk* (cf. festivités 2a en annexe) :

Ceux-ci repartaient chaque fois à l'intérieur du *qaggiq* pour désigner la femme choisie par l'un des participants masculins, ou par eux-mêmes (suivant leur volonté propre ou peut-être celle attribuée à l'esprit du gibier marin, Takannaaluk). Le *tivajuq* masculin lançait alors son fouet en direction de cette femme, de façon à ce que le manche retombe devant elle, tandis que le personnage féminin venait gratter le sol aux pieds de celle-ci. Tous deux touchaient ensuite la semelle de ses bottes, à l'aide du bâton à neige puis du fouet (N. Piugaattuk 1986 : IE 003, G. Kappianaq 1990 : IE 155, Rasmussen 1929 : 242).

Ce faisant, les *tivajuuk* étaient réputés *ikuksijut*, littéralement « prélever ou détacher [avec une hache ou un couteau] une partie de quelque chose de dur, tel un morceau de viande gelée ». ²²⁰ Pour B. Saladin d'Anglure (1989 : 165), l'usage de cette terminologie tendait à exprimer l'assimilation faite sur un plan symbolique entre le partage des femmes opéré lors de ce rituel, et le partage de la viande gelée.

La femme désignée comme *ikuktaujuq* (« celle prélevée sur un tout par un geste énergique ») devait alors s'avancer, puis sortir pour rejoindre l'homme qui l'avait choisie, ou auquel elle avait été attribuée. Celle-ci se montrait intimidée (*kannigusukhuni*), tandis que les femmes de l'assemblée manifestaient bruyamment leur joie (G. Kappianaq 1993 : IE 265). À l'extérieur, le couple nouvellement formé devait effectuer un parcours circulaire autour de l'igloo en marchant derrière les *tivajuuk* et en suivant la trajectoire solaire (N. Piugaattuk 1986 : IE 003), puis tous rentraient dans le *qaggiq*. ²²¹

Selon certains témoignages (recueillis auprès d'Iglulingmiut n'ayant pas directement assisté à ce rituel), cette séquence de désignation des couples était susceptible d'intégrer un rituel de confession. N. Piugaattuk (1986 : IE 003) l'a ainsi souligné :

« Dans la mesure où les *tivajuuk* étaient des chamanes, il arrivait que l'un d'eux ait conscience d'une transgression commise par l'une des personnes ainsi désignée. Sans dire un mot, il s'approchait alors de cet individu (homme ou femme) et il commençait à mimer ou imiter son comportement délictueux, mettant en scène les actes commis par ce dernier. C'est par ce jeu parodique que le chamane suscitait chez le transgresseur la remémoration de l'acte en question, et l'incitait à révéler celui-ci aux membres de l'assemblée. Le plus souvent, la personne commençait alors à se souvenir, elle réalisait ses erreurs et se mettait à avouer. Les transgressions, mais aussi toutes les mauvaises pensées étaient extériorisées de cette façon. Les deux *tivajuuk*, l'un comme l'autre, pouvaient mener ce jeu. Mais souvent, c'était celui qui portait des habits masculins qui interprétait la plus grande partie de l'imitation parodique » (notre traduction).

²²⁰ Selon la définition donnée par E. Ootoova (2000 : 30), ce terme s'applique à l'action consistant à débiter une masse gelée ou une imposante portion de glace, qu'il s'agit de prélever en produisant des éclats (*nilangmit anginaarlugu piiqsijuq ikuksivuuq*). De manière générale, le radical *iku(k)*- renvoie au prélèvement d'un morceau de quelque chose ainsi divisé ou partagé (Schneider 1985: 60-61).

²²¹ Selon N. Piugaattuk (qui se réfère aux témoignages de parents plus âgés), les *tivajuuk* portaient chacun des membres du couple à l'intérieur : le personnage masculin se chargeait de porter la femme, tandis que le *tivajuq* féminin s'occupait de l'homme (1986 : IE 003).

S'il n'a pas fait mention d'une telle forme de représentation « théâtrale » prise en charge par les *tivajuuk*, G. Kappianaq (1992 : IE 249) a précisé quant à lui l'importance que revêtait cette séance de confession, au regard de la régénération escomptée pour le campement hivernal :

« Lors du rituel *tivajuut*, avant que tous les couples ne soient formés, certains participants avouaient publiquement leurs transgressions. Ils révélaient leurs fautes afin de pouvoir commencer une nouvelle vie, dans la perspective d'un renouveau marqué par l'allongement des périodes de lumière. Ce mode de confession était appelé *ajurniijartut* (« ils lèvent l'obstacle, font en sorte de pouvoir à nouveau agir sur quelque chose ») ou encore *aniaattut* (« ils extériorisent ou font sortir [des pensées ou des actes négatifs] ») » (notre traduction).²²²

L'extériorisation, et par là-même l'annihilation des transgressions permettait au groupe de revenir en quelque sorte à une position neutre, préalable nécessaire à la recherche d'un avantage tel que la bienveillance de l'esprit donneur de gibier marin (Takannaaluk ou « Takatuma »). Et c'est bien lors de la séquence suivante, celle de l'échange généralisé des conjoints, que les participants cherchaient particulièrement à s'attirer les faveurs de cet esprit.

Après avoir été désignés par les *tivajuuk* pour passer la nuit ensemble, les futurs partenaires sexuels devaient se soumettre à une épreuve portant sur la maîtrise du rire :

À tour de rôle, chaque nouveau couple formé se mettait à tourner autour du pilier de neige supportant la lampe. Les conjoints devaient effectuer ce parcours avec lenteur et solennité, en affichant un air grave, tandis que les femmes de l'assemblée s'efforçaient de les faire rire ou sourire par des grimaces et des plaisanteries, ou en murmurant sur tous les tons « *ununununu...* ».

Les membres de l'assistance interprétaient aussi un chant, rapporté et traduit dans les termes suivants par K. Rasmussen (1929 : 242-243) :

<i>Tivajuu katumaa</i>	Masquerader, teasing, capering Dancer-in-a-mask
<i>Ataaluni</i>	Twist yourself round
<i>Kunigiitsialangmarigaa</i>	And kiss yourself behind
<i>Mamariitsialangmarigaa</i>	You will find it very sweet
<i>Kisumiittuq kanna</i>	
<i>Aittuqtaili manirmittuq</i>	Give him gifts, dried moss for lamp wicks
<i>Kanna aitturtaili</i>	[Give him]
<i>Tivajuu tivajuu, tivajuu tivajuu</i>	Masquerader, masquerader, teasing, capering Dancer-in-a-mask !

²²² Il semble que la grande célébration hivernale caractéristique des régions du sud de Baffin, présentée sous le nom de « rituel de Sedna » et souvent comparée au rituel *tivajuut* (du nord de Baffin), comportait aussi une séquence de confession générale (Boas 1907 : 491). J. Bilby (1923 : 222) a également évoqué l'intervention d'un chamane, qualifié de *nunagiksaqtuq* (« qui a la charge de raffermir le territoire ») : celui-ci était revêtu d'habits dépareillés et portait une coiffe taillée dans la peau de la tête d'un phoque barbu, et dotée d'une protubérance représentant le bec d'un oiseau. Il attachait des bâtons à neige à ses pieds afin de figurer les pattes d'un corbeau. Chaque fois qu'un participant s'avancait pour révéler une transgression, le chamane se rendait jusqu'au rivage en sautillant (tel un corbeau) pour en informer « Sedna » (Saana, Takannaaluk), la maîtresse du gibier marin. Puis il revenait annoncer à tous que la transgression n'était plus opérante, ou que ses effets s'étaient dissipés.

R. Iqallijuq (1987 : IE 029, 1991 : IE 204) et G. Kappianaq (1992 : IE 249) ont mentionné ce chant dans des termes très proches, mais les commentaires que ce dernier en a fournis incitent à ajouter une précision importante par rapport à la traduction précédente, dans la mesure où *katuma(a)* (litt. « en-bas ») constituerait ici une référence à la maîtresse du gibier marin Takannaaluk, connue aussi sous le nom de (Ta)katuma²²³. Une traduction possible serait ainsi:

<i>Tivajuu katuma</i>	Tivajuuk d'en-bas / Tivajuuk (liés à) Katuma, la grande d'en-bas
<i>Ataaluni</i>	Se situant au-dessous (au fond)
<i>Kunigiittiaqsammarikka</i>	Je les ai embrassés avec fougue (je les ai beaucoup embrassés)
<i>Alugiittiaqlammarikka</i>	Je les ai abondamment léchés
<i>Kisumiktuq kanna aittuqtauli</i>	Mais que pouvons-nous lui offrir (à celle en bas) ?
<i>Manirmituq kanna aittuqtauli</i>	Qu'on lui donne de la mousse (en guise de mèche) !

Tandis que ce chant était interprété, les *tivajuuk* adoptaient des postures lascives et faisaient des gestes suggestifs, cherchant eux aussi à provoquer le rire chez les conjoints rituels (R. Iqallijuq 1987 : IE 029, I. Kunuk 2004). Les deux chamanes se livraient notamment à une imitation parodique de l'acte sexuel.

Selon K. Rasmussen 1929 : 243, cette imitation visait tant à faire sourire les participants qu'à « souligner les plaisirs » associés à ce mode d'interaction. Face à cette représentation ludique de l'accouplement, les membres de l'assemblée étaient tenus de (se laisser aller au) rire.²²⁴ Cette prescription rituelle s'appliquait également aux spectateurs lorsque le *tivajuq* masculin faisait en sorte de dresser son énorme pénis artificiel (Mathiassen 1928 : 227-228). S'il le laissait retomber ou si le personnage féminin parvenait à asséner un coup de bâton sur le pénis en érection, les participants devaient inversement présenter un visage grave. Mais de manière générale, les membres de l'assistance se devaient de rire et de marquer leur réjouissance tout au long de la séquence de parade des nouveaux couples.²²⁵

Pour ces derniers en revanche, il était impératif de ne pas céder à la contagion du rire et de s'abstenir même de sourire, sous peine de voir leur vie écourtée (Rasmussen 1929 : 242). Une portée mortifère comparable était prêtée au rire des conjoints rituels parvenus à cette étape de l'appariement, lors de la grande célébration hivernale connue dans le sud de Baffin : si l'un

²²³ *Katuma (takatuma)* est une forme dérivée de *kanna (takanna)*, désignant une entité se trouvant « en-dessous » (du locuteur). L'usage du terme *katuma* en référence à la maîtresse du gibier marin a été souligné par F. Boas (1907: 492) pour les Tununirmiut du nord de Baffin (relevant du groupe « Iglulik »), à la fin du XIX^e siècle : « The Ponds Bay Eskimo know the name (...) by which the natives of Iglulik designate Sedna. Ordinarily, when speaking of her, she is called (...) *Katuma* ».

²²⁴ G. Kappianaq (1992 : IE 249) a fait valoir que les enfants n'assistaient généralement pas au rituel *tivajuut*, dans la mesure où il fallait s'assurer qu'aucun spectateur ne se mettrait à pleurer lors des performances des personnages masqués. C'est l'expression de la joie et du rire qui devait primer dans l'assistance (1990 : IE 155).

²²⁵ Il est probable que le rire exprimé sans retenue ait d'abord été celui des femmes qui n'étaient pas (ou plus) intégrées dans ce système d'échange et de reproduction, dans le nord comme dans le sud de Baffin. Évoquant le « rituel de Sedna », J. Bilby (1923 : 210-213) a de fait précisé que lors de la réalisation des appariements (par le chamane), les femmes enceintes et celles « trop âgées » constituaient les spectatrices les plus enjouées, les plus promptes à souligner la formation de chaque nouveau couple par des applaudissements et des railleries.

des membres du couple ne réussissait pas à rester impassible, il risquait d'être atteint par une maladie soudaine (Bilby 1923 : 217-218).

Chez les Iglulingmiut, cette épreuve du rire imposée aux conjoints rituels du *tivajuut* trouvait certaines correspondances dans le champ mythique. La tradition orale rapporte en effet que le chamane qui tentait de se rendre auprès de l'esprit de la lune (*taqqip inua*), souvent dans le but d'obtenir des promesses de gibier, se retrouvait d'abord confronté à Ululijarnaat, « celle au couteau féminin », qui s'efforçait de le faire rire. Vêtue d'une tunique trop courte, et le visage tatoué de motifs grotesques, cette dernière se plaçait face au visiteur humain et se mettait à danser de façon également licencieuse et comique. Si le chamane finissait par s'abandonner au rire ou commençait à ébaucher un sourire, il le payait aussitôt de sa vie : Ululijarnaat se jetait sur lui pour lui ouvrir le ventre et lui arracher les entrailles, le condamnant ainsi à la suivre éternellement, aux côtés d'êtres précédemment étripés, devenus exsangues et incapables de profiter des joies du jeu offertes aux autres défunts de cet espace céleste (Rasmussen 1929 : 76, 98, G. Kappianaq 1990 : IE 155, C. Arnattiaq 1995 : IE 338).²²⁶ S'il parvenait au contraire à maîtriser son envie de rire (grâce à l'aide d'un esprit auxiliaire), le chamane se voyait récompensé par l'aboutissement de sa requête, recevant de l'*inua* de la lune l'assurance de gibier à venir pour les siens. Il acquérait en ce sens une promesse de chair animale, au lieu d'avoir à donner immédiatement sa propre chair (sous la forme de ses entrailles, arrachées puis jetées par Ululijarnaat dans un plat à viande sitôt que le visiteur échouait à contrôler son expression faciale).

Tant dans le cadre rituel que dans le mythe, le fait de rire engageait clairement à donner quelque chose : celui qui riait devenait débiteur de celui qui l'avait fait rire, et dès lors que ce rire s'inscrivait dans un rapport avec un non-humain ou un esprit, la dette contractée par l'homme pouvait porter sur sa vie même. Lors du *tivajuut*, le rire des conjoints était proscrit dans la mesure où il risquait d'apparaître comme une réponse aux facéties des deux personnages masqués, possiblement assimilés, comme leurs homologues *qailirtitang* dans le sud de Baffin (cf. Boas [1888] 1964 : 197-198), à des représentants de la maîtresse du gibier marin. Selon l'analyse proposée par X. Blaisel et J. Oosten (1997 : 38, Oosten 2001 : 20), ce rire humain « vis-à-vis d'un esprit » ne pouvait que compromettre la relation d'échange entre les hommes et l'*inua* du gibier, ou l'orienter au détriment des premiers, dans la mesure où il tendait à « transformer l'homme en nourriture ». De fait, le rieur était tenu de céder sa chair

²²⁶ Le thème des activités ludiques propres aux défunts du « pays du jour » sera abordé plus loin (3.2.3.1 et conclusion chap. IV). Quant à la mise à l'épreuve de la résistance au rire, on peut rappeler que selon la tradition orale des Inuit Polaires (nord-ouest du Groenland), le chamane subissait une épreuve comparable (empruntant la forme d'un chatouillement) lorsqu'il cherchait à rendre visite à la gardienne du gibier marin, au fond de la mer.

ou sa force vitale à l'esprit du gibier marin, plutôt que d'être en position de s'assurer un don de chair animale. Lorsque les partenaires sexuels témoignaient inversement d'une grande maîtrise émotionnelle en ne cédant pas au rire, ils contribuaient à l'acquisition collective de chance pour la chasse à venir.

Si l'invocation de la gardienne du gibier marin (Takannaaluk, Takatuma ou « Sedna » [Saana]) semblait moins explicite dans les rituels *tivajuut* du nord de Baffin que dans les festivités célébrées à la fin de l'automne ou au début de l'hiver dans le sud de Baffin (cf. Hall 1866 : 575-576, Boas [1888] 1964 : 195-201, 1901 : 140-141, Bilby 1923 : 210-214), la présence de cette figure tutélaire n'en constituait pas moins un référent majeur inscrit dans ces rituels, notamment lors de l'échange des conjoints (Saladin d'Anglure 1989 : 140). Pour G. Kappianaq (1992 : IE 235, IE 249), cette présence était même clairement soulignée au travers du chant interprété par l'assemblée, qui évoquait “(ta)katuma” tandis que les couples se succédaient au centre du *qaggiq*. La formation de paires rituelles répondait selon lui à une exigence propre à Takatuma-Takannaaluk. En se conformant ainsi à la volonté de l'*inua* du gibier marin, les participants cherchaient avant tout à se concilier sa bienveillance. L'accès au gibier constituait bien l'enjeu premier du rituel, ce que reflétait encore la terminologie associée à chaque conjointe, « prélevée tel un morceau de viande » (*ikuktaq*). Au cours du *tivajuut*, les femmes prenant directement part à l'échange apparaissaient assimilées au gibier lui-même, alors qu'elles semblaient plutôt associées à la figure de Takannaaluk dans les rituels du sud de Baffin (Blaisel et Oosten 1997 : 32-39).²²⁷ Et chez les Iglulingmiut, cet échange généralisé des conjoints qui visait à favoriser tant la reproduction des hommes que celle du gibier, en assurant la circulation de la force vitale entre les uns et les autres, prenait essentiellement la forme d'un « jeu » (Rasmussen 1929 : 243).²²⁸

Une fois que tous les couples s'étaient soumis à l'épreuve du rire en réalisant le parcours prescrit autour des piliers de neige, chaque homme pouvait conduire sa partenaire chez lui (G. Kappianaq 1993 : IE 265).

Il semble cependant que le rituel comprenait encore l'organisation d'un festin : celui-ci prenait place à l'issue des « danses » des *tivajuuk* (d'après Mathiassen 1928 : 227), vraisemblablement après la séquence de l'appariement, avant que les participants ne se

²²⁷ Selon l'analyse de X. Blaisel et J. Oosten (1997), les femmes impliquées dans l'échange rituel des conjoints dans le sud de Baffin tendaient à représenter l'*inua* du gibier marin, dans la mesure où les participants masculins étaient désignés comme les « fiancés de Sedna ». Les personnages masqués (*qailirtitang*) organisaient en ce sens la « distribution » des chasseurs, afin d'assurer leur union avec cet esprit féminin.

²²⁸ La traduction faite par K. Rasmussen (1927 : 148-149) à partir du témoignage d'Urulu, l'épouse du chamane Ava, évoque l'échange des partenaires dans les termes d'un jeu : « They play the game of changing wives (...) ». De même, plusieurs rituels hivernaux groenlandais (*mitaarneq*, *uaajeerneq*) impliquant des personnages travestis comportaient une séquence connue comme le « jeu de l'extinction des lampes », permettant à chaque participant de choisir une partenaire dans l'obscurité (Thalbitzer 1925 : 247, Kjellström 1973 : 151).

dispersent pour passer la nuit avec leur conjoint(e) rituel(le) (R. Iqallijuk 1991 : IE 204). L'échange des femmes se doublait donc concrètement d'un partage du gibier.

Selon le témoignage d'Ivaluarjuk recueilli par Mathiassen (1928 : 228), il revenait à « l'homme possédant les meilleurs morceaux de viande » de suspendre ceux-ci dans le *qaggiq* avant le début des festivités, pour procéder ultérieurement à leur distribution. D'après les précisions livrées par ailleurs par R. Iqallijuk (1987 : IE 029, 1991 : IE 204) :

En pénétrant dans l'iglou cérémoniel, chacun des participants devait planter son couteau dans cette viande (généralement de la chair de morse faisandée, *ungirlaaq*, placée dans une outre de peau), ou bien la frapper à plusieurs reprises de la main gauche, en imitant le cri propre à son *tigguti*, l'oiseau dont la dépouille avait servi à le nettoyer ou à l'envelopper à sa naissance.

Le cri émis par chaque participant exprimait ainsi sa saison d'appartenance, hivernale ou estivale : si l'individu était né durant l'hiver (ou au début du printemps), l'oiseau qui lui était associé relevait d'une espèce non migratrice (lagopède : *aqiggiq*, corbeau : *tulugaq* ou harfang des neiges : *ukpik*), tandis que s'il était né pendant l'été, son corps avait été essuyé avec la peau d'un oiseau migrateur et aquatique, tel que le canard harelde ou kakawi (*aggiarjuk*). Cette peau pouvait entrer dans la confection du premier vêtement de l'enfant (Ootoova 2000 : 326) et elle faisait très souvent fonction d'amulette, représentant la protection conférée par l'espèce en question (G. Kappianaq 1991 : IE 188, Saladin d'Anglure 1988b : 34, 2006 : 53, 80). La présence de ce type d'esprit protecteur, attaché à chacun des participants, semblait sinon invoquée du moins impliquée également dans les rituels hivernaux du sud de Baffin.²²⁹

Nous reviendrons sur l'importance symbolique prêtée à cette forme d'appartenance à une espèce animale (déterminée par la saison de naissance, hivernale ou estivale), telle qu'elle pouvait s'exprimer notamment au travers de la participation à des jeux rituels organisés à l'issue du retour du soleil, dans la deuxième moitié de l'hiver (cf. 3.1.2.3). Pour achever pour l'heure notre description du rituel *tivajuut* (inscrit dans la première moitié hivernale), il faut noter que la dernière séquence collective de ce rituel (celle du festin ?) se concluait par la dispersion des conjoints pour la nuit.

²²⁹ Dans sa description du « rituel de Sedna » célébré par les Nugumiut (Cumberland Sound) à la fin du XIX^e, Boas ([1888] 1964 : 196-197) rapporte qu'au lendemain de la séquence par laquelle la maîtresse du gibier marin avait été « harponnée » puis repoussée (avec tous les esprits malveillants), l'ensemble des participants portaient à l'extrémité de leur capuche une amulette protectrice (*kukparmiutaq*), composée souvent de parties de leur tout premier vêtement. Le port de cette amulette, au cours des festivités qui suivaient, était destiné à prémunir chacun (et plus largement le groupe) contre une attaque éventuelle de « Sedna », réputée furieuse et encline à saisir tout individu qu'elle pourrait trouver. La saison de naissance propre à chaque participant était par ailleurs rappelée au travers des tournois marquant ces festivités, puisqu'ils opposaient les « lagopèdes » aux « canards harelde ».

Le rituel chamanique *tivajuut* cessa d'être pratiqué vers la fin des années 1910, voire au tout début des années 1920. À partir de la fin des années 1920, et approximativement à la même période que celle autrefois associée au *tivajuut*, aux environs du solstice d'hiver, certains Iglulingmiut se mirent à célébrer un autre rituel, inspiré de la fête chrétienne de Noël. Si cette nouvelle célébration rituelle marquait une certaine rupture par rapport à la précédente fête hivernale qui était organisée principalement en référence à l'esprit maître du gibier marin (Takannaaluk-Takatuma), elle présentait néanmoins un certain nombre d'éléments ou de principes comparables à ceux mis en œuvre lors du *tivajuut*. Parmi les éléments de continuité mis notamment en exergue par F. Laugrand et J. Oosten (2002b), il faut relever la place significative dévolue au(x) jeu(x) dans ces rituels d'hiver. L'organisation de jeux, d'ordre compétitif surtout, a constitué très tôt une caractéristique majeure des festivités de Noël célébrées dans la région d'Iglulik.²³⁰ Et comme nous le verrons plus loin (6.1.2), la part des pratiques ludiques associées à la célébration de ce rituel a clairement tendu à croître par la suite, notamment après la sédentarisation des Iglulingmiut.

Dans ce chapitre, nous présenterons les principaux jeux qui étaient pratiqués lors des rituels de Noël organisés de la fin des années 1920 ou du début des années 1930 jusqu'aux années 1950 environ (soit avant la sédentarisation), en nous attachant à en dégager les dynamiques afin de les comparer notamment à celles qui sous-tendaient les pratiques ludiques liées au rituel hivernal *tivajuut*. Les célébrations contemporaines de Noël seront abordées quant à elles dans la partie III.

3.1.1.4 Les jeux associés aux premières célébrations de Noël (*quviasukvik*)

Comme F. Laugrand et J. Oosten (2002b : 209, 212) ont pu le souligner, les négociants en fourrure et les missionnaires (installés dans les régions plus au sud) ont « largement contribué au développement des célébrations de Noël dans l'Arctique de l'Est, avant même l'établissement des premières missions dans le Nord Baffin ». Dès le XIX^e siècle, des Iglulingmiut ont pu de fait être témoins des festivités de Noël organisées à bord des navires des explorateurs ou des baleiniers (cf. Lyon 1824 : 303, et annexe : festivités 2d). Le capitaine J. Bernier a relaté notamment le déroulement d'une fête de Noël célébrée par l'équipage du navire d'exploration « Arctic » en 1906, au nord de Baffin, dans la région du Tununiq (fréquentée par des Iglulingmiut), en évoquant la participation de nombreux Inuit des campements environnants :

²³⁰ Cela fut également le cas dans la grande majorité des régions de l'Arctique central et oriental. La pratique de jeux collectifs constitue ainsi une des activités caractéristiques du rituel de Noël (*quviasukvik*) selon la définition qu'en a livrée T. Qumaq (1991 : 567), dans son dictionnaire nunavimmiutit (langue inuit du Nunavik, Québec).

Dec. 25th: There was Sunday service in the forenoon; it was well attended by the members of the expedition and some of the natives who had already arrived for the dinner. At 1 p.m. all the natives had arrived on board with their families; about 120 persons, they sat down to a good Canadian dinner. (...) At 7 p.m. tea and coffee were served and some candy was given to the children. (...) During the evening there were different tricks and acts done by the members of the expedition and the natives. There were wrestling matches between Canadians and other matches of the same style between Eskimos. The men also performed acrobatic feats, juggling and other acts. Music selection from the pianola and the graphophone were given during the evening. The Eskimos danced to the music of the accordeon (Bernier 1909: 34-35).

Mais c'est plus spécifiquement au cours de la première décennie de la conversion au christianisme, à partir de la fin des années 1920, que des familles iglulingmiut se sont mises à célébrer le rituel de Noël, qualifié de *quviasukvik* (« période de réjouissance »). Si la pratique de ce rituel s'est répandue avec l'installation de missionnaires dans la région, au tout début des années 1930, il semble bien qu'elle ait pu être amorcée en leur absence directe, et que les Iglulingmiut aient conservé par la suite une certaine initiative quant à son organisation. En ce sens, la part significative des jeux impliqués, au nord de Baffin et dans la région d'Iglulik, dans la célébration de cette fête chrétienne (appréhendue essentiellement au travers d'une notion de réjouissance) apparaît à la fois comme un héritage des précédents rituels hivernaux *tivajuut*, et comme le résultat d'une certaine politique missionnaire.

Dans les années 1930, la célébration de Noël pouvait donner lieu à la construction d'un *qaggiq* ou d'un grand iglou cérémoniel. Les participants s'y réunissaient pour prier dans un premier temps, et pour festoyer et jouer dans un second temps, que des missionnaires fussent présents ou non. Sous l'influence des missionnaires, ces rassemblements se firent sur la base de l'appartenance confessionnelle, les familles « catholiques » se regroupant dans des campements tels qu'Avvajjaq ou Iglulik, tandis que les convertis « anglicans » se réunissaient en d'autres lieux (comme Siuralik-Moffet Inlet, au nord-est d'Iglulik). Selon les témoignages d'ânés iglulingmiut, les premières célébrations assurées par les Anglicans intégraient, dans cette région, moins d'activités ludiques que celles organisées par des Catholiques. Dans l'ensemble cependant, les rituels de Noël célébrés par les uns et les autres suivaient une même trame séquentielle et impliquaient des pratiques comparables. Cette célébration de la naissance du Christ ne durait alors qu'un seul jour.

3.1.1.4.1 Les séquences du rituel : prières, festin, échange de présents et jeux

Le rituel s'ouvrait par une séance de prières et par l'interprétation d'hymnes (*inngiutit*) invoquant Jisusi et Guuti (Dieu). Cette séquence, célébrée par les Catholiques dans la nuit du 24 au 25 décembre (messe de minuit), et le 25 au matin chez les Anglicans, était

suivie par l'organisation d'un festin (*nirivigjuaq*), au cours duquel les participants étaient invités à consommer des mets peu communs, soit de la viande d'ours polaire ou de lagopède, ou des morceaux de gibier particulièrement prisés, tels que du gras de caribou (*tunnuq*) ou de l'épiderme de béluga (*maktaa*). À ces gibiers marins et terrestres (consommés conjointement à cette occasion) pouvaient s'ajouter des mets issus de produits importés encore rares à l'époque : pain bannique *palaugaq*, riz et raisins secs...

À l'issue de ce festin, tous les participants, enfants et adultes, se devaient d'échanger des présents entre eux, qu'ils fussent apparentés ou non (*kikkutuinnattiaq*) :

Ces présents (*tunijjut*) provenaient de possessions personnelles d'importance variable, soit des ustensiles domestiques (bols, tasses, pierres pour écraser le gras de phoque...), des outils (couteaux, aiguilles...), des peaux, ou encore des chiens. Quelle que fût la nature du présent, celui-ci était nécessairement accueilli avec enthousiasme, et sa réception engendrait aussitôt un contre-don. Les membres des différentes maisonnées se rendaient généralement visite pour procéder à cet échange caractérisé par une réciprocité immédiate : visiteurs et hôtes échangeaient des présents en soulignant que ceux-ci étaient empreints de « l'Esprit Saint » (Anirniialuk) ou recelaient une partie de « l'esprit de Dieu » (R. Ujarasuk 1990 : IE 157, A. Ijiraq 1996), et ils s'adressaient des vœux ("*quviasugit quviasukvigmi*", "*kalasimaju, kalasimaju*" pour « (Merry) Christmas ») en se serrant la main.

Aux yeux de certains aînés (A. Ulaajuruluk 2004, I. Kunuk 2004), cet échange généralisé relevait lui-même d'une forme de « jeu » (*pinnguarutiivalaurmijualuk*), dans la mesure où il était d'abord destiné à susciter la joie collective (*quviasuksiqattautiniq*). Pour beaucoup, cette forme de don/contre-don occupait une place essentielle au sein du rituel, en tant que modalité de réjouissance soulignant la solidarité entre les membres du campement (E. Qulaut 2004, S. Avinngaq 2004, S. Inuksuk 2005).

Il faut rappeler ici que l'échange généralisé de présents constituait déjà une séquence majeure des grands rituels hivernaux, et notamment ceux « de Sedna », célébrés dans le sud de Baffin (Mauss 1950 : 467).²³¹ Selon la description qu'en a livrée C.F. Hall (1866 : 575) chez les Nugumiut, ces festivités se terminaient autrefois par un tel échange : les participants se lançaient toutes sortes de biens, et chacun s'efforçait de faire preuve de prodigalité dans la mesure où la générosité démontrée alors envers ses co-résidents était réputée engendrer une bienveillance comparable de la part de l'*inua* du gibier marin, à l'égard du donneur. Pour recevoir du gibier en abondance (ou avoir du succès à la chasse), il fallait d'abord donner largement aux autres membres du groupe humain. L'échange de présents, ou la réciprocité généralisée entre vivants était plus largement mis(e) en relation avec l'acquisition de chance à

²³¹ Un tel échange de biens personnels n'a pas été rapporté pour les rituels *tivajuut* du nord de Baffin (qui intégraient cependant une séquence de partage du gibier entre tous les participants). Il ne faut toutefois pas perdre de vue que l'on ne dispose pas, pour ces rituels, de descriptions aussi anciennes, ni aussi précises, que celles concernant les rituels pré-hivernaux célébrés au sud de Baffin.

la chasse dans différents cadres rituels, chez les Iglulingmiut également : selon K. Rasmussen (1929 : 144-148), les rituels organisés par les « Inuit Iglulik » pour protéger le campement et chasser les mauvais esprits *tupilait* ou *nunaluit* responsables de la disparition du gibier dans la région, se clôturaient notamment par une séance d'échange d'objets personnels. Les participants pouvaient échanger à cette occasion des biens de valeurs différentes.²³²

Pour en revenir au développement séquentiel propre aux célébrations de Noël en contexte semi-nomade, on peut noter que l'organisation de jeux et de danses validait la fin du rituel, en particulier chez les Catholiques (iglulingmiut), dès le début des années 1930. Dans un tout premier temps, lorsque les festivités ne se déroulaient pas nécessairement à proximité immédiate de la mission ou du comptoir, les jeux pratiqués étaient ceux traditionnellement associés au campement d'hiver, soit des jeux de poursuite (d'extérieur : *amaruujaq-*, ou d'intérieur : *uatamanna*, *taptaujaaq-*) ou des jeux acrobatiques, qui n'impliquaient pas la mise en jeu de prix matériels. Née dans les années 1920, T. Ijjangiaq se souvient qu'à l'occasion des fêtes de Noël, les jeunes gens, hommes et femmes, se livraient notamment à des jeux de sauts à la corde (témoignage recueilli à Iglulik en 2004).

3.1.1.4.2 Des danses héritées des baleiniers et fondées sur un principe d'appariement

Dans les régions du nord de Baffin, la célébration de Noël a par ailleurs intégré très tôt la pratique de danses, en particulier celles inspirées des baleiniers (et des explorateurs), tels les *reels* ou les quadrilles écossais.²³³ Les Iglulingmiut eurent l'occasion de se familiariser avec ces danses notamment lors de séjours à la station baleinière de Ponds Bay-Pond Inlet puis aux postes de traite de Mittimatalik (Pond Inlet) ou de Naujaat (Repulse Bay), et ils adoptèrent rapidement la musique et les pas qu'ils avaient pu écouter et observer au contact des équipages et des négociants. Au début des années 1920, T. Mathiassen (1928 : 227-228) et P. Freuchen (1997 : 392-395) relevaient déjà la grande popularité de ces danses, soulignant qu'elles étaient souvent pratiquées dans la région. Plusieurs Iglulingmiut furent en effet prompts à apprendre à jouer d'instruments comme le violon (*titaut*) ou l'harmonica (*supuugaq*), afin de permettre aux membres du campement de danser de la sorte (*mumiq-*), le soir de Noël notamment (A. Ijiraq 1996, A. Ulaajuruluk 2004). Dès lors que l'un de ces instruments était disponible à cette période, il se trouvait des individus pour en jouer, tandis

²³² K. Rasmussen (1930b : 104-105) a rapporté aussi les observations de T. Mathiassen, qui assista à un rituel visant à mettre fin à un insuccès durable en matière de chasse au caribou dans la région de Salliq (Southampton Island), en 1922. Au lendemain de la séance chamanique se concluant par la mise à mort d'un esprit malveillant, les participants iglulingmiut déposèrent au sol des effets personnels (couteaux, outils...) destinés à être échangés.

²³³ Jusque dans les années 1930, des Iglulingmiut ont aussi pu prendre part à des danses à tambour organisées dans un *qaggiq* lors de la fête de Noël, chez les Aivilingmiut voisins surtout (I. Kunuk, 2005).

qu'un des participants assumait le rôle de « crieur » (*qaniuqqaqti*), se chargeant de faire les appels pour marquer les différentes séquences de la danse, ou lançant des directives quant au type de pas à exécuter (T. Ijjangiaq 2004, E. Nutarakittuq 2004). Dans les années 1930-1940, à l'occasion de la célébration de Noël, les Iglulingmiut engageaient de fait plusieurs sortes de *reels* qui prenaient davantage la forme de rondes que de quadrilles, les participants empruntant souvent une trajectoire circulaire. Ces danses impliquaient des principes généraux similaires, dans la mesure où elles requéraient la formation de couples ou des partenariats associant un homme et une femme, *mumiqatiit*. Ces partenariats pouvaient varier ou alterner dans le cours même de la danse, dépendamment du type de *reel* interprété.²³⁴

Lorsque les participants adoptaient le style appelé *hukkiq*²³⁵, les deux partenaires étaient amenés à effectuer chacun un certain parcours (dans des sens opposés, voir annexe : festivités 7F/G) avant de se retrouver systématiquement pour poursuivre la danse en couple, en tournant de la même façon que les autres paires, dans un sens puis dans l'autre. Les couples se succédaient aussi au centre de la ronde constituée par tous les participants, pour danser l'un en face de l'autre.

Une autre danse très prisée, *qaiquliujarniq*, impliquait encore que les deux membres de chaque couple se séparent puis s'allient à nouveau pour traverser le passage formé par les autres danseurs se tenant face à face, main dans la main et les bras levés. Chaque duo de partenaires devait ainsi défiler devant tous les autres.

Enfin, de façon comparable lors de la danse appelée *saattianganiq*, chaque couple était invité à danser à tour de rôle à l'intérieur du cercle formé par les autres danseurs, engagés dans une ronde (*uijautijualuit*). Une fois que tous les partenaires s'étaient ainsi relayés au centre, les hommes formaient un cercle intérieur, tandis que les femmes s'installaient en cercle à l'extérieur, et les uns et les autres se mettaient à tourner en sens opposé, de façon à se retrouver face à face pour constituer des couples éphémères, exécutant un tour (ou un demi-tour), avant que chacun ne continue vers d'autres partenaires (*asianuaqpalliajut*). Cavaliers et cavalières alternaient ainsi de manière constante.

Il faudrait préciser le déroulement séquentiel de chacune de ces danses (pratiquées principalement lors de la célébration de Noël), afin de comparer plus avant leurs modalités d'appariement et de mise en scène des couples, avec celles précédemment organisées par les rituels *tivajuut*. Mais on peut relever déjà qu'un certain nombre de principes à l'œuvre dans ces danses (pleinement réappropriées par les Inuit), tels que la formation de couples, la réalisation d'un parcours imposé face à tous les participants, et l'alternance ou la circulation des partenaires invitent à interroger l'existence de similarités formelles, voire de continuités symboliques, avec les séquences liées à l'échange généralisé des conjoints lors du *tivajuut*. Il

²³⁴ Non sans humour, A. Ulaajuruluk a fait valoir que ces danses, introduites par les baleiniers, étaient toujours organisées de façon à ce que les participants masculins puissent étreindre les danseuses : « Les baleiniers étaient des hommes seuls, et c'est pour cette raison qu'ils ont appris leurs danses aux Inuit. Ils voulaient avoir l'occasion de serrer une femme dans leurs bras (*iqittijuvaliqpaktikutik*) ! » (Iglulik, 2004). Le témoignage de P. Freuchen (1997 : 395), qui participa à de telles danses chez les Aivilingmiut, conforte cette analyse.

²³⁵ Ce mot est un terme d'emprunt, résultant sans doute de l'adaptation d'un mot utilisé par les baleiniers.

faut souligner à cet égard que si la dimension sexuelle autrefois attachée à la circulation des partenaires, lors du *tivajuut*, a tendu à être évacuée du rituel hivernal de Noël (Oosten 2001 : 24, Laugrand et Oosten 2002b : 220), elle n'a peut-être pas totalement disparu à cette occasion, dans la mesure où la pratique des *reels* pouvait s'accompagner d'allusions ou de plaisanteries grivoises. Évoquant sa participation à une telle séance de danse organisée avec des Aivilingmiut (et des négociants de la Hudson Bay Company), P. Freuchen (1997 : 395) a notamment précisé que c'est dans ce cadre qu'il entendit pour la première fois des Inuit « échanger des histoires légères et des propos à double sens, d'ordre sexuel ». Selon lui, « leurs plaisanteries étaient assurément très crues », et de l'avis du responsable du comptoir, « les Blancs n'étaient pas les responsables de ces hardiesses sexuelles ». Il est ainsi possible que, dans la région du moins, les échanges sexuels précédemment associés au *tivajuut* aient été relégués à un niveau symbolique, en étant représentés ou évoqués (de façon surtout bouffonne) plutôt que pratiqués, lors de cette nouvelle célébration chrétienne.²³⁶ Plusieurs aînés iglulingmiut ayant pris part à ces danses en période de Noël, dans les années 1930-1950, ont en tout cas mis l'accent sur le fait que celles-ci constituaient un moyen privilégié pour exprimer, de manière corporelle et sonore, la joie de se trouver réunis en nombre.

3.1.1.4.3 Courses, jeux d'adresse et lancers d'objets organisés par les missionnaires

Dès leur arrivée dans les régions du nord de Baffin au tout début des années 1930, les missionnaires catholiques et anglicans s'appliquèrent à organiser la célébration de Noël. Leur influence dans l'organisation de ce rituel se fit sentir de façon croissante à mesure que les participants se rassemblèrent à cette occasion sur le lieu d'établissement de la mission : soit à Avvajjaq (à partir de 1932-1933), puis à Iglulik (à partir de 1937) en présence du Père oblat Étienne Bazin pour les Iglulingmiut catholiques, et à Siuralik (Moffet Inlet) ou Mittimatalik (Pond Inlet), en présence des Révérends Turner (Mikiniqsaq, litt. « le plus petit ») et Duncan (Anginiqsaq, « le plus grand »), pour les Anglicans. De façon générale, les missionnaires ne cherchèrent pas à éradiquer les pratiques ludiques qui pouvaient marquer déjà le rituel de Noël, et ils tendirent à encourager la poursuite de jeux éventuellement amorcés par les négociants des comptoirs de traite régionaux (établis à Mittimatalik-Pond Inlet et à Naujaat-

²³⁶ L'expression de propos suggestifs ou licencieux semble encore prévaloir, chez des hommes d'un certain âge surtout, lors de la pratique de telles danses, en période de Noël, dans certains villages de l'Arctique de l'Est (Kuujuuaq, terrain 2001 ; Quaqtaq, cf. Dorais 2000 : 145). Il est possible que cette tendance (à l'échange de plaisanteries salées ou à la formulation de propositions d'ordre sexuel, adressées à des jeunes femmes surtout) soit plus largement de mise dans les communautés inuit, y compris chez les Iglulingmiut, lors des danses de Noël. La question mériterait un examen approfondi.

Repulse Bay). Ils s'efforcèrent surtout d'encadrer la pratique de ces jeux en favorisant l'adoption de certaines modalités de gain, par la mise en jeu de prix fournis par leurs soins. Ce faisant, ils induisirent une modification des formes de (re)distribution auparavant associées à des jeux compétitifs comme *nugluktaq* et d'autres jeux de tir ou d'adresse. Les missionnaires confortèrent surtout l'adoption de nouveaux modes de compétition, en organisant eux-mêmes, à Noël et à Pâques, différents types de courses (à pied, en traîneau à chien...), pour lesquelles les participants étaient systématiquement distingués en fonction de critères de sexe (hommes/femmes) et d'âge (adultes/enfants). Si les célébrations de Noël intégrèrent très tôt la pratique de jeux compétitifs, opérant ainsi une certaine continuité avec les précédents rituels *tivajuut* (Laugrand et Oosten 2002b : 220-221), il semble que la dynamique de compétition encouragée par les missionnaires présentait cependant quelques différences par rapport à celle prévalant autrefois dans les fêtes hivernales.

L'organisation de courses : une nouvelle forme de mise en scène de la rapidité ?

Ce sont principalement des courses, à pied (*ullaujjuaq-*) ou de sauts (avec les jambes enfilées dans un sac en toile de jute par exemple), qui furent d'abord organisées par les missionnaires, catholiques et anglicans, à l'issue des prières et du festin marquant le rituel de Noël. Au travers de ces compétitions reposant sur un seul principe de rapidité ou d'agilité, les participants étaient invités à rivaliser en faisant preuve de la plus grande vélocité. La participation à ces courses se faisait généralement sur une base individuelle, mais elle pouvait aussi se faire par équipe, deux coureurs étant par exemple attachés côte à côte au niveau de la cheville, se voyant ainsi contraints de coordonner leurs efforts pour avancer et parvenir au plus vite jusqu'à la ligne d'arrivée. L'organisation de ces compétitions suivait par ailleurs une logique catégorielle : très souvent, les hommes étaient d'abord incités à se mesurer entre eux, puis c'était au tour des femmes, et enfin des enfants (garçons, puis fillettes).

Si l'activité consistant à courir faisait partie intégrante de nombreux jeux traditionnels *iglulingmiut*, son institutionnalisation en tant que compétition à part entière constituait une nouveauté. Le mode de la course s'inscrivait jusqu'alors dans une logique de poursuite, l'objectif principal étant d'attraper un gibier (chasse au caribou, à l'ours...)²³⁷, un individu (jeux de poursuite) ou encore un objet (jeux de balle).²³⁸ Avant l'arrivée des négociants et des

²³⁷ Chez les *Iglulingmiut*, la constellation connue sous le nom des « coureurs » (*ullaktut*) [ceinture d'Orion] fait ainsi référence à un récit évoquant l'envolée de chasseurs qui s'étaient élancés à la poursuite d'un ours polaire. Au cours de cette poursuite, hommes et gibier s'élevèrent dans les airs, où ils se transformèrent en étoiles (MacDonald 1998 : 86, 226-228). C'est d'abord au contexte de la chasse que la course se référait par excellence.

²³⁸ Selon M. Heine (2002 : 1-57), l'organisation de courses de vitesse aurait été plus ancienne et plus fréquente chez les Inuit de l'Arctique occidental, par rapport aux régions de l'Arctique de l'Est, où les habitants semblaient préférer la pratique de jeux de balle requérant surtout des déplacements sur de longues distances.

missionnaires, la course était pratiquée en tant que moyen ou séquence de jeu, mais elle ne constituait pas un jeu en soi. Elle pouvait aussi s'assimiler à une pratique ou une séquence rituelle, comme l'a souligné N. Piugaattug (né vers 1908) :

« Je ne me souviens pas avoir vu des adultes participer à une course à pied lorsque j'étais enfant. Par le passé, les gens pouvaient cependant prendre part à une sorte de course, lorsqu'ils réalisaient un rituel destiné à renforcer le campement (*nunagiksartut*), et à éloigner la maladie et les mauvais esprits. Guidés par le chamane qui était enserré par une corde, tous les participants devaient courir ensemble autour du campement, en suivant la trajectoire solaire. Cette course avait lieu après que le chamane eut tué l'esprit malveillant (*tupilaq*), par ses incantations (*sakaniq*) » (1989 : IE 052, notre traduction).²³⁹

Selon nombre d'aînés iglulingmiut (M. Kipsigaq 2002, T. Ijjangiaq 2004, E. Nutarakittug 2004, E. Qulaut 2004), les courses à pied ou en traîneau à chiens furent véritablement introduites par les missionnaires et les hommes des comptoirs de traite, qui impulsèrent ainsi une forme de compétition auparavant peu répandue :

« Ce sont les Blancs qui enseignèrent aux Inuit la modalité de la course en tant que compétition. Nos prédécesseurs jouaient certes à des jeux impliquant de courir beaucoup, comme *amaruujaq* (le jeu du loup), mais leurs jeux n'étaient pas compétitifs de la même manière » (H. Paniaq, entretien à Iglulik, 2002 ; notre trad.).²⁴⁰

L'une des principales différences évoquée par certains aînés pour illustrer les nouveaux aspects de la compétition associée aux courses a trait au fait que chaque participant était ici incité à démontrer ses compétences motrices face à toute une assemblée, et sans autre objectif explicite que celui de surpasser tous les autres, ce qui paraissait contraire à la norme de réserve prévalant jusqu'alors en ce domaine particulier. L'aptitude à la rapidité était certes très valorisée dans la société inuit (cf. 2.2.2.2). Mais pour plusieurs aînés iglulingmiut, l'expression pleine des capacités à la course n'était appropriée qu'en contexte de chasse (au caribou, à l'ours...), et en l'absence de témoins humains. C'est dans la relation au gibier, lorsque l'homme chassait en solitaire, que ses compétences de coureur avaient vocation à se manifester intégralement :

²³⁹ Ce type de course circulaire épousant la trajectoire solaire était également pratiqué dans le sud de Baffin lors du rituel pré-hivernal visant à obtenir (voire arracher) les faveurs de l'esprit du gibier marin. F. Boas (1964 : 195-196) a ainsi décrit une séquence observée à cette occasion chez les Nugumiut du Cumberland Sound : au lendemain du harponnage de « Sedna », les participants masculins se rassemblaient au centre du campement et se mettaient à courir tout autour des maisons, en hurlant et en sautant, et en suivant majoritairement le sens du soleil, ce qui était désigné par *nunajisartut* (« ils raffermissent le territoire ») ou *kaivitiitjut* (« ils tournent autour »). Rappelons que pour G. Kappianaq (1993 : IE 265), le grand rituel d'hiver (*tivajuut*) célébré dans la région d'Iglulik s'apparentait aussi à un rituel de protection ou de consolidation du campement (*nunagiksartut*).

²⁴⁰ Il est possible que des Iglulingmiut aient eu l'occasion de prendre part, au XIX^e siècle, à quelques courses impliquant des membres des équipages d'explorateurs ou de baleiniers présents dans la région. Dans son journal, le capitaine Lyon (1824 : 98) rapporte ainsi avoir encouragé la tenue d'une course sur la banquise, à l'occasion de la célébration de Noël, en 1821, dans l'ouest de la baie d'Hudson (aux environs de Kinngait-Cape Dorset).

« On ne déployait toute notre énergie à la course (*ullammarikhuta ajunngituaaluugaqluta*) que lorsque l'on se trouvait seul à la chasse. Traditionnellement, les hommes mobilisaient l'ensemble de leurs capacités dans ce seul contexte. Beaucoup se réfrénaient et évitaient d'en faire plein usage s'ils se retrouvaient face à un public, dans le cadre d'un jeu. Ils ne souhaitaient pas exposer ainsi tout leur potentiel » (I. Kunuk, Iglulik, 2004 ; notre trad.).

De manière générale, le fait de devoir exprimer ses capacités de coureur devant autrui, ou d'être surpris par un témoin inattendu tandis que l'on courait sans se restreindre, était connoté comme hautement embarrassant (*kanngunaqluni*) ou source de gêne durable. Selon certains (H. Paniaq 2002, I. Kunuk 2004...), la dissimulation de sa vélocité ou de sa force réelle relevait plus loin d'une nécessité, pour qui ne voulait pas risquer d'être victime d'un sort suscité par la jalousie d'un chamane, ou de tout autre individu :

« Les coureurs particulièrement rapides (*uqillagamik*) étaient parmi les premiers susceptibles d'éveiller la jalousie des chamanes. Un chamane envieux était prompt à s'attaquer à eux pour faire en sorte de les déposséder de leurs capacités hors du commun, ou causer chez eux un handicap irréversible. C'est la raison pour laquelle nos parents nous disaient de faire preuve d'humilité, et de prendre garde de ne jamais démontrer toutes nos capacités en la matière. Il était toujours plus sûr de les tenir secrètes » (A. Ijiraq 1996 : 41-42, notre traduction).

Si la notion de dangerosité liée aux pouvoirs du chamane a tendu à décliner à mesure de la conversion au christianisme, le fait qu'un individu nourrisse de mauvaises pensées (*isumanirlukaangami*) en raison de sa jalousie, est resté crédité d'une grande force de nuisance bien après l'établissement de missions dans la région. Mais pour nombre d'aînés, c'est surtout la notion de *kanngu-* (gêne, timidité) associée à la démonstration de capacités propres, qui a longtemps conservé sa pertinence, et poussé les coureurs les plus talentueux (*uqillagamik ajunnginirpaalukkamik*) à dissimuler leurs compétences face aux autres (*ijiqsimatuinnaqlutik inuuqatiminik qaujimajauttailimajut*), en prétendant être limités dans leurs aptitudes (*ajunnguaqlutik*).²⁴¹ En ce sens, ceux qui sortaient vainqueurs des courses impulsées dans un premier temps par les missionnaires n'étaient pas nécessairement (reconnus comme) les plus rapides ou les plus qualifiés.

Même si certains aînés soulignent avoir toujours refusé d'y prendre part, arguant de leur timidité ou de leur réticence à prétendre se mesurer de la sorte à leurs compagnons (A. Ulaajuruluk 2004, A. Ivalu 2004), les courses organisées à l'occasion de Noël ou de Pâques ont attiré très tôt de nombreux Iglulingmiut. Mais il semble que les participants adultes aient en majorité, au début du moins, appréhendé ces courses à pied non pas tant comme un cadre pertinent pour l'expression de compétences ou de rivalités, mais bien plutôt comme un espace

²⁴¹ De nombreux récits iglulingmiut – évoquant souvent des expériences directes – témoignent de ce qu'une capacité de coureur hors pair était principalement prêtée à des individus qui s'efforçaient de se montrer les plus discrets possible en public, et prétendaient avoir une mauvaise jambe (alors que d'autres chasseurs avaient pu les observer, à leur insu, en train de rattraper des caribous en fuite).

de réjouissance et de pitreries, où l'on pouvait laisser gagner des amis ou des parents, en particulier ceux perçus comme moins avantagés ou moins vaillants (R. Ujarasuk 2005). Laisser un(e) autre – plus faible que soi – remporter le prix en jeu ne relevait pour autant pas d'une obligation, et si cette acception de la course tendait à atténuer la dimension compétitive, elle ne l'évacuait pas totalement. La compétition manifestée au travers de ces courses différait en tout cas de celle exprimée dans les précédents rituels d'hiver (*tivajuut*), où les participants étaient incités à se mesurer selon un mode principalement dualiste (tournois, duels...).²⁴²

Parmi les changements relevés par les aînés et jugés caractéristiques de l'intervention des missionnaires dans l'organisation des jeux compétitifs (pratiqués à Noël) figure également la mise en jeu permanente de prix destinés au(x) vainqueur(s). Tant chez les Catholiques que chez les Anglicans, les missionnaires proposèrent en effet la mise en jeu de nombreux lots (provenant directement du « Sud » ou obtenus des comptoirs de traite voisins), tels que du thé, du tabac, des biscuits, du sucre, du savon, des munitions, des ustensiles ou encore des vêtements. Si le fait de valider une victoire individuelle par l'attribution d'un prix constituait une pratique déjà connue des Iglulingmiut, elle était loin d'être systématiquement attachée à l'issue d'une compétition ludique, et elle répondait surtout à des critères de (re)distribution différents. Sous l'influence des missionnaires et des négociants, la notion de récompense matérielle attribuable au gagnant se généralisa significativement, en s'étendant d'abord à l'ensemble des jeux compétitifs organisés à Noël, soit non seulement des courses, mais aussi des jeux d'adresse et de tir, dont le *nugluktaq*.

L'organisation de jeux d'adresse : la pratique du nugluktaq

Dans la région d'Iglulik, des compétitions de tir sur cible, au harpon ou au fusil 22., étaient parfois organisées par les missionnaires en période de Noël, mais le plus souvent, celles-ci prenaient place lors de la célébration de Pâques (cf. 3.2.2). À l'occasion du rituel de Noël, les Pères oblats encouragèrent surtout la pratique du jeu *nugluktaq*, en organisant sa tenue dans la mission catholique (ou à l'intérieur d'un grand iglou construit pour accueillir les jeux), et en fournissant, ici encore, toutes sortes de prix pour les vainqueurs. Tout en instituant par là une nouvelle source distributive, ils favorisèrent la continuité d'une pratique ludique traditionnellement compétitive, répandue dans l'Arctique central et oriental (Mathiassen 1927 II : 120, Boas [1888] 1964 : 160, 1901 : 363), et généralement associée à la période hivernale.

²⁴² Bien que les jeux compétitifs pratiqués précédemment par les Iglulingmiut à l'occasion de rituels hivernaux ne se limitaient pas à une structure dualiste, il semble que la confrontation ou la démonstration des compétences individuelles était vouée à s'exprimer par excellence dans un cadre dualiste.

Ce jeu d'adresse, encore pratiqué de nos jours à Iglulik à Noël (cf. 6.1.2), consiste à tenter d'insérer un bâtonnet effilé dans une pièce d'os ou de bois percée d'un ou de plusieurs trous. Cette cible est suspendue au bout d'une cordelette attachée au plafond, et elle est reliée en son autre extrémité à une lanière, lestée au sol par une lourde pierre de façon à ce que l'ensemble soit tendu et ne puisse osciller que de façon limitée (cf. annexe : festivités 7d). Réunis en cercle autour de la cible, et tous armés d'un bâtonnet en os ou en bois, les joueurs s'activent au signal donné, s'efforçant de ficher leur bâton dans l'un des trous (*nuglunasuklutik*). Le premier qui y parvient est vainqueur.

Dans le contexte semi-nomade, ce jeu était pratiqué tant par les hommes que par les femmes iglulingmiut, soit à tour de rôle, soit de façon mixte (Mathiassen 1928 : 219-220, R. Irngaut 2002, M. Kipsigaq 2004). Dans les deux cas, cette pratique impliquait une forme de redistribution proche de l'échange généralisé dans la mesure où, après avoir remporté un prix, le gagnant de chaque partie mettait en jeu à son tour un objet lui appartenant (Rasmussen 1929 : 249). À l'issue de sa victoire, il devait en effet se précipiter dans sa maison pour y sélectionner, parmi ses possessions, un objet destiné à revenir au vainqueur de la partie suivante : pot, os, balayette faite de plumes d'oie, plante cotonneuse servant à allumer la lampe, aiguille, dé à coudre, *ulu*, peau, moufles... (Z. Uqalik 2002, M. Kipsigaq 2004, E. Nutarakittuq 2004, M. Quliktalik 2004). À l'exception du vainqueur de la toute première partie (qui assumait une seule position de donneur dans la mesure où le jeu commençait sans qu'aucun prix soit à gagner) et du gagnant de la dernière partie (qui était dans la seule position de donataire, puisqu'il remportait un prix sans avoir à en remettre un en jeu), les gagnants se retrouvaient, tout au long du jeu, dans la double situation de recevoir et de donner des biens personnels (sans connaître au préalable l'identité du futur destinataire).²⁴³ Si cette modalité d'attribution de « prix » put perdurer jusque dans les années 1950, lorsque le jeu *nugluktaq* était encore pratiqué dans les campements d'hiver ou à l'occasion de rencontres entre groupes voisins, elle tendit à être supplantée dès les années 1930 par celle mise en œuvre par les missionnaires, investissant le gagnant d'une seule fonction de bénéficiaire.

Dès lors que ce jeu fut principalement organisé au sein de la mission, les prix destinés aux vainqueurs furent exclusivement fournis par les prêtres catholiques. Il est possible que la valeur associée à certains de ces prix, importés et caractérisés par leur relative rareté, ait parfois induit une compétition accrue entre les participants, comme l'a souligné H. Paniaq :

²⁴³ Cette modalité d'échange généralisé associée au jeu permet peut-être d'éclairer la pratique qui consistait, chez les Aivilingmiut (cf. Boas 1901 : 158) et chez les Inuit « Caribou » (cf. Birket-Smith 1929 I : 271-272, 274), à jouer au *nugluktaq* au lendemain d'une séance chamanique (parfois liée à un échange de conjoints), alors que la chasse était suspendue. Nous avons souligné l'importance que revêtait l'échange de biens entre participants lors de rituels de préparation de la chasse, notamment lors des grands rituels hivernaux visant à mettre l'*inua* du gibier dans de bonnes dispositions. Cette dimension de l'échange sera à nouveau évoquée plus loin (cf. 4.2.2).

« Je me souviens qu'une fois, à Noël, alors que nous jouions au *nugluktaq* dans la mission, le prêtre mit en jeu une très belle veste doublée. Tous les participants désiraient vivement gagner cette veste. Nous nous mîmes donc à jouer avec une telle ardeur que cela en devint dangereux : nos visages étaient tout proches de la cible, et chacun maniait son bâton pointu avec vigueur et rapidité, en multipliant les tentatives énergiques pour transpercer la cible en mouvement ! Je dus me baisser pour essayer d'atteindre celle-ci par en-dessous, car je craignais d'être blessé à l'œil » (entretien réalisé à Iglulik en 2002, notre traduction).

Des scènes d'effervescence similaires ont cependant pu être relevées autrefois, chez les Iglulingmiut comme chez leurs voisins de l'Arctique central (Klutschak [1881] 1987 : 204, Birket-Smith 1929 I : 272)²⁴⁴, avant l'intervention des missionnaires dans la distribution des prix. Les prix mis en jeu par le passé pouvaient aussi être largement valorisés, et l'enjeu de cette compétition n'était peut-être pas seulement d'ordre matériel. Selon le Père oblat J. Philippe (1948 : 6), qui n'a toutefois pas précisé le groupe inuit concerné, ni le contexte de la pratique, il arrivait en effet qu'une femme constitue l'enjeu d'une partie de *nugluktaq*. Si cette affirmation reste à vérifier, il n'est cependant pas improbable que le gagnant de la partie ait eu jadis le droit de choisir, parmi les femmes de l'assemblée, une partenaire pour la nuit, comme l'ont suggéré F. Laugrand et J. Oosten (2002b : 216). Dans certains cadres, la pratique de ce jeu n'aurait donc pas seulement comporté un symbolisme sexuel patent, mais aurait eu des implications directes en matière de circulation des femmes.²⁴⁵

Il reste que les missionnaires catholiques contribuèrent à entretenir une dynamique hautement compétitive en mettant en jeu de nombreux objets, et en privilégiant l'espace du jeu comme cadre de distribution indifférenciée. Sous leur influence, jouer au *nugluktaq* lors de la fête de Noël s'imposa aussi comme une pratique distinctive de l'appartenance à la confession catholique dans la région d'Iglulik (ainsi, sans doute, que chez les Aivilingmiut et les Arviligjuarmiut voisins, qui participaient en nombre aux séances de *nugluktaq* organisées à Noël respectivement dans les missions catholiques de Naujaat-Repulse Bay et de Kugaaruk-Pelly Bay : Laugrand et Oosten 2002b : 216, Remie et Oosten 2002 : 127, M. Qattalik 2004). Lorsque des Anglicans commencèrent à s'installer dans le village naissant d'Iglulik, leur Révérend les dissuada en effet de participer à ce jeu, organisé généralement dans la mission

²⁴⁴ La pratique du *nugluktaq* est évoquée dans un mythe connu dans tout l'Arctique central, mettant en scène Atungait. Au cours de son voyage autour du monde, ce grand chamane rencontra des êtres qui s'adonnaient en permanence à ce jeu d'adresse (Rasmussen 1931 : 301, cf. annexe : récit 2C).

²⁴⁵ Cette forme de sélection d'une conjointe temporaire (lors d'un jeu de *nugluktaq*) ne semblait pas connue de nos interlocuteurs iglulingmiut. Le symbolisme sexuel manifestement associé à ce jeu était toutefois souligné de diverses façons chez d'autres groupes inuit. Selon S. Tarqiapik, dont les propos furent recueillis par L. Corcoran (1970), la pratique du *nugluktaq* était marquée par l'interprétation de chants grivois et satiriques dans la région d'Ungava (Nunavik), au début du XX^e siècle. Cette pratique concernait surtout des *illuriik*, soit des « adversaires de jeu » qui se rencontraient occasionnellement. Par ailleurs, lorsqu'une joueuse parvenait pour la première fois à insérer son bâtonnet dans la cible, l'assemblée interprétait un chant spécifique « destiné à l'embarrasser ».

catholique (S. Inuksuk 2002, S. Avinngaq 2004). Selon E. Nutarakittuq (née en 1930), cet « interdit » fut interprété de façon plus ou moins stricte cependant :

« Lorsque j'étais une jeune femme, nous [Catholiques] célébrions Noël en jouant à des jeux qui nous étaient propres, tel le *nugluktaq*. Les Anglicans n'y participaient généralement pas, car leur Révérend leur interdisait de le faire, au motif qu'ils risquaient sinon de devenir catholiques. Mais bien qu'ils n'y étaient pas autorisés, certains Anglicans se joignaient à nous pour jouer » (entretien réalisé à Iglulik en 2004, notre traduction).

En dehors du *nugluktaq*, les jeux organisés par les Pères oblats ne différaient pas sensiblement de ceux institués par les Révérends anglicans lors de la célébration de Noël chez les Iglulingmiut, entre les années 1930 et 1960. Ces derniers encouragèrent la pratique de jeux compétitifs comparables, tels que les courses et les jeux d'appariement, pour lesquels ils mirent aussi en jeu divers prix importés (vêtements, cordes, outils...).²⁴⁶ Les Révérends furent cependant ceux qui invitèrent le plus à la compétition dans le champ de la catéchèse même, en organisant des jeux qui mettaient à l'épreuve les connaissances bibliques des participants. Selon S. Avinngaq (née en 1942), les premiers jeux impulsés par Noah Nasuk à l'issue de la cérémonie liturgique et du festin de Noël intégraient souvent une logique de maîtrise des textes religieux :

« Le Révérend lisait ou écrivait un passage de la Bible, et au signal donné, tous les participants s'efforçaient d'en trouver la référence exacte, en consultant la Bible à leur tour. Le premier qui parvenait à repérer le passage en question (tel que 'John, chapitre 2, verset X') était déclaré vainqueur. Le ministre demandait aussi aux fidèles de rédiger une prière, comme le 'Notre Père' (*tuksiaruti ataavut*). Celui qui réussissait à en achever la rédaction le premier, sans faire d'erreur, ou qui en écrivait le plus à l'issue d'un temps imparti gagnait également un prix » (propos recueillis à Iglulik en 2004, notre traduction).

Ce mode de compétition impliquait davantage une notion de conformation à la norme (écrite), plutôt que la mise en œuvre d'une autonomie ou l'expression libre de compétences propres. La promotion de ces jeux constituait sans doute le prolongement d'une stratégie missionnaire, appliquée dès l'établissement des premières missions dans le sud de Baffin, et qui consistait à attribuer des prix en fonction d'un critère de mérite défini au regard des prescriptions du fidèle. F. Laugrand et J. Oosten (2002b : 211) ont ainsi souligné que les prix distribués par le Révérend E.J. Peck, à l'occasion de la célébration de Noël (instituée à Umanarjuaq à partir de 1894), venaient d'abord récompenser ceux qui s'étaient illustrés par leur présence assidue aux offices et leur considération pour les valeurs d'hygiène promues par

²⁴⁶ S. Avinngaq se souvient que l'un des jeux les plus pratiqués par les Anglicans à l'occasion de Noël, dans les années 1950-1960, reposait sur une logique d'appariement : les participantes formaient une ligne au centre de la petite église, et les hommes tournaient autour de cette colonne aussi longtemps qu'ils entendaient de la musique. Dès que la musique cessait, chaque participant devait s'efforcer d'attraper le bras d'une des femmes. Celui qui se montrait le moins rapide était éliminé, ainsi que sa partenaire potentielle.

le missionnaire. Ce mode de gratification n'était pas l'apanage des missionnaires anglicans : les Oblats, établis à Igluligaarjuk-Chesterfield Inlet dès 1912, avaient des pratiques similaires.

Dans la région d'Iglulik, il semble toutefois que la principale modalité de distribution privilégiée en période de Noël par les premiers missionnaires catholiques et anglicans était d'ordre compétitif, en ce qu'elle impliquait un jeu pour lequel tous les participants étaient d'abord présumés égaux. Cette logique distributive fondée sur la compétition (entre tous) s'exprimait tout particulièrement au travers de la pratique consistant à lancer des prix en direction de l'assemblée (voir photo en annexe : festivités 5b).

Parlaniq : des lancers d'objets et de friandises suscitant la ruée

Tout comme les négociants des comptoirs de traite environnants, les missionnaires présents dans la région d'Iglulik (et au nord de Baffin) organisèrent des lancers d'objets et de friandises, souvent depuis un lieu situé en hauteur, tel le toit de la mission ou du comptoir. Chez les Catholiques, qui pratiquèrent très tôt cette forme de compétition appelée *parlaniq* (évoquant littéralement le fait de se précipiter pour accéder à quelque chose au plus vite, et plus rapidement que les autres), ces lancers marquaient la fin de l'office religieux célébrant la Nativité (messe de minuit). Des distributions comparables furent aussi organisées par les Révérends anglicans, d'abord à Pâques, puis également à Noël. Qu'ils fussent encadrés par les uns ou par les autres, ces lancers favorisaient l'expression d'une concurrence exacerbée entre les joueurs, qui s'efforçaient chacun d'arracher une part généreuse des biens offerts. Née en 1938, M. Auqsaq se souvient ainsi que lors de sa première participation à un *parlaniq* (devant la mission catholique), elle fut saisie par les cris et la vigueur des bousculades qui prédominaient partout :

« C'était la première fois que je voyais des personnes, y compris des femmes et des hommes âgés, se jeter ainsi au sol pour tenter d'attraper quelque chose ! » (propos recueillis à Iglulik en 2002, notre traduction).

Plusieurs aînés ont conservé le souvenir de ruées tout aussi fiévreuses, engendrées par des distributions similaires organisées à Siuralik. I. Kunuk a ainsi relaté l'épisode suivant :

« Le Révérend Mikiniqsaq avait disposé en un grand tas nombre d'objets (vêtements, chaussettes, poupées...) destinés à être distribués sur le mode de la compétition (*parlajaksaaluit*). Les participants s'étaient réunis autour de la pile, et ils étaient si enthousiastes à l'idée de s'emparer de ces objets, qu'un des assistants du Révérend dut utiliser son fouet afin de les dissuader de trop s'en approcher, tant que tous les membres du campement n'étaient pas présents. Ils attendaient notamment qu'une femme âgée nous ait rejoint. Dès que celle-ci fit son apparition, tous les participants se précipitèrent en direction de la pile, se démenant pour saisir chacun un maximum d'objets avant l'épuisement du stock » (entretien réalisé à Iglulik en 2005, notre traduction).

Cette modalité de don, qui autorisait l'expression d'une lutte ouverte pour la possession d'un bien matériel alors que celle-ci était fortement dissuadée par ailleurs, prévalait déjà dans un certain nombre de rituels inuit pré-chrétiens, destinés surtout à favoriser l'obtention de gibier. Le principal rituel d'hiver célébré au XIX^e siècle dans le Cumberland Sound, au sud de Baffin, intégrait ainsi une séquence de distribution de présents, lancés par chaque maîtresse de maison en direction de la foule hurlante des hommes, qui représentaient les défunts (Boas [1888] 1964 : 195). Ces derniers se ruaient sur ces offrandes (constituées de morceaux de viande, de pièces d'ivoire et de peaux), exprimant ainsi l'enthousiasme et la satisfaction engendrés par leur réception : l'empressement manifesté devait en effet augurer de la bienveillance des défunts, appelés à soutenir les chasseurs. Chez les Iglulingmiut, la compétition pour l'obtention de certains objets ou présents était surtout mise en scène dans des rituels visant à la régénération d'un gibier tel que l'ours polaire. À l'issue de la période d'abstention prescrite pour disposer favorablement « l'âme » *tarniq* du gibier tué, censée séjourner trois jours dans la pointe de son harpon, le chasseur détachait ses instruments de chasse qui avaient été suspendus dans la maison aux côtés de certaines parties de l'animal (vessie, rate, pénis ou vésicule biliaire, langue). Il les lançait dans l'entrée, où se tenaient les garçons de la maisonnée ou du campement : ceux-ci se précipitaient alors, rivalisant pour ramasser le plus rapidement les objets jetés au sol, avant de les rendre au chasseur (Boas 1907 : 501, Rasmussen 1929 : 188-189). Ici encore, cette compétition tendait à symboliser la promptitude avec laquelle ces dons étaient reçus et agréés par leur destinataire, conçu comme étant soit l'esprit du gibier tué, soit le groupe humain (en position de recevoir un contre-don de l'*inua* de l'ours).²⁴⁷ Il est probable que ce rituel participait en ce sens de l'acquisition de chance (ou de compétence) pour les chasseurs en devenir, chez les Iglulingmiut comme chez les Nattilingmiut. K. Rasmussen (1931 : 184) a précisé en effet que le garçon nattilingmiut qui était le plus preste à collecter les objets lancés lors de ce rituel était voué à devenir un bon chasseur d'ours. On peut souligner enfin que le mode de la compétition pouvait être privilégié pour le partage rituel d'un gibier, tel celui constituant la première prise d'un jeune chasseur, chez plusieurs groupes inuit de l'Arctique orientale et central, dont les Nattilingmiut (Rasmussen 1931 : 163-164, Van de Velde 1960 : 7).

²⁴⁷ Selon les informations rapportées par le capitaine Comer à la fin du XIX^e siècle (Boas 1907 : 501), les objets lancés – outils et instruments de chasse auparavant offerts à l'ours tué – étaient ici « présentés » en retour, par « l'esprit de l'ours », aux précédents donateurs humains. On peut supposer que ces présents auguraient surtout d'un contre-don de chair fait ou suscité par cet esprit (*inua*), dans la mesure où l'animal était appelé à se régénérer (se « réincarner ») à l'issue du rituel prescrit. F. Boas (1907 : 501) a souligné que lorsque l'ours faisait l'objet d'un traitement rituel approprié (intégrant des offrandes d'objets), son âme était réputée en « informer les autres ours », de manière à ce que ceux-ci soient incités à se laisser capturer par le(s) même(s) chasseur(s).

Le principe de la distribution compétitive, invitant chacun à mobiliser tous ses moyens et son énergie pour s'assurer individuellement une part consistante du bien mis en jeu, était donc appliqué bien avant que les missionnaires et les négociants n'organisent des lancers d'objets à l'occasion des fêtes de Noël (et de Pâques). Si les manifestations d'empressement associées à cette forme de partage cessèrent de s'apparenter à un mode de reconnaissance à l'égard du gibier (réputé s'être offert), elles continuèrent d'exprimer fondamentalement la joie collective suscitée par l'accès à des biens ou des présents de nature variée. Pour nombre d'Iglulingmiut, la pratique du *parlaniq* constitue encore un moyen d'entretenir l'esprit de réjouissance (*quviasuutigijaujuq*) qui doit prévaloir lors de ces festivités chrétiennes.

Dans l'ensemble donc, les missionnaires catholiques et anglicans encouragèrent la pratique de jeux compétitifs lors de la célébration de Noël. Ces compétitions (courses, jeux d'adresse, *parlaniq*...) étaient principalement collectives, en ce qu'elles mettaient en concurrence tous les participants (souvent répartis, cependant, selon des critères catégoriels de sexe et d'âge peut-être plus stricts que par le passé). Si les jeux dualistes furent bien moins promus par les missionnaires, il est néanmoins possible que les Oblats officiant à Iglulik, et notamment le Père Didier (présent entre 1939 et 1947), y aient organisé des tournois de lutte, comme ce fut le cas chez les Aivilingmiut voisins (V. Tungilik in Oosten et Laugrand 1999b : 81, M. Qattalik 2004). Il faut surtout remarquer que la place significative conférée très tôt aux pratiques ludiques, au sein du rituel de Noël, ne cessa de se confirmer par la suite, à mesure que ces festivités hivernales impliquèrent un nombre croissant de participants (installés dans le village d'Iglulik) et s'étendirent dans la durée (cf. 6.1.2).

3.1.2 Jeux rituels succédant au retour du soleil (deuxième moitié hivernale)

Nous avons traité précédemment de jeux pratiqués lors de festivités rythmant la première partie de l'hiver dans la région d'Iglulik, au XIX^e et dans la première moitié du XX^e siècle. Nombre de ces jeux étaient amorcés à l'approche de la période d'obscurité *tauvigjuaq*, et/ou se déroulaient tout au long de cette période qui se caractérisait par une réduction des possibilités de chasse. Si la pratique de ces jeux pouvait contribuer à entretenir l'émulation entre les chasseurs (en leur fournissant un cadre légitime pour l'expression de certaines compétences et de certaines rivalités), elle tendait aussi, voire visait surtout à renforcer la cohésion entre les membres du campement d'hiver, dans la mesure où elle constituait un moyen par excellence de réjouissance collective, associé au partage du gibier, à l'échange de biens ou/et à l'échange de conjoints. Les pratiques ludiques inscrites dans des rituels tels que le *tivajuut* revêtaient plus loin une dimension propitiatoire, en ce qu'elles étaient perçues comme propres à attirer la bienveillance de l'esprit donneur de gibier marin, Takannaaluk. L'organisation de tels jeux pouvait participer, en ce sens, d'une préparation symbolique de la chasse (collective) à venir, ou tout juste engagée.

Le retour du soleil à l'horizon (autour de la mi-janvier), annonçant la dernière partie de l'hiver, offrait quant à lui la perspective d'une chasse intensive et plus efficace, dans la mesure où il augurait de l'extension croissante des périodes de luminosité. Perçue comme une grande source de joie, la réapparition de l'astre solaire était soulignée par plusieurs pratiques rituelles qui, aux yeux de certains aînés contemporains (R. Irngaut 2002, A. Akittiq 2005), empruntaient la forme d'un jeu (*pinnguarniuvalaurmijut*).²⁴⁸

3.1.2.1 Une réapparition célébrée par des jeux

L'une de ces pratiques consistait à « accueillir » le soleil en lui adressant un demi-sourire, réalisé avec un seul côté du visage. Selon des aînées ayant célébré ce rituel dans leur enfance, cette prescription concernait plus spécifiquement les jeunes membres du groupe :

« Lorsque nous étions enfants, on nous demandait de sourire au soleil dès que nous pouvions le voir poindre pour la première fois depuis la période d'obscurité. Afin de lui signifier notre joie de le voir réapparaître, et de lui souhaiter la bienvenue, nous devions lui adresser ce sourire particulier, impliquant une seule moitié du visage (*qungaqujauvalauqsimajugut ijitta igluinami, qungallugu quviaginamut tungasuktimut*) » (E. Qulaut, 2004).

²⁴⁸ « Soleil » (Siqiniq) constituait une figure plutôt secondaire dans la cosmologie pré-chrétienne iglulingmiut (et inuit en général), au sens où cette entité, représentée comme féminine, se voyait prêter bien moins de pouvoirs que Taqqiq ou l'esprit de la lune *taqqip inua*, qui était, lui, susceptible d'intervenir pour aider certains individus (jeunes chasseurs, femmes infécondes, personnes maltraitées...) ou pour fournir du gibier au groupe humain. D'après le mythe d'origine de Soleil et Lune, connu selon différentes variantes dans l'ensemble des sociétés inuit, c'est à l'issue d'un rapport incestueux qu'une jeune fille et son frère finirent par s'élever dans les airs, alors que ce dernier poursuivait sa sœur : celle-ci devint Soleil, tandis que le jeune homme devint Lune (cf. Boas 1901 : 173, 306, Rasmussen 1929 : 73-75, 77-81, Saladin d'Anglure 1990 : 89-91 ; et en annexe : récit 3).

D'après le témoignage de R. Iqallijuq rapporté par B. Saladin d'Anglure (1990 : 105-106), la réalisation de ce sourire tordu visait surtout à inciter le soleil à briller plus fort, à rayonner davantage sur les humains, en réponse à ce qui pouvait lui apparaître comme une forme de moquerie (ou de grimace) à son endroit : « [En faisant ce sourire] on forçait [le soleil] à penser : “Comme il se moque de moi, je vais darder sur lui mes rayons brûlants” ».

Le retour du soleil était aussi validé par une autre séquence rituelle, qui impliquait en premier lieu les enfants. Lorsque cet astre était aperçu pour la première fois à l'horizon, les enfants du campement se livraient à une petite compétition consistant à courir pour atteindre et « visiter » chacune des maisonnées afin d'être les premiers à y souffler les flammes des lampes (Boas 1901 : 151, Rasmussen 1929 : 183, R. Iqallijuq 1971 in Saladin d'Anglure 1990 : 108, N. Piugaattug 1990 : IE 148, R. Ujarasuk 2005). Une fois les lampes éteintes, une personne se chargeait d'allumer un nouveau feu, en utilisant un silex et des pierres ou encore un foret et un petit arc, ainsi que des plantes séchées destinées à servir de combustible (S. Aqatsiaq 1990 : IE 149).²⁴⁹ Après avoir renouvelé l'huile (issue du gras de phoque) et les mèches de leurs lampes, les représentant(e)s de chaque maisonnée venaient raviver celles-ci à l'aide du nouveau feu, exprimant ainsi la régénération du campement induite par celle du soleil (N. Piugaattug 1990 : IE 148).²⁵⁰ Selon N. Piugaattug, ce rituel marquait notamment l'entrée du groupe dans une nouvelle période, caractérisée par l'allègement des prohibitions et des restrictions associées à la période précédente d'obscurité.

Au-delà de ces pratiques rituelles réalisées sitôt que le soleil était aperçu à l'horizon, la joie engendrée par la perspective d'engager des expéditions de chasse plus efficaces était aussi soulignée par l'organisation d'un *qaggiq* ou de festivités consistant essentiellement en des jeux collectifs. Si les réserves de viande et de gras apparaissaient suffisantes, ces festivités pouvaient prendre place dès les premières semaines suivant le retour du soleil (R. Iqallijuq 1987 : IE 029, N. Piugaattug 1989 : IE 052, F. Quassa 1990 : IE 156). Selon plusieurs aînés d'Iglulik, les membres du campement jouaient alors (*pinnguaruluujaaqlutik*) pour « célébrer le fait qu'ils avaient traversé la période la plus rude de l'hiver » et pour « marquer leur joie et

²⁴⁹ Bien qu'elle n'ait pas précisé quelle était la personne en charge d'allumer un nouveau feu, S. Aqatsiaq a fait une description détaillée de la technique impliquée lors de ce rituel (cf. MacDonald 1998 : 109-110). La majorité de nos interlocuteurs nés dans les années 1930-1940 n'ont pas fait l'expérience directe de ce rituel, même si tous ont pu l'évoquer sur la base de précédents témoignages (*tusaumajavut* : « nous en avons entendu parler »).

²⁵⁰ Au XIX^e siècle, C.F. Hall (1866 : 576) décrit un rituel comparable, organisé chez les Nugumiut du sud de Baffin lors de la réapparition du soleil, à une période correspondant approximativement au nouvel an chrétien. Deux hommes masqués, dont l'un vêtu comme une femme, se rendaient dans chacune des maisons pour y éteindre toutes les lampes. Un feu était ensuite allumé afin de ranimer les lampes. Ce nouveau feu symbolisait le renouvellement solaire ou le « nouveau soleil de l'année », selon les termes prêtés à Tookoolito (Hall 1866 : 576, Boas [1888] 1964 : 199). Ce feu collectif partagé entre toutes les familles constituant le campement d'hiver venait surtout souligner l'unité renforcée du groupe, selon M. Mauss (1950 : 447).

leur reconnaissance liées à leur capacité d'être encore actifs en cette période » (N. Piugaattug 1986 : IE 003, M. Auqsaq 2002, L. Ukaliannuk 2005). Dans le cas contraire, si les membres du campement ne disposaient pas de réserves conséquentes, les hommes se concentraient sur la pratique de la chasse, et la tenue d'un *qaggiq* était remise à plus tard. La période succédant au retour du soleil, entre février et mars, pouvait constituer une période de transition difficile si les réserves constituées à l'issue de l'automne s'étaient épuisées avant même que la chasse au gibier marin n'ait pu reprendre efficacement. De fait, cette période était parfois marquée par la disette, notamment chez des groupes établis à l'ouest de la région d'Iglulik. En raison de la diversité des ressources fauniques, et surtout de la variété des gibiers marins présents dans la région, les Iglulingmiut étaient plus rarement confrontés à la famine cependant.

Les jeux rituels associés à la célébration du passage « réussi » de la première moitié de l'hiver avaient lieu plus généralement durant la période appelée *qangattaarsat*, caractérisée par la pleine ascension du soleil. Souvent appréhendée comme le premier mois de la nouvelle année²⁵¹, cette période s'étendant de la mi-février à la mi-mars est marquée en effet par un allongement significatif des journées de lumière, augurant d'une meilleure accessibilité du gibier marin. C'est plus particulièrement à partir du moment où le soleil commençait à s'élever au-dessus de la ligne d'horizon, à une hauteur estimée, vers midi, à l'aune d'une moufle tenue à la verticale (*pualutaniktuq*), que les Iglulingmiut anticipaient une nette amélioration des conditions de la chasse au phoque sur la banquise nouvellement formée, ainsi que l'a rappelé N. Piugaattug (1990 : IE 148) :

« *Pualutaniktuq* marquait le début d'une période où le gibier marin devenait plus accessible, en particulier les phoques barbus, qui avaient creusé leurs trous de respiration dans la nouvelle glace de mer. *Pualutaniktuq* annonçait une période où davantage de mammifères marins allaient pouvoir être chassés depuis la banquise ».

Cette période, coïncidant souvent avec l'établissement d'un nouveau campement plus près du bord de la banquise et des zones de chasse, constituait donc l'un des cadres temporels privilégiés pour l'organisation d'un *qaggiq*, par lequel les membres du campement exprimaient leur « reconnaissance » et leur « joie » d'avoir surmonté la première partie de l'hiver et d'accéder à de meilleures perspectives de chasse (N. Piugaattug 1990 : IE 147, IE 148, G. Kappianaq 1991 : IE 188). Au cœur de ces festivités, la pratique de jeux dualistes et collectifs représentait un moyen par excellence de manifester la réjouissance de l'ensemble du groupe, et de célébrer ce passage-clef augurant de la sortie de l'hiver.

²⁵¹ Rasmussen (1930b : 62-63) précise que Ava commença son énumération des différentes « lunes » de l'année en prenant pour repère la période connue comme *qangattaarsat* (terme dont l'étymologie exprime l'ascension), car celle-ci marquait le retour de la lumière, assimilé à un tout premier signe de l'approche du printemps. Avant l'adoption du calendrier chrétien, cette période signifiait l'entrée dans une nouvelle année pour les Iglulingmiut.

Si la chasse au gibier marin se révélait effectivement fructueuse, ou d'une efficacité croissante à mesure de l'allongement des périodes de lumière, les rassemblements marqués par des jeux dans le *qaggiq* étaient susceptibles de se poursuivre régulièrement, jusqu'à ce que les groupes familiaux constituant le campement d'hiver se dispersent en différents lieux, à partir du printemps. De fait, la dernière période hivernale était souvent marquée par des rencontres entre les membres de plusieurs campements, surtout lorsque ceux-ci venaient s'installer à proximité des nouveaux territoires de chasse ouverts par l'extension de la banquise. En ce sens, il n'était pas rare que les festivités caractéristiques de cette période *qangattaarsaat* impliquent des individus originaires de campements différents, ou même de régions distinctes, comme N. Piugaattuaq a pu le souligner :

« Les Iglulingmiut célébraient la réapparition du soleil et le début de son ascension en jouant à différents jeux. Pour cette célébration, des Inuit de différentes régions se réunissaient en un même lieu, où un *qaggiq* était érigé. Cela ne se produisait pas chaque année, mais avait lieu assez souvent. Les différents camps se réunissaient pour renouveler et réaffirmer leurs liens en célébrant le passage de l'hiver, si les conditions de chasse étaient favorables » (1986 : IE 003, notre traduction).

Évoquant certains de ces rassemblements, il précise par ailleurs :

« C'est ainsi qu'un hiver, à l'issue du retour du soleil, des personnes originaires de Kangirlukjuaq se joignirent aux membres d'un campement iglulingmiut, établi sur la glace de mer. Ils organisèrent un *qaggiq*, en engageant notamment des jeux acrobatiques. Deux années passèrent avant qu'un tel rassemblement [entre campements] ait à nouveau lieu. La fois suivante, les gens de Kangirlukjuaq n'étaient pas présents, mais des habitants d'autres régions nous avaient rejoint dans notre campement, à Avvajjaq » (1989 : IE 070, notre traduction).

Si les festivités avaient lieu peu de temps après le retour du soleil, alors que les températures étaient encore très basses, les jeux organisés à cette occasion se déroulaient principalement dans le *qaggiq*, après que les hommes furent rentrés de leur chasse au phoque au trou de respiration, et eurent mangé (N. Piugaattuaq 1990 : IE 147). Lorsque les réjouissances prenaient place plus tard dans le mois (défini par *qangattaarsaat*) ou dans la période pré-printanière *upirngaksajaaq* lui succédant immédiatement, plusieurs jeux pouvaient aussi être pratiqués à l'extérieur du *qaggiq*, à l'abri d'un grand mur de neige servant de protection contre le vent (N. Piugaattuaq 1990 : IE 148).

Il est probable que ces festivités, systématiquement évoquées – au travers des témoignages d'Iglulingmiut nés entre 1900 et 1940 – dans les termes d'une célébration du retour du soleil associé à l'amélioration des conditions de chasse, correspondent en partie à celles rapportées par K. Rasmussen au début des années 1920, sous la désignation *qulumiqitut*

ou *qulung(n)iqitut* (1929 : 243-244).²⁵² Bien que Rasmussen ne précise pas le cadre temporel de ces festivités (auxquelles il n'a jamais assisté), soulignant seulement qu'elles étaient organisées lorsque les Inuit se retrouvaient en nombre, les illustrations fournies par l'une de ses informatrices, Pakak, montrent que plusieurs jeux pratiqués à cette occasion dans la région d'Iglulik se déroulaient à l'extérieur, ce qui supposait l'existence d'une certaine luminosité et une relative clémence des températures (cf. Rasmussen 1929 : 112, 128). En raison de cette conjonction des critères du nombre et de la lumière, il est vraisemblable que ces festivités aient eu principalement cours lors de la dernière période hivernale, entre la mi-février et la mi-avril environ, ou vers le tout début du printemps (avant que les groupes familiaux qui constituaient le campement d'hiver ne se dispersent). Les principaux indices incitant à rapprocher les célébrations engendrées par le retour du soleil, telles qu'évoquées ces dernières années par des aînés iglulingmiut, et celles décrites par K. Rasmussen d'après le témoignage d'Urulu (née vers la fin du XIX^e siècle) et les dessins de Pakak ont surtout trait à la similarité des jeux mentionnés par les uns et les autres. Les pratiques ludiques privilégiées lors des festivités succédant à la réapparition du soleil ressemblaient fort, en effet, à celles représentées par Pakak comme relevant du *qulumiqitut* (voir en annexe, festivités 3) : elles consistaient notamment, comme nous allons le voir, en des jeux acrobatiques sur corde, des compétitions de sauts, des jeux de traction et de force, des compétitions de « football », ou encore des duels de chants.

Ces jeux pratiqués lors de la dernière partie de l'hiver préluant à l'arrivée du printemps semblaient impliquer une dynamique de compétition encore plus exacerbée que pour ceux associés à l'organisation de *qaggiit* caractéristiques de la première moitié hivernale, en ce qu'ils reposaient sur une logique dualiste généralisée. Plusieurs de ces jeux, tels les duels de boxe et de chant ou ceux de traction mobilisaient en premier lieu des *illuriik*, des adversaires de compétition. Ce mode de confrontation, décrit comme primordial lors du *qulumiqitut* (Rasmussen 1929 : 243), a aussi été évoqué par N. Piugaattuk (né vers 1908) et G. Kappianaq (né vers 1917) au titre d'un des traits souvent caractéristique des jeux célébrant l'ascension du soleil et la meilleure accessibilité du gibier marin. Selon G. Kappianaq en effet, les rencontres entre *illuriik* étaient relativement fréquentes à cette occasion :

²⁵² L'étymologie de ce terme apparaît incertaine. Selon les informations recueillies par Rasmussen, *qulumiq-(tut)* se référerait, tant chez les Iglulingmiut que chez les Inuit du Cuivre vivant plus à l'ouest, à des festivités marquées par l'organisation de jeux sportifs ou de compétitions de chants (« to hold athletic or song festival »). D'après M. Fortescue (et al. 1994 : 316), le Révérend E.J. Peck aurait relevé qu'au Labrador, le terme *kullumer-* s'appliquait à une compétition ou à un tournoi de chants (« to sing against each other »). En dehors de ces deux sources, on ne dispose guère d'éléments permettant d'explicitement ce terme. Il semble douteux qu'il soit dérivé de *qullu(k)-(quyluy)* exprimant la notion de « saut dû à la surprise », ou encore de *qullu(k)-(quyluk)*, désignant le fait de plier ou de déchirer quelque chose en deux (Fortescue et al. 1994 : 313).

« Au retour du soleil, les Iglulingmiut déplaçaient leur camp pour s'installer plus près de l'extrémité de la banquise et dès que la période du *pualutaniktuq* était passée, ils organisaient un *qaggiq*. Ces festivités comprenaient des compétitions de chants et des duels de boxe entre *illuqtuttut [illuriik]* » (1991 : IE 188).

« (...) C'était une période de réjouissance, dans la mesure où les journées de lumière s'allongeaient et que la chasse promettait d'être bien meilleure. C'est souvent à cette période que des *illuriik* rivalisaient au travers de jeux de force ou de duels de chant » (propos recueillis à Iglulik en 2002, notre traduction).

Pour N. Piugaattug, la compétition entre *illuriik* ne constituait cependant qu'un aspect (non systématique) de ces festivités : « Un *qaggiq* était organisé lorsque le soleil réapparaissait pour la première fois à l'horizon. Pour cette célébration, des Inuit de différentes régions se réunissaient en un lieu (...). Il y avait parfois des *illuriik* qui jouaient alors l'un contre l'autre » (1986 : IE 003, notre traduction).

Outre cette forme de dualisme (déjà manifeste lors de précédents rituels hivernaux, dont *tivajuut*), la majorité des jeux pratiqués à l'occasion des festivités « pré-printanières » s'organisaient surtout selon une ligne de partage saisonnière, opposant des personnes ou des équipes définies en fonction de l'appartenance à une saison (de naissance), l'hiver ou l'été. Ce sont en effet l'ensemble des individus présents (et pas seulement ceux reconnus comme des « partenaires-adversaires » institutionnels) qui tendaient à rivaliser au travers de ces jeux, lors desquels chacun représentait le camp de sa naissance. C'est principalement sur cette division que plusieurs aînés iglulingmiut ont mis l'accent en évoquant les jeux liés aux rituels célébrés à l'issue du retour du soleil, dans les premières décennies du XX^e siècle.

Avant d'interroger plus avant les expressions du dualisme saisonnier inscrit dans ces jeux, il importe de préciser les modalités caractéristiques de ces pratiques ludiques, afin d'en saisir la dynamique compétitive. Notons dès à présent que si les jeux décrits ci-dessous avaient surtout cours lors des grands rassemblements marquant la dernière période hivernale, leur pratique ne se limitait pas à ce seul contexte.

3.1.2.2 Se mesurer encore et toujours : les compétitions physiques

3.1.2.2.1 Jeux acrobatiques : rotations sur corde (*aklungiqtaq-*)²⁵³ et sauts (*pigliqtaq-*, *misiktaq-*)

Parmi les jeux pratiqués tout particulièrement lors des festivités célébrant le passage de l'hiver, les jeux acrobatiques sur corde constituaient une activité masculine, même si des femmes pouvaient parfois y prendre part (N. Piugaattug 1989 : IE 070). Ils avaient lieu dans le *qaggiq* ou dans un vaste iglou construit à cet effet (*aklungiqtarvik*), et plus rarement à l'extérieur, à l'abri d'un haut mur de neige.

²⁵³ Le terme faisant référence aux jeux de rotation sur corde, *aklungiqtaq-*, est dérivé de *aklunaaq*, qui désigne la lanière en peau de phoque barbu.

Des lanières en peau de phoque barbu étaient tendues en hauteur, traversant en général la paroi durcie de l'iglou, de façon à être rattachées à des traîneaux adossés à l'extérieur, de chaque côté de l'iglou. Formant une corde double, ces lanières pouvaient aussi être rattachées à différents objets placés sur la paroi externe de l'iglou, et si la structure était installée à l'extérieur, elles étaient tendues entre deux traîneaux érigés (fichés dans la glace), ou entre deux grands rochers (Mathiassen 1928 : 221).

Rattaché par les poignets à la lanière principale, de façon à prévenir toute chute accidentelle, chaque joueur devait d'abord saisir la corde (avec la paume de la main droite vers le haut et la paume gauche vers le bas) et se hisser, afin de se retrouver en position d'effectuer toutes sortes de rotations avec les bras tendus, l'objectif étant de réaliser le plus grand nombre de tours, de manière à surpasser ses rivaux (I. Kunuk 2004, A. Ulaajuruluk 2005 ; voir illustrations de Pakak en annexe : festivités 3b). À tour de rôle, les participants s'efforçaient ainsi de multiplier les rotations, dans un sens ou dans l'autre, en gardant la corde en main le plus longtemps possible.

Cette pratique exigeait non seulement des compétences gymniques, mais aussi des capacités de résistance à la douleur, dans la mesure où les lanières de peau tendaient à cisailer les mains et les jambes des joueurs. En dépit de leurs effets, ou en raison même de la mise à l'épreuve qu'ils impliquaient, ces jeux acrobatiques constituaient une forme de compétition très prisée des Iglulingmiut (Rasmussen 1929 : 244). Pour corser la compétition, les joueurs étaient invités à glisser un couteau entre les deux lanières centrales, de façon à ce que la lame pointe vers eux tandis qu'ils tournaient autour de la corde. Si certains hommes utilisaient un couteau à neige (*anautaq*), les plus expérimentés inséraient un couteau effilé (*savik*) dans la corde double, démontrant par là leur capacité à faire face à un risque accru (I. Kunuk 2004).²⁵⁴ Les joueurs rivalisaient ainsi en faisant la preuve de leur habileté et de leur bravoure, même si certains évitaient d'exposer tout leur potentiel face au public (N. Piugaattug 1989 : IE 052).

Selon N. Piugaattug (1990 : IE 147) et H. Paniaq (2004), les jeux organisés au début du XX^e siècle lors des rassemblements célébrant le retour du soleil et le début de son ascension comprenaient aussi des compétitions de sauts. L'une des pratiques privilégiée à cette occasion consistait en l'exécution de sauts depuis la position agenouillée, *pigliqtaq*- : hommes et femmes sautaient en se réceptionnant alternativement sur les pointes de pied (à croupetons) et sur les genoux, ou encore sur un genou puis l'autre (voir en annexe : activités

²⁵⁴ L'insertion d'un couteau (relevée par Birket-Smith chez les Inuit « Caribou » également, 1929 I : 272) visait à rehausser la compétition, en y ajoutant le risque (assumé) d'une blessure sérieuse. Il était cependant rare que des accidents graves surviennent à cette occasion, dans la mesure où les participants s'étaient souvent bien entraînés avant les festivités. Ce danger, principalement symbolique, représenté par la lame du couteau prend cependant une autre dimension, nécessairement concrète, au travers de récits mythiques traitant de la réalisation d'une vengeance lors de la tenue de tels jeux acrobatiques. Ainsi, dans le récit iglulingmiut mettant en scène un homme (Igimarasugsugjuaq) qui dévora ses enfants, la vengeance mortelle dont celui-ci fait l'objet s'exerce tandis qu'il participe à une compétition acrobatique *aklungiqtarniq*, organisée à l'occasion de son arrivée dans le campement de ses beaux-frères. Les oncles des enfants défunts profitent en effet de ce que Igimarasugsugjuaq, absorbé par le jeu et moins méfiant, ait les poignets attachés à la corde : c'est alors qu'ils le poignardent à mort (Boas 1901 : 313, Rasmussen 1929 : 162, et cf. Rasmussen 1931 : 433 pour la version nattilingmiut de ce récit).

ludiques 2g).²⁵⁵ Cette pratique prenait la forme d'un duel exigeant rapidité et endurance, dans la mesure où les participants se mesuraient deux à deux (*pigliqtautijuuk*), chacun s'efforçant de sauter prestement, et surtout plus longtemps que l'adversaire, généralement de même sexe, qui lui faisait face. Le joueur sortant victorieux de ce duel restait au centre pour se confronter à un autre adversaire. Si l'on se réfère aux illustrations qu'en a faites Pakak (Rasmussen 1929 : 112, voir en annexe : festivités 3a), cette compétition faisait partie intégrante des jeux caractéristiques du *qulumiqutut*.

Il était par ailleurs fréquent, selon H. Paniaq (2004), que les hommes rivalisent alors au travers de compétitions de sauts en longueur (*misiktaqtut*), et de sauts requérant une impulsion simultanée des poings et des orteils (*pangakkaqtaqtut*) :

Dans le premier cas, les participants tentaient de sauter le plus loin possible (*ungasilaangunasuklutik*), après avoir pris de l'élan en courant, ou en sautillant à pieds joints ou sur un pied (H. Paniaq 2004, A. Ivalu 2004).

Dans le second cas, les joueurs s'efforçaient de parcourir la plus longue distance depuis une position horizontale (le ventre parallèle au sol et les bras fléchis, les mains près de la poitrine), en prenant appui sur leurs poings et sur leurs orteils. Ils devaient progresser rapidement, par impulsions successives (en un mouvement rappelant le déplacement du morse ou du phoque sur la glace), sans marquer d'arrêt et en gardant le corps tendu.²⁵⁶

Cette compétition pouvait prendre place dans le *qaggiq* ou à l'extérieur, et elle comprenait plusieurs niveaux de difficultés. Afin de corser le jeu, les participants se mettaient parfois au défi de n'utiliser que leurs majeurs, plutôt que leurs poings, pour donner l'impulsion nécessaire pour soulever la partie antérieure du corps, et pour la réception au sol. Dans cette posture, qui impliquait de faire peser une grande partie du poids du corps sur un seul doigt (replié) de chaque main (les orteils constituant l'appui postérieur), la progression s'avérait encore plus douloureuse que lorsque la majorité des premières phalanges étaient mobilisées. Mais de façon générale, même lorsque l'impulsion et la réception étaient assurées par les poings, les joueurs devaient faire preuve de grandes capacités de résistance à la douleur pour avancer ou « sauter » ainsi sur une certaine distance (photo en annexe : activités ludiques 2f).

D'autres jeux, également pratiqués dans le contexte de transition hivernale marqué par la réapparition du soleil, reposaient sur un principe similaire de mise à l'épreuve des capacités d'endurance. Ces jeux consistaient notamment en des duels de traction.

²⁵⁵ *Pigliqtaq*- évoque le fait de rebondir, de s'élever et de redescendre, en alternance, de façon répétée. Nous n'avons pas recueilli de témoignages indiquant que cette pratique ait pu être interprétée comme une incitation à l'ascension rapide du soleil.

²⁵⁶ Le terme *pangakkaqtaq*- désignant cette pratique est dérivé du radical *panga(k)*- qui se réfère au déplacement rapide d'un quadrupède. *Pangaliktuq* désigne notamment la course du morse sur la glace (Randa 1994 : 193). Le morphème *-kaqtaq*- connote l'idée de coups ou d'impulsions répétés, par intervalle bref (Schneider 1972 : 33).

3.1.2.2.2 Jeux de traction (*aqsaraaq-*)

La pratique des jeux de traction, désignée par le terme générique *aqsaaraq(niq)*, était souvent privilégiée lors des célébrations soulignant l’allongement des périodes de lumière et l’amélioration conséquente des perspectives de chasse (N. Piugaattuk 1986 : IE 003, I. Kunuk 2004). Ces duels, auxquels prenaient part des hommes surtout, et parfois des femmes, se déclinaient selon plusieurs variantes, impliquant différents membres ou parties du corps, et en premier lieu les bras, les mains et les doigts, les poignets, ou encore la bouche. Dans tous les cas, chaque participant était invité à faire la démonstration de sa force et de sa résistance :

« Lors de ces duels, les hommes se testaient mutuellement, ils rivalisaient pour déterminer lequel d’entre eux avait le plus de force. Ils cherchaient vraiment à remporter la compétition (*saalagiqattautinasuklutik*) en se montrant plus forts que leurs adversaires (*sannginisqanasuksivaklutik*) » (H. Paniaq, Iglulik, 2004 ; notre trad.).

Les participants se mesuraient notamment au travers du jeu *aqsaaraq* requérant l’utilisation de courtes poignées de bois, fixées à chacune des extrémités d’une lanière en peau de phoque barbu ou de morse, n’excédant pas cinq centimètres (Mathiassen 1928 : 221).²⁵⁷ Assis au sol face à face, une jambe fléchie et l’autre tendue, les pieds en contact, les deux adversaires saisissaient chacun une poignée, en gardant le coude replié près du corps, tandis qu’ils plaçaient leur bras libre sur l’épaule de leur opposant, et se penchaient l’un vers l’autre (voir photo : activités ludiques 2h/i). Dès que le signal était donné, tous deux tiraient sur la lanière, chacun de son côté, en s’efforçant d’amener le joueur adverse à tendre complètement son bras. Le perdant était ainsi celui qui ne parvenait pas à conserver son bras en position repliée.

Les joueurs se défiaient également au travers de duels consistant à exercer une traction sur l’avant-bras de l’adversaire, croché au niveau du poignet :

Assis au sol avec les jambes dans la même position que pour l’*aqsaaraq*, les protagonistes entrecroisaient leurs poignets, en repliant leur avant-bras et en courbant le poing vers eux. Chacun tentait ensuite de déplier le bras de l’opposant, en tirant vers soi (*pakaksungmiutijut, pakkikuuqtut*).²⁵⁸

Représenté par Pakak en tant que jeu pratiqué lors des festivités *qulumiqutut* (voir annexe : festivités 3a), ce type de duel était aussi évoqué dans un récit iglulingmiut mettant en scène un ours polaire, animal marin, et un caribou mâle, animal terrestre (Boas 1901 : 319, Rasmussen 1929 : 279). L’issue de ce duel mythique reflète l’idée, souvent avancée par des Iglulingmiut aujourd’hui encore, selon laquelle ceux qui semblent les plus robustes ne sont pas nécessairement les plus forts ou les plus aptes à résister à la douleur physique dans le cadre

²⁵⁷ *Aqsaaq-* (*aqcaaq-*) désigne l’action consistant à saisir ou tirer quelque chose avec force, à s’emparer de quelque chose par la force, en particulier en l’arrachant des mains de quelqu’un (Fortescue et al. 1994 : 41). *Aqsaaraq(tuq)*, litt. « tirer avec force de façon prolongée, dans la durée », désigne plus spécifiquement le fait de s’adonner au jeu de traction impliquant des poignées.

²⁵⁸ Le radical *pakik-* (*pakəγ-*) renvoie à la notion de fléchissement (« bend or flex », Fortescue et al. 1994 : 247).

d'une compétition, où la détermination peut jouer un rôle prépondérant.²⁵⁹ Au cours de nos entretiens, plusieurs aînés ont aussi souligné que l'expression de la force de chaque individu variait hautement selon les membres corporels impliqués.

C'est aussi en ce sens que les hommes engageaient des duels de traction mettant successivement à l'épreuve leurs différents doigts, depuis le majeur jusqu'à l'auriculaire, en passant par l'index et l'annulaire. Pour I. Kunuk, les participants cherchaient notamment à « mieux évaluer la force de chacun de leurs doigts, et déterminer lequel était le plus puissant » en se confrontant ainsi les uns aux autres (Iglulik, 2005).

Toujours assis face à face, les opposants commençaient en général par entrecroiser leurs majeurs, pour exercer ensuite une traction, de manière à tenter de déplier le doigt de l'adversaire (*qitiqsimiktuuk*). Les deux protagonistes poursuivaient souvent la compétition en utilisant leur index (*tikirmut*), leur annulaire (*mikilirarmut*), puis leur auriculaire (*iqiqqumut*).

Selon certains aînés (H. Paniaq 2004, A. Ivalu 2004), le duel pouvait s'avérer encore plus douloureux lorsqu'il impliquait des doigts mineurs, comme les auriculaires.

Dans le contexte des célébrations *iglulingmiut* succédant au retour du soleil, les hommes pratiquaient également une forme de duel appelée *iqiruutiniq*, consistant à exercer une traction à l'aide du majeur, placé au niveau de la commissure des lèvres (*iqi*) de l'adversaire (voir illustration en annexe : festivités 4d) :

Les deux joueurs se tenaient debout côte à côte, tête contre tête, chacun ayant enroulé un bras derrière le cou de l'autre, de façon à passer le majeur dans le coin de la bouche de celui-ci. Au signal donné, chacun tirait avec son doigt sur la bouche de l'adversaire. Le duel se poursuivait jusqu'à ce qu'un des protagonistes ne puisse plus supporter la douleur engendrée par cette traction et se retire.

Pour tous ces jeux de traction, les adversaires pouvaient utiliser alternativement les membres du côté gauche et ceux du côté droit, en commençant indifféremment par un côté ou l'autre. La plupart des joueurs déployaient alors tous leurs efforts pour tenter de surpasser leurs adversaires (*saalagiqattautinasukjuaqlutik*), mais les comportements pouvaient aussi varier en fonction des relations interpersonnelles. Si ces compétitions dualistes constituaient parfois un cadre privilégié pour le règlement ou l'expression indirecte de certains différends (impliquant deux hommes d'un même campement notamment), il arrivait aussi qu'un joueur choisisse de laisser gagner son adversaire, dès lors que celui-ci représentait un affîn potentiel

²⁵⁹ Dans ce récit, l'ours polaire, sûr de sa supériorité physique, rejette dans un premier temps la proposition de duel formulée par le caribou à l'occasion de leur rencontre, en arguant qu'il craint de blesser ce dernier, dont le poignet lui paraît si frêle. Comme le caribou insiste, l'ours finit par se prêter au duel, mais il ne prend pas la peine de s'échauffer, du moins pas autant que son adversaire. Lentement mais sûrement, ce dernier parvient à déplier l'avant-bras de l'ours, au point même d'en briser l'os (dans la mesure où l'ours refuse de lâcher prise). Le caribou repart ensuite vers les terres, laissant son adversaire humilié et fou de douleur.

(tel qu'un gendre pressenti), ou un partenaire inscrit dans une relation spécifique d'échange (de gibier par exemple : *kikkaq*, selon le témoignage de I. Kunuk recueilli à Iglulik en 2005).

Les duels de traction empruntaient surtout la forme d'un tournoi, dans lequel les adversaires se succédaient au centre de l'assemblée selon une même règle : le vainqueur du duel restait en place, tandis que le perdant était remplacé par un autre joueur appartenant en général au même camp que lui. Très souvent en effet, ces duels n'opposaient pas seulement deux individus, mais plus largement deux campements ou deux équipes.

3.1.2.3 Une rivalité instituée entre « ceux de l'hiver » et « ceux de l'été »

Lorsque les festivités célébrées à l'issue du retour du soleil impliquaient de nombreux participants appartenant à plusieurs campements, les jeux acrobatiques et les duels de traction ou de force précédemment évoqués pouvaient mettre aux prises les membres de ces différents groupes, et en premier lieu, des *illuriik* (N. Piugaattuk 1986 : IE 003, G. Kappianaq 1991 : IE 188, 2002). Par ailleurs, et plus particulièrement lorsque les participants étaient membres d'un même campement hivernal, l'ensemble de ces jeux compétitifs tendaient à s'organiser selon une ligne de division saisonnière opposant les joueurs nés en hiver (entre octobre et avril), dans un iglou ou un *qarmaq*, à ceux nés en « été » (entre mai et septembre), dans une tente (N. Piugaattuk 1990 : IE 147, H. Paniaq 2004). Les premiers étaient identifiés à des *aqiggiit* (lagopèdes), tandis que les seconds étaient reconnus comme *aggiarjuut* (canards hareldes).²⁶⁰

En tant qu'oiseau présent toute l'année dans l'Arctique (*ukiuqtaqturmiutaq*), le lagopède (*Lagopus mutus*) constitue en effet l'une des figures animales parmi les plus aptes à représenter la catégorie des individus nés en hiver (H. Paniaq 2004, R. Irngaut 2005). Pour N. Piugaattuk (1990 : IE 153), ce sont surtout les facultés d'endurance du lagopède, capable de résister aux conditions de l'hiver arctique, qui incitent à voir dans cette espèce une figure pertinente pour caractériser les personnes nées à cette saison. Par opposition, le canard hareldes à longue queue (*Clangula hyemalis*) appartient à une espèce migratrice qui n'investit les régions arctiques qu'au printemps, vers mai-juin, pour y nicher avant de repartir vers le sud, à l'issue de l'été (en septembre). Selon G. Kappianaq (2002), le fait que les canards hareldes se caractérisent par une tendance à la dissémination sur un vaste territoire (comprenant les zones

²⁶⁰ Pour H. Paniaq (2005), l'état de la neige constituait aussi l'un des principaux repères définissant cette ligne de partage saisonnière : les enfants nés à partir de la période marquée par les premières tombées de neige étaient des « *aqiggiit* » (lagopèdes), tandis que ceux qui naissaient lorsque la neige commençait à fondre, au printemps, étaient désignés comme *aggiarjuut* (canards hareldes). Selon la définition proposée par B. Saladin d'Anglure (2006 : 407-408), le terme *aqiggiq* (lagopède) s'appliquait à tout individu né entre les équinoxes d'automne et de printemps, alors que le terme *aggiarjuk* (canard hareldes) se référait à un individu né durant la période comprise entre les équinoxes de printemps et d'automne.

côtières, mais aussi l'intérieur des terres arctiques) explique que ceux-ci constituent une catégorie appropriée pour qualifier les individus nés durant la période estivale.

Il faut noter ici que l'association à l'un ou l'autre de ces oiseaux pouvait aussi être validée au travers du rituel consistant à essuyer le corps du nouveau-né pour la première fois : si celui-ci était né en hiver, il était généralement nettoyé à l'aide d'une peau de lagopède, tandis qu'un enfant né en été tendait à être essuyé avec la dépouille d'un canard harelde ou d'un autre oiseau aquatique. Cette forme d'association à une espèce d'oiseau, appréhendée comme l'expression d'une protection conférée à l'individu (notamment dans la mesure où la dépouille lui servait d'amulette), était rappelée au cours du rituel hivernal *tivajuut* (3.1.1.3.2).

La division saisonnière sous-tendant l'identification à l'une ou l'autre de ces espèces, lagopède ou canard harelde, recoupait en outre un dualisme spatial, exprimé dans les termes d'une opposition entre la terre et la mer. Dans la mesure où le lagopède tire sa subsistance du milieu terrestre, où il consomme des plantes (*nunatuqtuq*), il est en effet associé à la terre, alors que le canard harelde reste associé au milieu marin (*imaqmiutaq*), puisqu'il se nourrit principalement de crustacés qu'il va chercher sous l'eau.

Cette double division saisonnière et spatiale s'exprimait nettement au travers du jeu collectif de traction à la corde (*aksunaamut nuttuutijut*), dont la pratique marquait également les festivités iglulingmiut caractéristiques de la dernière période hivernale, au tout début du XX^e siècle (N. Piugaattug 1990 : IE 147).²⁶¹

Tous les adultes, hommes et femmes, participaient à ce jeu en se rangeant, en fonction de leur saison de naissance, dans le camp des lagopèdes ou dans celui des canards harelde. Les joueurs nés en hiver tiraient alors sur la corde en direction de la terre, tandis qu'en face d'eux, les participants nés en été tiraient sur l'autre extrémité de la longue lanière en s'efforçant d'entraîner le camp adverse vers la mer.

Selon les souvenirs qu'en ont conservés N. Piugaattug (né vers 1908) et Z. Uqalik (né vers 1925), les membres des deux équipes rivalisaient avec beaucoup d'ardeur (*pigusaujjuarpaktut*), mettant toutes leurs forces dans ce duel (*nutuujualiramik sannginiqsaunasuklutik*).

Le jeu prenait généralement place à proximité du rivage, sur la banquise, où une ligne de démarcation pouvait être tracée au sol : son franchissement par un membre d'une des deux équipes signifiait la défaite de celle-ci. Cette ligne de séparation pouvait aussi être constituée par une fracture dans la glace, auquel cas chaque équipe s'efforçait de tirer les membres du camp adverse jusqu'à cette faille. Lorsqu'un individu tombait à l'eau à cette occasion, il ne manquait pas d'être taquiné par ses adversaires (d'après Z. Uqalik, Iglulik, 2002).

²⁶¹ Originaire de la région du Tununig (nord de Baffin), I. Qanguq (ICI 1982 : 29, 44) a également souligné que la pratique dualiste du jeu de traction à la corde selon l'opposition des saisons de naissance validait autrefois le retour du soleil et de la lumière, augurant de la sortie de l'hiver (*ukiunganilu aniguilirmigamik*). Nous verrons qu'à l'issue de la christianisation, ce jeu de traction continua d'être organisé dans l'ensemble des régions du nord de Baffin, selon une même logique d'opposition saisonnière *aqiggiit / aggiarjuut*, lors de la célébration de Pâques principalement (voir photo en annexe : festivités 5a).

3.1.2.3.1 Des compétitions sportives parfois investies d'une portée « divinatoire »

Si l'on s'intéresse aux contextes de la pratique du jeu de traction à la corde suivant une ligne d'opposition saisonnière, non seulement dans les régions du nord de Baffin mais aussi dans celles du sud de Baffin, on est porté à formuler l'hypothèse selon laquelle la compétition entre les individus nés en hiver et ceux nés en été était plus spécifiquement activée lors de rituels marquant une transition saisonnière ou une période charnière augurant du passage d'une saison à l'autre et du changement des conditions cynégétiques. On peut relever en effet que la division des participants selon la saison de naissance était aussi caractéristique du jeu de traction à la corde qui était pratiqué dans le sud de Baffin lors du rituel de « Sedna », soit plutôt à la fin de l'automne ou au début de l'hiver, à la fin du XIX^e siècle et au début du XX^e. À l'issue de la séquence de distribution de présents, lancés par chaque maîtresse de maison en direction des hommes représentant les défunts, les participants se répartissaient en deux camps, celui des lagopèdes *aqiggiit* réunissant les individus nés en hiver, et celui des canards *aggiit* pour ceux nés durant l'été : les membres de chacun des camps saisissaient une extrémité d'une lanière en peau de phoque ou de morse, et tous s'efforçaient de tirer vers eux ceux du camp opposé (Boas [1888] 1964 : 197, Bilby 1923 : 210, Mauss 1950 : 448).²⁶² Dans le cadre de ce rituel, l'issue de la compétition se voyait reconnaître une portée divinatoire voire propitiatoire, puisqu'une victoire des « canards » – ou des enfants de l'été – augurait d'un temps favorable durant l'hiver à venir (Boas [1888] 1964 : 197, Bilby 1923 : 217).

Chez les Iglulingmiut également, l'issue du duel de traction avec corde engagé entre « lagopèdes » et « canards hareldes » lors des festivités succédant au retour du soleil semble avoir été interprétée comme influant sur les conditions météorologiques pour la saison à venir, soit celle du printemps-été. Plusieurs Iglulingmiut nés dans les années 1920-1930 (durant la période marquant le début de la christianisation) ont en effet souligné avoir entendu parler de la dimension divinatoire conférée autrefois à ce jeu de traction. Né en 1923, H. Ivaluarjuk (qui grandit en partie dans la région d'Iglulik) a notamment évoqué cette forme d'interprétation, en suggérant son caractère propitiatoire :

« On disait que si le camp des joueurs nés en été sortait vainqueur de ce duel, la saison suivante promettait d'être clémente et relativement chaude (*aggiarjuut saalaksarpata taima uqquuniqsauniartuq aujariniqsaqlugu*). Et de fait, c'était souvent le cas. On disait du moins qu'il en était effectivement ainsi (*sulijuguuq*). Mais il s'agissait vraiment d'un jeu (*pinnguarilituinnaq*), et non pas d'une pratique chamanique (*angakkuunnigittuq*). La portée prêtée à l'issue de ce jeu était peut-être destinée à entretenir avant tout l'espoir d'un bon printemps et d'un bon

²⁶² Il est difficile de déterminer si l'ensemble des membres du campement d'hiver (hommes, femmes et enfants) prenaient directement part à ce jeu de traction. Selon la description qu'en a rapportée F. Boas ([1888] 1964 : 197) pour le Cumberland Sound (Nugumiut), il semble que seuls les hommes se livraient ici à cette compétition.

été, ou même d'un hiver clément. Inversement cependant, si les joueurs nés en hiver (lagopèdes) remportaient la compétition, cela signifiait que le printemps allait être plus rigoureux ou bien que l'hiver allait être rude, traversé par de nombreux blizzards » (propos recueillis à Iqaluit en 2002, notre traduction).

Selon H. Ivaluarjuk, une même portée divinatoire était attribuée au résultat de la compétition de football (*aqsaq*) qui pouvait aussi prendre place lors des festivités marquant le retour du soleil à l'horizon dans la région d'Iglulik : c'est au cours de la période caractérisée par l'ascension du soleil (*qangattaarsat*) qu'un tel jeu de balle opposant « lagopèdes » et « canards hareldes » était généralement organisé pour la première fois de la nouvelle année.²⁶³ L'interprétation d'ordre météorologique associée à ce type de compétition (pratiquée par les Iglulingmiut) a également été relevée par B. Saladin d'Anglure (1978a : 90-91, 2006 : 139), bien que celui-ci situe davantage son déroulement dans le cours du printemps, lors du solstice d'été : si les joueurs assimilés aux « canards hareldes » parvenaient à gagner en amenant le ballon loin dans les terres, le printemps et l'été promettaient d'être « plus chauds », tandis que si les « lagopèdes » l'emportaient en poussant le ballon vers le large, sur la banquise, le printemps et l'été étaient voués à être « plus froids ». Si des compétitions de football avaient effectivement lieu, par la suite, tout au long du printemps (cf. 3.2.3.1), il nous semble probable que la lecture « augurale » de l'issue du match concernait plus particulièrement la première compétition de l'année, engagée après la réapparition du soleil.

L'un des indices en ce sens a trait au fait que la compétition entre représentants de l'hiver et représentants de l'été, au football comme au jeu de traction, constituait le prolongement, à l'échelle de la société humaine, de la compétition que le soleil et la lune étaient réputés se livrer lors de la lunaison de janvier (N. Piugaattuk 1990 : IE 153). Les deux astres étaient en effet perçus comme rivalisant pour être le premier à apparaître (*ingiaqqaq-gattaujuuk*) à l'horizon ou dans le ciel, durant la dernière phase de la période d'obscurité (Saladin d'Anglure 1990 : 102-103, 2006 : 137, MacDonald 1998 : 123). L'issue de cette compétition entre figures cosmiques faisait elle-même l'objet d'une lecture interprétative :

« Si le soleil réapparaissait (*ingiaqsitlarmat*) avant la lune, on disait que la lune avait été vaincue, ce qui annonçait un printemps et un été chauds, car le soleil aurait plus de force et se ferait davantage sentir (*kiaktuniqsauniaqtuq*). Mais si le soleil apparaissait après la lune, cela augurait d'un printemps et d'un été plutôt froids » (Atuat Akittiq, propos recueillis à Iglulik en 2005, notre traduction).

²⁶³ Cette forme de compétition prévalait également dans d'autres régions, à la même période. Originaires de la côte est de Baffin (Kangiqlugaapik-Clyde River), L. Iqalujjuaq a ainsi rapporté que la réapparition du soleil était marquée par l'organisation d'une compétition de football (*aqsaq*), à laquelle participaient tous les membres du campement : « ils célébraient ainsi le retour du soleil » (ICI 1982 : 29, 44). Notons par ailleurs qu'au début des années 1990, lorsque les Iglulingmiut cherchèrent à renouer avec la « tradition » des festivités marquant le retour du soleil, sous l'égide du comité des aînés Inullariit, ils organisèrent non seulement un jeu de traction à la corde, mais aussi un match de football opposant ceux nés en hiver à ceux nés en été (H. Paniaq, A. Qunnut, 2004).

B. Saladin d'Anglure (1990 : 103, 2006 : 136-137), qui a recueilli des témoignages en la matière à partir des années 1970, a apporté les précisions suivantes : « Quand la lune est dans sa phase croissante, lors du retour du soleil, c'est Frère-Lune qui gagne la compétition. Si la lune est dans sa phase décroissante ou est absente, c'est alors le soleil qui l'emporte. La victoire de Frère-Lune, surtout quand elle est vraiment significative, annonce un printemps et un été froids, et un englacement marin plus long ; inversement la victoire de Sœur-Soleil annonce un printemps chaud, une débâcle précoce et un été très chaud ».

On peut présumer que la compétition sportive organisée ensuite entre « lagopèdes » et « canards hareldes » prenait bien place avant l'entrée dans la saison printanière-estivale et l'intensification des activités cynégétiques, lorsqu'il s'agissait encore de confirmer ou au contraire d'infirmier les premiers augures fournis en la matière par le résultat du duel entre la lune et le soleil. Il faut souligner en outre qu'au début du XX^e siècle, chez les Iglulingmiut, la division des joueurs selon leur saison de naissance ne prévalait pas systématiquement lors de la pratique de tout jeu de football ou de traction.²⁶⁴ Elle était appliquée plus spécifiquement lors des célébrations associées à une transition saisonnière annonçant une modification sensible des conditions de la chasse. Dans le nord de Baffin, les duels de traction à la corde et les compétitions de football s'organisaient selon une ligne de division saisonnière lors de festivités célébrant de meilleures perspectives de chasse (soit au retour du soleil annonçant la sortie de l'hiver, ou encore vers l'équinoxe de printemps), tandis que ces mêmes compétitions étaient inversement partie intégrante de rituels célébrés à la fin de l'automne dans le sud de Baffin, à une période charnière (entrée dans l'hiver) augurant d'une difficulté accrue des pratiques cynégétiques, en raison de la réduction des journées de lumière, et de conditions météorologiques souvent peu favorables.²⁶⁵ Dans les deux cas, la lecture divinatoire appliquée à l'issue de la compétition participait sans doute de la recherche d'une dynamique propitiatoire : les membres du campement d'hiver jouaient ainsi pour tenter d'influer favorablement sur les conditions météorologiques – et cynégétiques – à venir.

Certains aînés (M. Kupaaq 1996 : IE 360, H. Paniaq 2005) ont pu faire valoir en ce sens que les représentants de l'été (canards hareldes) étaient réputés remporter le plus souvent la compétition : pour M. Kupaaq (né au début des années 1920), « cela était un fait bien connu autrefois, même si l'on ne pouvait pas vraiment en expliquer la cause » (notre trad.). D'autres Iglulingmiut (nés entre 1920 et 1940) ont cependant souligné que la victoire revenait

²⁶⁴ Selon G. Kappianaq, ce n'est qu'à l'issue de la christianisation et sous l'influence des missionnaires que la division des équipes en fonction des saisons de naissance aurait tendu à se généraliser, en dépassant le seul cadre des festivités rituelles (liées au retour du soleil), pour être plus largement étendue à toute compétition de football et à d'autres jeux de balle, quel qu'en fût le contexte (témoignage recueilli en 2002).

²⁶⁵ J. Bilby (1923 : 210) a fait valoir qu'au sud de Baffin, ces rituels se déroulaient souvent dans un contexte de tempête et de mauvais temps attribués à la maîtresse du gibier marin, réputée empêcher ainsi la capture du gibier.

à l'une ou l'autre des équipes, sans qu'aucune prédominance puisse se dégager de façon générale. Dans tous les cas, on ne dispose d'aucun indice suggérant que les joueurs adverses laissaient volontairement gagner le camp de l'été, ou que la victoire des « canards » relevait d'une prescription collective. Dans la mesure où l'issue du jeu (de corde ou de football) était censée influencer sur la nature de la saison à venir, l'engagement dans cette compétition s'apparentait certes, pour tous les participants, à la recherche d'un avantage : la promesse d'un temps favorable pour les chasseurs. Pour autant, et peut-être pour qu'une efficacité symbolique soit reconnue à l'issue du jeu, la victoire de l'un des camps (en particulier des représentants de l'été) devait sans doute être obtenue voire arrachée au terme d'une compétition réelle, et non pas aménagée. Les témoignages que nous avons recueillis évoquent principalement l'existence d'une compétition acharnée entre les deux équipes, en général équivalentes au plan numérique (G. Kappianaq 2002, R. Irngaut 2005, H. Paniaq 2005). Cette compétition pouvait par ailleurs se dérouler même lorsque les joueurs de chaque camp n'étaient pas tout à fait en nombre égal, le critère numérique se révélant souvent secondaire par rapport à des critères tels que la volonté de gagner ou l'expérience des joueurs (selon R. Ujarasuk et A. Ulaajuruluk, 2005).

Si l'affrontement entre « lagopèdes » et « canards » pouvait se voir reconnaître une certaine portée augurale, au travers des compétitions de traction à la corde ou de football pratiquées lors des festivités marquant le retour du soleil, il s'inscrivait aussi dans une dynamique de réjouissance, dans la mesure où il empruntait notamment la forme de duels de chants satiriques, propices à susciter le rire collectif et les expressions de jubilation. Les représentants de l'hiver et ceux de l'été étaient en effet appelés à se mesurer non seulement dans des compétitions physiques, mais aussi au travers de joutes verbales chantées.

3.1.2.3.2 Les duels de chants satiriques entre « lagopèdes » et « canards hareldes »

Dans le cadre des célébrations iglulingmiut liées à la réapparition du soleil, la rivalité instituée entre individus nés en hiver et individus nés en été s'exprimait aussi au travers de compétitions de chants satiriques, par lesquels les adversaires cherchaient à s'embarrasser mutuellement, en provoquant le rire des spectateurs (N. Piugaattuk 1986 : IE 202, 1990 : IE 148, G. Kappianaq 1990 : IE 155). Les hommes des deux camps saisonniers se succédaient au centre du *qaggiq* pour interpréter, avec ou sans tambour, des chants dont les termes visaient à railler un membre du camp adverse, par l'évocation de comportements ou de traits de caractère prêtés à cet individu, ou à son espèce d'appartenance (lagopède ou canard harelde).

Chaque interprète s'efforçait de remporter la victoire sur son adversaire, en tournant ce dernier en dérision, ou en ridiculisant plus largement l'ensemble de l'équipe adverse. Selon certains aînés (S. Inuksuk et M. Auqsaq 2002, A. Ulaajuruluk 2005), les chants interprétés s'adressaient en effet à tous les membres du camp opposé, dès lors qu'ils traitaient, de façon moqueuse, des attributs associés à l'autre espèce. M. Auqsaq a évoqué ainsi deux chants attribués à des compositeurs « lagopèdes » qui raillaient leurs adversaires, les « canards » : le premier chant mentionne les difficultés rencontrées par un canard harelda dont le ventre trop gras constitue une gêne pour s'envoler, tandis que dans le second chant, l'interprète fait valoir que les canards *aggiarjuit* sont incapables de survivre aux conditions hivernales dans l'Arctique, en raison de leur sensibilité au froid et de leur moindre résistance physique (par rapport aux lagopèdes).²⁶⁶

Pour N. Piugaattug et G. Kappianaq (1990 : IE 155) cependant, l'interprétation de tels chants satiriques pouvait aussi prendre la forme d'un duel ou d'une joute verbale entre deux individus dont les saisons de naissance étaient opposées. N. Piugaattug (1990 : IE 148) a ainsi fait mention d'un chant qu'un homme, Naujaarakuluk, avait adressé aux « lagopèdes » en visant plus particulièrement le père de Piugaattug, Iktuksarjuat, qu'il considérait alors comme son adversaire. Dans ce témoignage, N. Piugaattug n'a pas précisé ce qui déterminait cette adversité spécifique, et il reste difficile d'établir si la compétition instituée entre les membres des deux espèces fournissait ici un cadre privilégié pour le règlement de différends interpersonnels, ou si la division entre « lagopèdes » et « canards hareldes » tendait à recouper l'opposition prévalant systématiquement entre deux *illuriik* (adversaires de compétition), d'autant que ces compétitions de chants pouvaient impliquer des hommes appartenant à différents campements ou groupes régionaux.

Dans la mesure où l'on dispose de bien peu de témoignages directs portant sur ces compétitions (qui ne semblent pas avoir eu cours au-delà des années 1930 dans le nord de Baffin), on ne peut que s'interroger sur les rapports de combinaison ou d'articulation liant ces différents modes dualistes. Les hommes rivalisant au travers de ces tournois de chants, au titre de représentants d'une des deux espèces (lagopèdes/canards hareldes) ou saisons (hiver/été),

²⁶⁶ On peut relever que de tels chants satiriques, associés à l'une ou l'autre des deux espèces (lagopèdes/canards hareldes), étaient aussi interprétés chez d'autres groupes inuit de l'Arctique oriental et central. K. Rasmussen (1930b : 85-86, 1931 : 354) et B. Cavanagh (1982 II : 291-292) ont recueilli des chants similaires auprès des Nattilingmiut et des Inuit « Caribou » : le lagopède dépeint le canard harelda sous les traits d'un oiseau grassouillet, incapable de voler au-dessus de l'eau selon une trajectoire rectiligne, tandis que le canard souligne la maladresse du lagopède, présenté comme incapable de nager ou de plonger (contrairement aux canards). Dans le sud de Baffin, J. Bilby (1923 : 249) a relevé quant à lui un chant interprété par un représentant des canards hareldes, lors d'une compétition de chants opposant *aqiggit* et *aggiarjuit* : celui-ci évoque la mésaventure d'un lagopède se retrouvant collé à une roche par ses propres déjections (gelées).

se confondaient-ils parfois avec des *illuriik*, institués ou potentiels, représentant des groupes distincts ? Selon quelles modalités l'application d'une ligne de division saisonnière se conjugait-elle avec la rivalité sportive prévalant plus généralement entre deux campements différents, tant au sein de ces tournois que dans les compétitions acrobatiques et les duels de traction organisés lors des mêmes festivités ? Selon N. Piugaattuq, G. Kappianaq et H. Paniaq, ces compétitions prenaient place entre membres d'un même établissement ou entre hommes de différents campements, dans la dernière période hivernale surtout, alors que le printemps n'était encore qu'en perspective. Il est par ailleurs possible que, dans le nord du bassin de Foxe et dans le nord de Baffin, des tournois similaires opposant « lagopèdes » et « canards hareldes » aient aussi eu lieu plus tard, durant le printemps, à l'occasion d'autres rencontres entre campements, à l'image de ce qui pouvait se produire dans le sud de Baffin.²⁶⁷

Toujours est-il que ces compétitions impliquaient souvent plusieurs niveaux de rivalité, dont la combinaison était aussi fonction des relations existant précédemment entre les différents participants : c'est sans doute la raison pour laquelle certains aînés *iglulingmiut* (nés dans les années 1920-1930) ont fait valoir que les chants satiriques interprétés lors de ces compétitions se rapprochaient parfois des chants de dérision *iviutiit* caractérisant la relation entre deux hommes opposés par un différend, tandis que d'autres ont insisté sur le caractère « prétendu » de la rivalité (*akirariinnguaq-*) instituée entre individus nés en été et individus nés en hiver, dans le cadre de ces festivités.

Si l'on manque de précisions quant aux critères déterminant le choix des adversaires à l'intérieur de l'opposition générale existant entre représentants de l'hiver et représentants de l'été, il est néanmoins avéré que le principe prédominant dans la composition des chants (adressés aux adversaires) avait trait à leur portée comique. Pour s'attirer les faveurs du public et avoir ainsi une chance de surpasser son rival ou ses rivaux, tout interprète devait s'efforcer de faire rire. L'importance des rires suscités dans l'assistance valait en effet reconnaissance de la qualité du chant et du prestige proportionnel conféré à son interprète.

²⁶⁷ J. Bilby (1923 : 240-244) a rapporté que, dans le sud de Baffin, les tournois de chants satiriques opposant « lagopèdes » et « canards » étaient surtout organisés au cœur de l'été, lors de rassemblements entre différents groupes originaires de régions voisines. Ces compétitions, ainsi que d'autres (lutte, concours de tir avec flèches ou harpon...), mettaient aux prises les représentants masculins des différents groupes, dans un contexte de préparation de la chasse au caribou, après que les aînés s'étaient réunis afin d'établir la répartition des zones de chasse. Selon Bilby (1923 : 242), chaque camp tendait à faire valoir ses précédents succès cynégétiques et ses qualités propres au travers de ces compétitions de chants, qui se poursuivaient nuit après nuit pendant une bonne semaine. Les différents groupes se séparaient ensuite, chacun se focalisant sur un territoire de chasse particulier.

Dans la région d'Iglulik, le thème de la sexualité (évoquée dans ses expressions les plus débridées ou anormales) constituait à cet égard un sujet de prédilection, comme l'illustrent les paroles échangées lors de la joute qui opposa Iktuksarjuat, un « lagopède », à Naujaarakuluk, un « canard harelda » (N. Piugaattug 1990 : IE 148, IE 153). Après que Naujaarakuluk eut interprété un chant dans lequel il affirmait avoir entendu parler d'un lagopède qui s'était accouplé « par la tête » ("*tusaatalaurivunga aqiggimik nuliarpaktumik niaqualungminulli*"), Iktuksarjuat lui répondit par un chant évoquant la difficulté rencontrée par un canard harelda, incapable de s'envoler après s'être accouplé :

« Ce chant évoquait un comportement caractéristique des canards hareldes qui arrivent dans la région au printemps, lorsque les températures commencent à augmenter (...). Ceux-ci apparaissent alors fous de joie, et les mâles poursuivent les femelles afin de s'accoupler. Après l'accouplement, certains ont cependant du mal à s'envoler à nouveau. C'est le thème que mon père [Iktuksarjuat] développa dans son chant. Il évoqua l'enthousiasme débordant d'un canard harelda qui dépensa excessivement ses forces lors de la copulation, au point d'en ressortir tout courbatu et dépourvu des plumes qui constituaient l'extrémité de ses ailes et de sa queue », N. Piugaattug (1990 : IE 148, notre traduction).

Piugaattug précise aussi que son père riposta à la précédente attaque en insistant encore sur le fait que les propos de son adversaire ne se nourrissaient que du « ouï-dire », suggérant par là leur manque de fiabilité, dans la mesure où Naujaraakuluk était connu pour avoir une mauvaise ouïe. La réponse d'Iktuksarjuat engendra de nombreux rires dans l'assemblée.²⁶⁸

Si l'organisation de duels de chants satiriques contribuait à entretenir une dynamique de compétition entre les participants, elle visait aussi et surtout à provoquer le rire et à favoriser une « jubilation collective » selon N. Piugaattug (1986 : IE 202). De fait, il est possible que les rires de l'assistance aient été invités à se déployer encore plus librement (et largement), dès lors que le retour du soleil annonçait l'entrée dans une période de prohibitions moindres ou moins strictes (à l'égard de la maîtresse du gibier marin en particulier), par rapport à la première moitié hivernale. L'expression de rires collectifs, dans ce contexte de transition saisonnière, était-elle investie surtout d'une efficacité symbolique particulière en matière de relation à l'esprit maître du gibier, et/ou à d'autres esprits susceptibles d'intervenir favorablement pour assurer la subsistance des hommes ? Pour répondre à cette question, il faudrait mener des recherches approfondies chez les Iglulingmiut et chez leurs voisins, dans une perspective comparée à l'échelle de l'Arctique central et oriental canadien d'abord.

²⁶⁸ J. Bilby (1923 : 242-244) a relevé également le caractère débridé des rires et des réactions suscités par les duels de chants masculins entre « lagopèdes » et « canards » dans le sud de Baffin : « All sorts of ridicule is poured upon the opposite party, causing the wildest merriment among the auditors, who shriek with laughter at each successful or witty sally, clap their hands and vociferate over the comedian who wins the contest ».

Nous avons traité jusqu'ici d'un ensemble de jeux et de pratiques ludiques développés tout particulièrement dans le cadre de festivités et de rituels collectifs *qaggi-* impliquant les membres des campements d'hiver, dans la région d'Iglulik. Si certains de ces jeux pouvaient être encore pratiqués après la fin de la période hivernale et la fragmentation du grand campement, bon nombre d'activités ludiques engagées à partir de l'arrivée du printemps tendaient néanmoins à se différencier des jeux d'hiver. Les conditions climatiques printanières et estivales se révélaient surtout plus favorables à la pratique de jeux d'extérieur à proximité plus ou moins immédiate du campement, numériquement plus modeste.

Avant d'aborder le thème des jeux caractéristiques de la période printanière et estivale chez les Iglulingmiut semi-nomades, nous examinerons ici deux formes majeures d'activités ludiques, les jeux de ficelle (*ajaraaq-*) et le jeu de bilboquet (*ajagaq-*), dans la mesure où ces deux jeux exprimaient, de par les conditions mêmes de leur pratique, la division hivernale déterminée par le retour du soleil à l'horizon. Cette division hivernale annonçait ou préfigurait elle-même la grande division saisonnière, opposant hiver et été.

3.1.3 Des jeux opposés et complémentaires exprimant la division hivernale :

ajaraaq-* et *ajagaq-

Avant la christianisation, la pratique des jeux de ficelle d'une part, et celle du jeu de bilboquet d'autre part étaient régies par des conditions symétriques et inverses, déterminées principalement par la présence (visibilité) ou l'absence (invisibilité) du soleil. La réalisation de figures de ficelle (confectionnée à partir de tendons de caribou séchés et tressés) constituait une activité ludique hivernale, développée surtout durant la période d'obscurité *tauvigjuaq*, alors que le jeu de bilboquet était pratiqué à partir de la seconde moitié de l'hiver, et tout au long du printemps. C'est la réapparition du soleil qui déterminait la transition d'un jeu à l'autre, en ce qu'elle mettait un terme aux jeux de ficelle (*ajaraaq-*) et annonçait inversement la reprise du jeu de bilboquet (*ajagaq-*).²⁶⁹

²⁶⁹ Il faut souligner la proximité des termes désignant ces deux types de jeux, opposés et complémentaires. Ces termes sont construits sur la racine *ajak-*, qui signifie « repousser quelque chose, pousser un objet devant soi/loin de soi, avec la main ou un bâton » (Fortescue et al. 1994 : 58). Le terme se référant à la pratique des jeux de ficelle, *ajaraaq-*, désigne littéralement l'action consistant à « repousser quelque chose avec la main, plusieurs fois et durablement », le morphème *-ra(a)q* exprimant une action prolongée, habituellement répétée ou se déroulant en plusieurs étapes (Harper 1979 : 63). La notion de durée attachée à l'action est aussi exprimée au travers du marqueur *-gaq*, impliqué dans le terme désignant le jeu de bilboquet (*ajagaq-*), mais elle comporte ici une valeur passive, celle d'inhérence (Harper 1979 : 13). *Ajagaq-* désigne littéralement le fait de « repousser devant soi une chose qui, par nature, est vouée à l'être ».

Dans les régions du nord du bassin de Foxe et du nord Baffin, la pratique de l'*ajaraaq*-était en effet prohibée en présence du soleil, particulièrement lors de son retour à l'horizon (à l'issue de la période d'obscurité), car les ficelles utilisées pour jouer risquaient de le lacérer et d'entraver son ascension, au point d'engendrer un refroidissement et une dégradation des conditions météorologiques (M. Kupaaq 1990 : IE 153, F. Quassa 1990 : IE 156, H. Paniaq 2002, M. Auqsaq 2002). L'interdit portant sur la manipulation des ficelles de jeu à cette période prévalait dans nombre de sociétés inuit, de l'Alaska au Groenland. Chez les Iglulingmiut, il était plus spécifiquement mis en relation avec un mythe évoquant les coupures infligées au soleil (Siqiniq, représenté comme un être féminin) par des humains se livrant encore à des jeux de ficelle alors que « Soleil » entamait son ascension. Cette dernière était réputée s'empêtrer en effet dans les ficelles de jeu et trébucher continuellement à leur contact, se blessant ainsi aux genoux et aux cuisses (A. Inuksuk 1990 : IE 164, E. Nutarakittuq 2004).

Les commentaires prêtés en ce sens à Siqiniq (Soleil) s'inscrivent plus précisément dans un récit qui traite du devenir d'une femme maltraitée par son époux, et recueillie par l'homme-lune Taqqiq, le frère de Siqiniq (Rasmussen 1929 : 87). Dans ce récit, Siqiniq est dépeinte sous les traits d'une femme vivant aux côtés de son frère. Lorsque l'épouse maltraitée pénètre dans l'iglou de Taqqiq, elle remarque la présence d'une femme dont les cuisses et les jambes sont couvertes de cicatrices et de coupures ouvertes. Cette femme lui explique que ces lacérations sont dues au fait que des individus continuent de jouer à l'*ajaraaq*- après son retour à l'horizon, alors qu'elle s'efforce de suivre son cycle autour de *sila*, l'univers (A. Inuksuk 1990 : IE 164, S. Inuksuk 2002).

Dans le campement d'hiver, chaque ficelle de jeu (nouée de façon à former une boucle) était susceptible d'être coupée en morceaux dès la réapparition du soleil, afin d'inciter à une stricte observance de la règle interdisant de jouer à l'*ajaraaq*- en sa présence (A. Inuksuk 1990 : IE 164). Le joueur qui transgressait cet interdit était par ailleurs menacé de subir, à terme, un traitement similaire à celui infligé par sa faute à Siqiniq : « on disait que cette personne était appelée à se faire de nombreuses coupures sur les genoux et les cuisses » (S. Aqattiaq 1990 : IE 149, notre traduction).²⁷⁰

Si la pratique des jeux de ficelle était fortement prohibée lors du retour du soleil, sous peine de ralentir l'ascension de l'astre (et d'influer défavorablement sur la nature de la saison à venir), la pratique du jeu de bilboquet était quant à elle prescrite en cette même période de transition (Rasmussen 1929 : 183), dans la mesure où elle était réputée encourager le soleil à s'élever rapidement (Boas 1907 : 151, R. Iqallijuq 1987 : IE 029, H. Ivaluarjuk 2002). Le geste impliqué dans ce jeu, consistant à insérer un stylet dans une pièce d'os ou d'ivoire préalablement propulsée vers le haut, se lisait comme une incitation à l'ascension du soleil, ou

²⁷⁰ Dans l'Arctique de l'Ouest, en particulier dans la région du golfe Coronation, tout individu se livrant à des jeux de ficelle en présence du soleil était réputé s'exposer à une sanction directe de Siqiniq. Cette dernière pouvait en effet le punir en le chatouillant à mort (Jenness 1924 B : 181, Mary-Rousselière 1969 : 193-194).

comme un moyen contribuant à lui faire prendre de l'altitude. La prescription portant sur le fait de jouer au bilboquet valait donc essentiellement pour cette période charnière, même si le jeu de l'*ajagaq*- pouvait encore être pratiqué pendant toute la période où le soleil était visible, soit durant le printemps et jusqu'à l'automne (où il commençait à être remplacé par les jeux de ficelle).²⁷¹ La période particulièrement prescrite pour la pratique de l'*ajagaq*- correspondait aussi à celle marquant la préparation de la chasse au gibier marin, dans cette dernière partie de l'hiver, alors que les hommes attendaient (et anticipaient) des températures plus favorables et une luminosité durable qui leur permettraient de chasser plus activement (S. Aqattiaq 1990 : IE 149, R. Irngaut 2002). Le jeu de bilboquet, connoté comme masculin, continuait d'être pratiqué assidûment au début du printemps, lorsque les hommes étaient de retour au campement après leurs expéditions de chasse au phoque ou au morse (H. Paniaq 2005).

Comme nous allons le voir, la pratique du jeu *ajagaq*- ainsi que celle de l'*ajaraaq*- faisaient l'objet de prescriptions et de prohibitions spécifiques, dans la mesure où elles étaient perçues comme susceptibles d'influer non seulement sur le comportement du soleil (et plus largement, sur les conditions météorologiques), mais aussi sur l'issue de certaines activités cynégétiques, engagées ou à venir. Ce sont ces règles spécifiques, qui régissaient la pratique des jeux de ficelle et celle du jeu de bilboquet (dans les premières décennies du XX^e siècle encore), que nous nous proposons d'examiner, en traitant plus en détail de chacun de ces jeux.

3.1.3.1 *Ajaraaq*- : la pratique des jeux de ficelle

Interdits lorsque le soleil réapparaissait à l'horizon, les jeux de ficelle étaient pratiqués très fréquemment pendant toute la période hivernale précédente (*tauvigjuaq*), caractérisée par l'absence de cet astre (Rasmussen 1929 : 183, T. Ijjangiaq 2004). Selon certains Iglulingmiut, la pratique de ces jeux était même prescrite dès l'automne, lorsque le soleil était de plus en plus bas et tendait à disparaître toujours plus durablement au-dessous de la ligne d'horizon : le fait de jouer à l'*ajaraaq* ne visait alors pas tant à « prévenir la disparition du soleil, en tentant de le retenir dans les ficelles » (Boas 1901 : 151, d'après G. Comer), qu'à préparer déjà son retour futur, en l'« assistant » afin qu'il revienne au plus vite et s'élève rapidement à cette occasion (N. Piugaattuk 1990 : IE 153, H. Ivaluarjuk 2002). Selon N. Piugaattuk, tout jeu *ajaraaq* pratiqué vers la fin de l'automne était censé favoriser le retour et l'ascension du soleil (après la période d'obscurité), tandis que pour H. Ivaluarjuk, la réalisation d'une certaine

²⁷¹ Il semble que dans la région d'Iglulik, la pratique du bilboquet n'était pas strictement interdite pendant la première moitié hivernale (période d'obscurité), alors qu'une telle prohibition existait chez les Nattilingmiut voisins, où le bilboquet ne devait être utilisé que durant les périodes de lumière (Rasmussen 1931 : 167). Beaucoup d'Iglulingmiut nés entre 1910 et 1930 ont cependant souligné que la période privilégiée pour jouer à l'*ajagaq*- commençait de fait avec le retour du soleil et se poursuivait jusqu'au milieu du printemps.

figure (dont il n'a pu préciser le nom) était plus particulièrement indiquée pour accélérer ce retour (*siqiniq sukkaniqsautijuq*). Cette figure devait être exécutée avec une ficelle au moment où le soleil disparaissait sous la ligne d'horizon (à l'automne).²⁷²

Plusieurs témoignages d'aînés iglulingmiut (nés entre 1900 et 1930), soulignant la valeur accordée à l'apprentissage, la transmission et l'exécution de jeux de ficelle durant la période d'obscurité, incitent encore à s'interroger sur le caractère plus largement prescrit de cette pratique ludique hivernale. A. Inuksuk (1990 : IE 164) a notamment fait valoir que « la pratique des jeux de ficelle était autrefois si développée (au début de l'hiver) qu'elle constituait certainement plus qu'un simple divertissement pour nos prédécesseurs ».

Avant d'aborder les différentes expressions de l'importance symbolique associée à la pratique de l'*ajaraaq* en contexte semi-nomade, il faut noter que la dimension « sérieuse » ou « efficace » autrefois prêtée à ce jeu se traduisait aussi par l'existence d'un certain nombre de restrictions posées à sa pratique, selon le statut du joueur. Bien que représenté comme une activité principalement féminine (Mathiassen 1928 : 222, Z. Uqalik 2002), le jeu *ajaraaq* n'était sujet à aucune limitation générale liée au sexe ou à l'âge des joueurs chez les Iglulingmiut (contrairement à ce qui prévalait dans certaines sociétés inuit et aléoutes de l'Arctique occidental, où seuls les femmes et les enfants étaient réputés jouer aux jeux de ficelle, cf. Lantis 1946 : 265, Jochelson 1933 : 63). Dans la région d'Iglulik, la pratique des jeux de ficelle était cependant dissuadée chez certaines catégories d'individus.

En premier lieu, ce sont les garçons n'ayant pas encore réussi à capturer un représentant de chacun des gibiers marins de grande taille (phoque barbu, morse, ou encore béluga) qui devaient éviter de jouer ainsi avec une ficelle. Cette restriction était justifiée par la perception d'un danger menaçant le jeune chasseur inexpérimenté qui, s'il s'adonnait fréquemment à l'*ajaraaq*, risquait d'autant plus de se prendre les mains dans sa ligne de harpon et de subir un accident lors de ses premières tentatives de capture d'un gros mammifère marin (Boas 1901 : 161, Rasmussen 1929 : 177, H. Paniaq 2004).²⁷³

²⁷² Quant à l'interprétation mentionnée par Comer (in Boas 1901 : 151), soulignant que les Inuit d'Iglulik pratiquaient l'*ajaraaq* afin de capturer le soleil déclinant et d'empêcher sa disparition, MacDonald (1998 : 123) a suggéré que celle-ci s'appliquait surtout aux groupes vivant à l'extrême sud de la région d'Iglulik, aux environs de Repulse Bay, là où le soleil ne disparaît pas complètement, ou moins longtemps, lors du solstice d'hiver.

²⁷³ Voir ci-dessus (conclusion partie I). Soulignons que cette restriction existait également dans d'autres régions, tant dans l'Arctique oriental (au sud de Baffin, témoignage recueilli auprès d'Akaka Sataa en 2002) ou central (C. Iqijjuk, témoignage recueilli en 2002) que dans l'Arctique occidental (Alaska, cf. Lantis 1946 : 265 pour le Nunivak), où un risque similaire d'emmêlement dans la ligne de harpon était mis en avant. Cette règle ne s'appliquait cependant pas chez des groupes dont la subsistance reposait moins significativement sur la chasse aux mammifères marins, ce qui explique, selon Z. Uqalik (Iglulik, 2002), que des sociétés telles que celle des Paallirmiut et celle des Ahiarmiut (Inuit « Caribou ») aient compté des joueurs masculins hors pair.

Cette règle ressortant aux *piqujait* (règles coutumières) s'apparentait moins à une prohibition absolue qu'à une prescription de « non excessivité » concernant cette pratique masculine de l'*ajaraaq*. A. Ulaajuruluk (né en 1936) a ainsi précisé, à la suite d'Iglulingmiut plus âgés (H. Amarualik 1987 : IE 023, S. Aqattiaq 1990 : IE 149), que les garçons étaient surtout mis en garde contre le fait de « jouer trop souvent » aux jeux de ficelle :

« Le risque lié à l'emmêlement des doigts dans la ligne, lors du harponnage, concernait essentiellement les jeunes chasseurs ayant beaucoup joué à l'*ajaraaq* durant leur enfance » (Iglulik, 2005, notre traduction).

Il faut souligner par ailleurs que l'interdit portant sur l'exécution de jeux de ficelle à partir du retour du soleil recouvrait peut-être une autre prohibition concernant la pratique masculine de ces jeux, lorsque la chasse au phoque barbu était engagée sur la nouvelle glace de mer (vers février-mars, lors de l'ascension du soleil). Pour M. Kupaaq (1996 : IE 360) en effet, l'observance de la règle prohibant la pratique de l'*ajaraaq* devenait d'autant plus stricte, chez les hommes, lorsque ceux-ci commençaient à chasser le phoque barbu sur la banquise.²⁷⁴

Si les garçons et les hommes pouvaient être appelés à restreindre ou même cesser leur pratique des jeux de ficelle (dans certaines conditions ou lors de certaines périodes de chasse) afin de ne pas compromettre la capture du gibier marin, les femmes devaient quant à elles cesser de jouer à l'*ajaraaq* dès qu'elles étaient enceintes, afin de ne pas mettre en péril la naissance de leur enfant. La pratique de l'*ajaraaq* était prohibée chez les futures mères, dans la mesure où cette forme de manipulation d'une ficelle tendait à susciter un entrecroisement ou un emmêlement comparable au niveau du cordon ombilical, avec le risque que celui-ci se retrouve enroulé autour du cou du bébé, au point de l'étrangler lors de l'accouchement (A. Akittiq 2005, A. Ulaajuruluk 2005, L. Utak 2005). Durant leur grossesse, les femmes devaient veiller à ne pas nouer ou (entre)lacer quoi que ce soit (ficelle, lanières de pantalon ou de bottes, cheveux...), afin de s'assurer un accouchement facile et rapide.²⁷⁵

Enfin, une troisième forme de restriction imposée à la pratique des jeux de ficelle concernait les enfants, qui étaient dissuadés d'y jouer seuls pendant la nuit. Selon certains aînés iglulingmiut, cet interdit s'apparentait ici encore à une mise en garde contre une pratique excessive voire obsessionnelle de l'*ajaraaq*, en particulier chez les garçons, futurs chasseurs.

²⁷⁴ G. Mary-Rousselière (1969 : 123, 193-194) a fait valoir que la pratique des jeux de ficelle était plus largement interdite dès que les campements étaient établis sur la glace de mer, chez les Arviligjuarmiut (Pelly Bay), dans les régions d'Iglulik et de Mittimatalik (au nord de Baffin), ainsi qu'au sud de l'Alaska, ce qui constituait peut-être une expression de la prescription générale de séparation des activités terrestres et des activités maritimes. Les témoignages que nous avons recueillis auprès d'Iglulingmiut nés entre 1910 et 1930 ne faisaient cependant pas mention de l'existence d'une prohibition aussi générale. Rappelons en outre que, selon Rasmussen (1931 : 167), les Nattilingmiut voisins jouaient à l'*ajaraaq* dans les camps de chasse au phoque (en période d'obscurité).

²⁷⁵ Cette prescription consistant, pour la femme enceinte, à conserver ses cheveux dénoués et à garder défaits les lanières de ses vêtements et de ses bottes apparaissait valable tant dans le nord de Baffin (Rasmussen 1929 : 169, Kappianaq 2000 : IE 457) que dans le sud de Baffin (U. Ottokie, in Briggs 2000 : 4, 35).

Pour S. Aqattiaq, le jeune joueur risquait de prendre l'habitude de s'adonner à des jeux de ficelle chaque nuit, ce qui pouvait nuire à sa participation à la chasse du lendemain :

« Les petits garçons étaient dissuadés de jouer à l'*ajaraaq* pendant la nuit après que tout le monde fut couché, parce que c'était généralement à cette période-là qu'ils préféraient jouer. On leur rappelait qu'ils seraient des chasseurs un jour, et qu'il leur faudrait se lever tôt le matin » (1990 : IE 149, notre traduction).

Pour la majorité des aînés interrogés à ce sujet, cet interdit trouvait surtout son fondement dans la référence à un récit mythique soulignant la dangerosité liée au fait de défier, même involontairement, l'esprit maître (*inua*) des jeux de ficelle, en se livrant seul à cette activité pendant la nuit, et en réalisant en particulier la figure portant son nom, *tuutannguaq*. Beaucoup ont ainsi rappelé que, dans leur enfance, les adultes leur faisaient valoir que l'exécution nocturne de cette figure, ou même celle d'autres figures de ficelle, tendait à provoquer l'entrée de cet esprit (*tuurngaq*, *inuunngittuq*) dans la maison, ce qui constituait une menace pour le joueur solitaire (R. Irngaut 2002, H. Paniaq 2002, L. Ukaliannuk 2002...) :

« On nous racontait comment un petit garçon qui jouait continuellement à ce jeu pendant la nuit, alors que tout le monde dormait, avait reçu la visite de Tuutanguaq lui-même. Selon ce récit, Tuutanguaq signifia à l'enfant son intention d'engager une compétition, pour voir lequel d'entre eux parviendrait à exécuter le plus rapidement la figure qui portait son nom. Il dit ainsi : "*Tuutannguaq ingiaqaaq!*" ("Voyons qui sera le premier à réaliser *tuutannguaq!*"), en soulignant que si le garçon perdait le duel, il l'emmènerait avec lui. Tuutannguaq et l'enfant commencèrent à se mesurer à ce jeu, pour lequel Tuutanguaq utilisait ses propres intestins. Tuutanguaq se montrait rapide, mais le garçon avait recours à une ruse, car il prétendait défaire chaque fois la figure avant de la refaire, alors qu'en réalité, il la gardait toujours entre ses mains, si bien qu'il surpassait systématiquement son adversaire. Incapable de remporter la compétition, Tuutanguaq finit par se retirer. On dit que le garçon se coucha ensuite et ne joua plus jamais à ce jeu », G. Kappianaq (entretien réalisé à Iglulik en 2002, notre trad.).²⁷⁶

Au-delà des restrictions précédemment mentionnées, la pratique des jeux de ficelle constituait une activité des plus prisées, largement développée durant la période d'obscurité, chez les Iglulingmiut comme dans l'ensemble de l'Arctique central (Rasmussen 1931 : 167, Jenness 1922 : 218, 220, Birket-Smith 1929 I : 120). Il était fréquent que des joueurs de tout âge et des deux sexes s'y adonnent ensemble, à la veillée dans le cadre familial, lors de visites entre voisins, ou encore à l'issue de festins entre membres du campement d'hiver (P. Kunnuk

²⁷⁶ Chez les Nattilingmiut, un récit comparable était présenté comme étant à l'origine du même interdit portant sur la pratique des jeux de ficelle en solitaire, pendant la nuit (Rasmussen 1931 : 248). Si la vulnérabilité spécifique prêtée aux enfants, dans leur relation aux esprits *tuurngait*, explique que cette prohibition les concernait en premier lieu, l'interdit pouvait s'adresser plus largement à tous les individus, du moins à tous ceux aimant trop jouer à l'*ajaraaq*, si l'on en croit Rasmussen. Selon lui, Tuutannguarjuk, l'esprit des jeux de ficelle (*ajaraarutit inupaluat*), était perçu comme un esprit dangereux susceptible de s'attaquer aux femmes, et d'enlever ceux qui se révélaient être des joueurs (de ficelle) passionnés. Il était aussi réputé chatouiller à mort tout joueur ne parvenant pas à réaliser plus vite que lui la figure du *tuutannguarjuk* (Rasmussen 1931 : 391). Un certain nombre de représentations liées à cet « esprit des jeux de ficelle » semblaient plus généralement partagées par différents groupes de l'Arctique central (cf. Mary-Rousselière 1969 : 99-100) et de l'Arctique occidental (cf. Jenness 1924 B : 183, Lantis 1946 : 293). Voir l'illustration de *tuutannguarjuk* en annexe : jeux traditionnels 1c.

1990 : IE 129, N. Piugaattuk 1990 : IE 153, R. Irngaut 2005, R. Ujarasuk 2005). Les contextes de cette pratique restèrent relativement similaires après la christianisation, bien que celle-ci engendrât la levée de certaines prohibitions et prescriptions auparavant associées aux jeux de ficelle (tandis que d'autres conservèrent leur pertinence aux yeux des adultes), et cette activité demeura hautement caractéristique de la saison hivernale, au moins jusqu'au début de la sédentarisation (H. Paniaq 2002, M. Auqsaq 2002, E. Nutarakittuq 2004, L. Qunnut 2004).

Souvent présentée comme une activité ludique d'ordre collectif (au sens où elle était orientée principalement vers un public), la réalisation de figures de ficelle s'assimilait à un savoir-faire valorisé, dont la transmission était perçue comme un enjeu d'importance en contexte semi-nomade. Les aînés ayant évoqué la pratique de l'*ajaraaq* ont en effet mis l'accent sur le fait qu'une des préoccupations premières des joueurs adultes, féminins et masculins, parents et grands-parents, était d'enseigner ces jeux aux jeunes membres du groupe. Si l'enseignement des différentes figures relevant du répertoire régional – codifié et particulièrement stable – était souvent assumé par des membres de l'unité familiale, il pouvait aussi être assuré parfois par des joueurs non apparentés, voisins ou visiteurs.

En général, les jeunes Iglulingmiut commençaient par apprendre des figures réputées simples (celle de *tuutannguaq* par exemple), avant d'être incités à maîtriser des jeux d'une plus grande complexité technique, celle-ci étant évaluée notamment au regard de l'importance numérique et de la diversité des opérations successivement impliquées lors de la manipulation de la ficelle. La réalisation de figures de ficelle était reconnue de fait comme une pratique exigeant non seulement de la dextérité et une certaine habileté, mais aussi des facultés de mémorisation considérables (R. Irngaut 2005, A. Ulaajuruluk 2005, L. Ukaliannuk 2002).²⁷⁷ Pour les jeunes joueurs, l'apprentissage de l'*ajaraaq* consistait tant à observer et mémoriser des séries de gestes (ou de mouvements des doigts), qu'à intégrer les paroles susceptibles d'accompagner l'exécution de la figure ou de ponctuer son obtention. Certaines figures étaient en effet marquées par l'énonciation de paroles (*uqallannguaruluuqaqtuni*), éventuellement chantées sur le mode d'une comptine (*inngijaarjuktuni*) et souvent ponctuées de cris ou d'exclamations (voir en annexe : jeux traditionnels 1 pour quelques exemples).²⁷⁸ Selon H.

²⁷⁷ Cette notion de « mémoire » a également été mise en avant par T. Qumaq (originaire du Nunavik, Arctique québécois), au titre d'une des facultés premières requise par la pratique des jeux de ficelle. Qumaq (1988 : 20-21) a fait valoir les difficultés liées à l'exigence, pour le joueur, de se souvenir de la combinaison des opérations nécessaires à l'obtention de telle ou telle figure, surtout s'il ne les exécute pas régulièrement. Pour Qumaq, ces difficultés sont à mettre en relation avec la simplicité du support utilisé (une ficelle, nouée de façon à former une boucle) et le caractère éphémère des figures réalisées.

²⁷⁸ Pour un aperçu comparé des récitatifs associés à certains jeux de ficelle pratiqués dans le sud de Baffin, cf. U. Ottokie et N. Ekho (in Briggs 2000 : 138-140).

Ivaluarjuk, les adultes faisaient valoir qu'il était nécessaire que les jeunes joueurs maîtrisent aussi cette forme d'interprétation verbale inhérente à certains jeux de ficelle :

« On nous rappelait souvent qu'il fallait impérativement énoncer les paroles associées à telle ou telle figure de ficelle, dès lors qu'on réalisait celle-ci. On nous disait qu'il était important d'interpréter les récitatifs appropriés, parce qu'ils exprimaient le sens de la figure (*tukinga*) » (propos recueillis à Iqaluit en 2002, notre traduction).

D'autres aînés iglulingmiut ont également souligné l'importance prêtée à cette énonciation, même si nombre de termes utilisés dans les récitatifs apparaissaient difficilement intelligibles, voire incompréhensibles à un niveau littéral, pour le joueur comme pour son public (H. Paniaq, M. Kipsigaq, A. Ulaajuruluk, 2004). Selon eux, ces récitatifs s'assimilaient souvent à des paroles très anciennes, dont le sens, auparavant connu, avait fini par se perdre. Cette lecture correspond aussi à celle mise en avant par G. Mary-Rousselière (1965 : 10, 1969 : 130), qui a relevé le caractère très codifié des paroles associées à plusieurs jeux de ficelle pratiqués dans tout l'Arctique central et dans les régions du nord de Baffin. Pour B. Saladin d'Anglure (com. pers. 2005), certaines de ces paroles s'apparenteraient à des termes ressortant au vocabulaire chamanique, qui se confondait avec le langage prêté aux esprits-auxiliaires du chamane. Si l'analyse des corpus de jeux de ficelle recueillis dans ces régions au cours du XX^e siècle (Jenness 1924-B, Mary-Rousselière 1969) et les informations collectées auprès d'aînés contemporains ne nous permettent pas, en l'état actuel, d'étayer cette hypothèse, il faut néanmoins souligner que certains aînés (ayant vécu dans la région d'Iglulik) ont attribué une origine chamanique à la pratique des jeux de ficelle.

G. Kappianaq (Iglulik, 2002) a ainsi fait valoir que le jeu de l'*ajaraaq* était issu d'une ancienne pratique chamanique impliquant la manipulation d'une lanière nouée en boucle, et probablement destinée à obtenir certaines réponses de la part d'esprits-auxiliaires.²⁷⁹ H. Ivaluarjuk (Iqaluit, 2002) a souligné quant à lui que l'origine des jeux de ficelle était évoquée au travers du mythe (*unikkaaqtuaq*) racontant le périple du chamane Atungait, qui parcourut le monde avant de revenir parmi les hommes, auxquels il enseigna la pratique de l'*ajaraaq* et celle de l'*ajagaq*, le bilboquet (cf. annexe : récit 2) :

La version du récit évoquée par Ivaluarjuk (né en 1923) décrit en effet comment ce chamane découvrit les jeux de ficelle à l'occasion de son séjour chez des êtres ressemblant à des Inuit mais possédant des kayaks plus larges qu'eux, et qui utilisaient leur propre intestin grêle pour former des figures. Atungait apprit à pratiquer l'*ajaraaq* auprès d'eux et fut ainsi en mesure de transmettre son savoir (ou savoir-faire) aux Inuit, à son retour.

²⁷⁹ Cette assertion mériterait de faire l'objet d'une recherche approfondie, notamment au travers d'enquêtes menées auprès d'aînés originaires de l'Arctique central et du nord de Baffin. On peut seulement relever ici que plusieurs sculpteurs inuit contemporains ont choisi de représenter un chamane pratiquant l'*ajaraaq* (cf. Inuit Art Quarterly 1997, vol. 12 ; N. Siquaq, Pelly Bay Exhibition 2002...), ce qui relève peut-être d'un choix purement artistique. On ne peut cependant exclure que celui-ci ait été inspiré par une certaine tradition orale.

On peut noter à cet égard que pour l'ensemble de nos interlocuteurs âgés ayant témoigné à ce sujet, l'*ajaraaq* constitue bien une pratique inuit très ancienne, qui était sans doute connue des Tuniit ou Tunijjuat, les Dorsétiens qui précédèrent les Inuit dans l'Arctique. Si plusieurs de ces interlocuteurs ont aussi insisté sur la dimension ludique des paroles peu intelligibles associées à certains jeux de ficelle, les qualifiant de paroles de jeu (*uqausinnguat pinnguarutigijamut*) dont le sens apparaissait secondaire par rapport au comique de leur sonorité, d'autres ont suggéré que certains de ces termes se rapportaient à des événements du passé ayant impliqué différents individus, humains ou non-humains (G. Kappianaq 2002, T. Ijjangiaq et E. Nutarakittuq 2004) :

Les paroles accompagnant la figure nommée *uligularjuttiaq* ("Uliguli, uligularjuttiaq, qainagu niqauksaqquq kuuttikki ullapikkaluarmut avillutitainnaq akuikuikuiki...!") évoquaient par exemple la mésaventure d'un homme, Uliguliaq, qui, cherchant à fuir ou à atteindre quelque chose, se mit à courir d'une façon si effrénée que son bassin finit par se disloquer (cf. annexe : jeux traditionnels 1b).

Les termes ponctuant la réalisation de figures représentant des non-humains venaient par ailleurs rappeler les actions prêtées à ces êtres, parmi lesquels Tuutannguaq, l'esprit des jeux de ficelle (qui lança un défi à un jeune joueur : "*tuutannguaq ingiaqaaqaa !*") et Amajurjuk, « celle qui porte dans son *amauti* », l'ogresse qui tenta d'enlever un individu en le plaçant dans sa poche dorsale : "*Amajurjuk, amat katallugu, malinnai...!*" (« Amajurjuk, laisse tomber ce que tu portes sur ton dos et suis-les... ! »).

Selon G. Kappianaq (1991 : IE 174, 2002), plusieurs figures se référaient ainsi à des mythes ou à des événements que leurs prédécesseurs avaient tenu à « enregistrer » ou à inscrire tant dans une figure matérielle (soit une procédure technique applicable à une ficelle) que dans les termes spécifiques l'accompagnant ou la désignant.

Qu'elles fussent accompagnées ou non de récitatifs, nombre de figures de ficelle se référaient de façon plus générale à des scènes du quotidien (*nivingaquaqtitaq*, représentant un enfant que l'on envoie chercher de la viande dans la réserve [en annexe, jeux traditionnels 1a] ; *imiqtaqturjuk*, montrant un individu qui va chercher de l'eau ; *anarullukturjuk* : personne faisant ses besoins...) ou illustraient des activités rituelles caractéristiques de célébrations ou de séances chamaniques (*qilaujjaqtuaqtuq* : homme battant le tambour ; *ilimmaqtuaqtuq* : chamane préparant son ascension vers l'espace céleste ; *tuurngituaqtuq* : chamane invoquant son esprit-auxiliaire...). D'autres figures, fixes ou animées, représentaient des animaux appartenant à la catégorie du gibier (*tukturjuk* : caribou, *nurratsiaq* : faon, *ukaliarjuttiaq* : lièvre, *nanurjuk* : ours polaire, *qilalugattiaq* : béluga, *nattinnguaq* : phoque), éventuellement en situation de fuite ou faisant au contraire leur apparition (*nattinnguaq puijuq* : phoque surgissant à la surface).

Bien que les âgés contemporains n'en aient pas fait directement mention, il semble que la réalisation de ces figures animales pouvait participer jadis de l'illustration de scènes de

chasse, en s'inscrivant dans un ensemble plus large marqué par la combinaison de différentes figures. Selon G. Mary-Rousselière (1969 : 56-57, 87-88), certaines séries connues des Iglulingmiut, au moins jusque dans les années 1960, montraient successivement le chasseur (*auqtuatsiaq* : celui qui s'approche du gibier en rampant sur la glace), son gibier (*nanua* : « son » ours polaire, ou *nattia* : « son » phoque), et ses instruments (*aksunaa* ou *ipiranga* : sa corde ou sa ligne de harpon).²⁸⁰ On peut ainsi se demander dans quelle mesure l'exécution successive de figures de ficelle constituait autrefois une pratique associée à la narration de récits de chasse, mythiques ou personnels. Pour répondre à cette question, il s'agirait encore de mener une enquête approfondie auprès d'aînés ayant vécu dans la région d'Iglulik (et plus largement sans doute, dans l'Arctique central ou dans le nord de Baffin). On peut toutefois préciser que cette forme de narration illustrée semblait bien connue dans le sud de Baffin. D'après la démonstration qu'a pu nous en faire une femme originaire de Kinngait (Cape Dorset), la succession des figures pouvait être marquée par le retour à une position de base (ficelle défaits de façon à retrouver une boucle simple à chaque fois) ou par des rapports de transformation directe d'une figure à l'autre (obtenue à l'issue d'une ou de plusieurs opérations sur la ficelle).

Si les figures animales prédominaient au sein du répertoire connu des Iglulingmiut, il faut encore remarquer qu'une part non négligeable d'entre elles portait sur des animaux non communément consommés par les humains (*amarurjuk* : loup, *qagviattiaq* : glouton, *tiriattiaq* : hermine, *avinngarattiaq* : lemming, *tulugarjuk* : corbeau, *naujattiaq* : mouette, *aarluattiaq* : épaulard...), ou sur des animaux absents de la région (*aklaarjuk* : ours brun, *piqsusirattiaq* : lynx), voire disparus de longue date (*kiligvagjuk* : mammoth). Loin de se limiter à des « images » en rapport direct avec la chasse ou le gibier donc, le répertoire iglulingmiut comptait aussi un ensemble de figures représentant des parties du corps humain (*qanirjuk* : bouche, *talirjuk* : bras, *tulimarjuk* : côtes, *usukjuk* : pénis, *uttukjuk* : vulve, *itirjuk* : anus, *ijitulirjuk* : « qui a de grands yeux », les yeux...), des objets liés à l'habitat (*tupirjuk* : tente, *katakjuk* : porte, *ikumaqattiaq* : lampe à huile allumée...) ou des éléments de l'environnement physique (*qungnirjuk* : faille dans la glace, *tugaliattiaq* : blocs de glace, *qaqqarjuk* : colline, *inuksugaattiaq* : « cairn », *sakiattiaq* : constellation des Pléiades...).²⁸¹

²⁸⁰ Notons que, parmi les figures iglulingmiut pouvant se rapporter à des activités cynégétiques, on trouvait aussi des instruments de chasse (*avatarjuk* : flotteur rattaché au harpon, *qajarattiaq* : kayak), l'assistant du chasseur (*qimminnguaq* : chien), et des parties animales (*niaquattiaq* : tête de morse, *tuugattiaq* : défenses de morse...).

²⁸¹ Les figures énumérées ici correspondent à celles qui sont encore connues, de nos jours, de plusieurs aîné(e)s iglulingmiut. Quelques-unes sont présentées en annexe : jeux traditionnels 1. (Pour une illustration plus complète du corpus des jeux de ficelle autrefois pratiqués dans l'Arctique central et le nord Baffin, cf. Mary-Rousselière 1969). On remarquera que la grande majorité des termes désignant ces figures se terminent par les morphèmes *-ttiaq* [-tyaʔ] et *-juk* [-yʉʔ] (ou *-arjuk* [-aʀʒuk : -aʀ + -yʉʔ] ?), qui expriment une notion de « ressemblance », associée souvent à une réduction d'échelle (notion de petitesse) et à une appréciation qualitative (notion de beau ou de bon), cf. Fortescue et al. 1994 : 394, 429, 435.

La diversité des figures propres à ce corpus suggère plus largement que la pratique des jeux de ficelle pouvait constituer un mode d'illustration pour des récits de toutes sortes. S'ils n'ont pas évoqué explicitement l'existence d'une telle tradition narrative, plusieurs aînés d'Iglulik ont cependant insisté sur le fait que les figures réalisées à l'aide d'une ficelle avaient vocation à être montrées, soulignant ainsi le caractère principalement collectif de la pratique de l'*ajaraaq* : celle-ci était très souvent orientée vers des spectateurs ou vers d'autres joueurs. Certains de nos interlocuteurs ont aussi fait valoir que l'importance accordée autrefois à la maîtrise d'un large répertoire de figures était liée au fait que celles-ci pouvaient constituer des supports de mémoire, étant aptes à illustrer des événements ou les actions de différents personnages, à une époque où l'écriture n'avait pas encore été introduite (G. Kappianaq 2002, L. Ukaliannuk 2002). Nous avons vu que ce mode d'illustration pouvait s'accompagner de paroles codifiées, fixées par la tradition, lorsque les figures représentaient certains épisodes passés en particulier, mais il serait intéressant de déterminer dans quelle mesure la réalisation de figures pouvait être associée à une narration plus libre, voire improvisée.

Les jeux de ficelle étaient en tout cas considérés comme une pratique d'importance, puisque la perspective de redécouvrir une figure oubliée ou de découvrir une figure nouvelle susceptible d'être intégrée dans le répertoire du groupe, pouvait engendrer des démarches de recherche actives en direction d'autres campements ou d'autres régions. Il n'était pas rare qu'un homme partant pour une longue expédition de chasse soit en effet mandaté par les siens pour apprendre ou réapprendre certains jeux de ficelle auprès des individus qu'il pouvait rencontrer lors de ses déplacements. Né dans les années 1920, A. Inuksuk a pu en témoigner : « Alors que je me préparais à partir chasser le caribou, des membres de mon campement me demandèrent de prêter attention aux figures de ficelle réalisées par ceux que j'allais rencontrer. Ils voulaient notamment savoir si ceux-ci connaissaient la figure appelée *anarullukturjuk* [représentant un individu qui défèque]. De fait, j'ai pu réapprendre cette figure auprès d'autres chasseurs, et la montrer lors de mon retour chez nous » (1990 : IE 164). Selon plusieurs aînés iglulingmiut (M. Kupaaq 1996 : IE 370, Z. Uqalik 2002, H. Paniaq 2002, L. Ukaliannuk 2002, A. Ulaajuruluk 2005), l'apprentissage ou la redécouverte d'une figure pouvait même constituer un but en soi, justifiant qu'un membre du groupe entreprenne un voyage plus ou moins long vers un autre campement (*ajarausisughtuq*)²⁸² :

²⁸² Le terme utilisé pour se référer à ce type d'expédition, *ajarausisughtuq* / *ajaraasisughtuq*, désigne le fait de « rechercher, se mettre en quête » de(s) figures de ficelle (*ajarausiit*), ou de « se déplacer à la recherche de » (manifestations de la pratique de) l'*ajaraaq*. Le morphème *-suq-* [-*SUR-*] : « chercher, chasser » correspond ici à une forme ancienne, encore utilisée en ce sens dans l'Arctique occidental, et équivalente à la forme *-siuq-* prévalant aujourd'hui dans l'Arctique central et oriental (Fortescue et al. 1994 : 395). Notons que l'accès à des figures de ficelle était aussi perçu comme un enjeu non négligeable chez des groupes voisins des Iglulingmiut, tels les Tununirusirmiut et les Nattilingmiut. G. Mary-Rousselière (1965 : 14, 1969 : 123) a recueilli des

« Lorsque des individus se souvenaient de l'existence d'une figure que personne dans le campement ne savait plus réaliser, l'un des hommes du groupe devait se rendre dans un camp voisin pour apprendre cette figure, afin de pouvoir l'enseigner ensuite. Les [Iglulingmiut] étaient tellement attachés au jeu de l'*ajaraaq*, qu'ils étaient heureux de pouvoir envoyer quelqu'un apprendre de nouvelles figures d'un autre camp » (M. Kupaaq, IE 370).

La majorité des déplacements engagés à cet effet se déroulaient à l'intérieur de la zone comprenant les régions de Naujaat (Repulse Bay), d'Iglulik, du Tununirusiq (Arctic Bay) et de Mittimatalik (Pond Inlet), même si des expéditions plus lointaines n'étaient pas exclues. Ces voyages étaient souvent entrepris dans la deuxième moitié de l'hiver, notamment lors de la période appelée *avunniit* (mi-mars à mi-avril), ou au tout début printemps (*upirngaaksaq*), lorsque la qualité de la neige se révélait plus propice aux longs déplacements en traîneau.²⁸³ Nombre de ces voyages, motivés au moins pour partie par le souhait de recueillir des figures de ficelle, s'effectuaient en direction des comptoirs de Naujaat et de Mittimatalik, où les hommes pouvaient échanger des fourrures contre du thé, du tabac, du sucre, des munitions et d'autres produits importés par la Compagnie de la Baie d'Hudson. En tant que hauts lieux de rencontre entre membres de différents groupes (Nattilingmiut, Aivilingmiut, Iglulingmiut, Tununirmiut...), ces postes de traite représentaient un cadre privilégié pour la transmission, voire l'échange, de jeux de ficelle (E. Nutarakittuq 2004, R. Irngaut 2005). Au regard de la stabilité et de la grande proximité des répertoires de jeux de ficelle connus au début du XX^e siècle dans les différentes régions de l'Arctique central et du nord de Baffin (cf. Jenness 1924, Paterson 1949, Mary-Rousselière 1969), il semble probable que les rencontres entre individus originaires de ces régions permettaient de réactiver la connaissance ou la maîtrise d'une figure du corpus (oubliée par certains), plus souvent qu'elles ne débouchaient sur l'apprentissage de figures entièrement nouvelles. Reste que l'on peut se demander si la transmission de ces figures était intégrée à certains échanges de biens intervenant entre membres de différents campements réunis au comptoir, ou si elle donnait lieu à une forme de rétribution particulière.

À l'échelle du groupe en tout cas, la transmission de ces jeux était ainsi largement médiatisée par les hommes, même si la réalisation de figures de ficelle était perçue comme une activité principalement féminine. Les individus capables d'enseigner des figures nouvelles ou inusitées, et ce à l'issue d'un séjour dans un autre campement notamment, se voyaient reconnaître un certain prestige. De façon plus générale, que le joueur fût masculin ou

témoignages soulignant qu'à la fin du XIX^e et au début du XX^e siècles, certains de ces hommes n'hésitaient pas à engager de longues expéditions afin d'apprendre ou de réapprendre une figure.

²⁸³ Le fait que la période pré-printanière (ou printanière) ait été privilégiée pour ces déplacements visant à découvrir et redécouvrir des figures de ficelle suggère bien que la pratique de l'*ajaraaq* n'était pas (ou plus ?) strictement interdite à l'issue du retour du soleil, une fois que l'ascension de cet astre était bien engagée : l'interdit semblait essentiellement valable lors de la réapparition du soleil, tant que l'astre n'avait pas dépassé entièrement la ligne d'horizon, et lorsque les hommes participaient à la chasse au phoque sur la banquise.

féminin, le fait de témoigner d'une connaissance et d'une maîtrise approfondies des jeux de ficelle était valorisé, en ce qu'il exprimait une forme d'intelligence marquée par la capacité à observer, mémoriser et reproduire tout un ensemble de procédures techniques impliquant différentes combinaisons. Pour certains aînés, tel L. Ukaliannuk (né en 1940), ce sont avant tout les compétences mnémoniques requises par la pratique de l'*ajaraaq* qui traduisaient ce type d'intelligence, assimilable à *silatuniq* (ou la faculté de bien comprendre et interpréter son environnement) :

« Les individus qui se révélaient capables de maîtriser de nombreuses figures, et donc de mémoriser autant d'opérations différentes applicables à une simple ficelle, démontraient qu'ils possédaient de grandes capacités d'observation, de mémoire et de concentration, et par là, qu'ils étaient détenteurs de *sila (silatujut)* » (propos recueillis à Iglulik en 2005, notre traduction).

Z. Uqalik, né vers 1925, a insisté quant à lui sur la dextérité impliquée dans les jeux de ficelle, en soulignant que l'adresse exprimée au travers de cette pratique ludique était souvent le signe d'une habileté mobilisable dans d'autres champs :

« Toute personne témoignant d'une grande maîtrise des jeux de ficelle était réputée être adroite ou habile dans d'autres domaines. On nous incitait à bien apprendre à maîtriser toutes sortes de mouvements avec la ficelle et à bien les coordonner (*aaqqiksuttiaqluni*), en nous disant que si nous devenions d'habiles joueurs d'*ajaraaq*, nous serions également adroits ou compétents pour d'autres activités » (propos recueillis à Iglulik, 2002 ; notre trad.).

Selon Uqalik (Iglulik, 2002), les garçons de sa génération tendaient à répondre aux incitations de leurs aînés en s'impliquant avec enthousiasme dans la pratique de ces jeux : « Nous nous efforcions de devenir de bons joueurs, bien que l'*ajaraaq* fût un jeu féminin ». ²⁸⁴ Cette pratique masculine se caractérisait souvent par une dynamique d'émulation, dans la mesure où les garçons étaient prompts à se défier mutuellement, pour déterminer lequel d'entre eux parviendrait à exécuter le plus rapidement une figure prédéterminée, jugée plus ou moins complexe (Z. Uqalik, H. Paniaq, 2002). Si les fillettes et les femmes pouvaient se joindre à la compétition, ce sont d'abord les garçons qui se mesuraient ainsi (*pigusaujjuaqtut ajaraaqlutik*), en cherchant à se montrer les plus capables en ce domaine (*ajunnginiqsau-nasuklutik*). Pour remporter la compétition, il s'agissait non seulement d'être le premier à réaliser la figure complète (préalablement nommée par l'un des joueurs), mais il fallait encore énoncer tous les termes ou le récitatif s'y rattachant (H. Ivaluarjuk, 2002). Les joueurs pouvaient par ailleurs rivaliser en s'efforçant d'exécuter chacun le plus grand nombre de

²⁸⁴ Il est intéressant de noter à cet égard que, dans la région d'Iglulik, au cours des dernières décennies du moins, ceux reconnus comme « spécialistes » des jeux de ficelle étaient – et restent – principalement des hommes (si l'on s'en réfère aux témoignages d'Iglulingmiut nés entre 1910 et 1970). À l'issue d'une enquête menée chez les Arviligjuarmiut dans les années 1960, G. Mary-Rousselière (1969 : 123) avait aussi fait valoir que ceux qui connaissaient le plus grand nombre de jeux de ficelle figuraient parmi les meilleurs chasseurs.

figures, l'objectif étant d'afficher sa maîtrise du plus large répertoire (E. Nutarakittuq, A. Ulaajuruluk, 2004). On peut supposer que les joueurs cherchaient alors à faire valoir leur connaissance des variantes et des procédés de dédoublement associés à une même figure, dans la mesure où un certain nombre de figures, notamment animales, se déclinaient sous une forme simple et sous une forme dédoublée. Ils étaient également susceptibles d'afficher leur capacité à recourir à différentes procédures ou différents « chemins » pour aboutir à une même figure finale (cf. Mary-Rousselière 1965 : 11).

Si la pratique de l'*ajaraaq* pouvait emprunter une forme compétitive, essentiellement impulsée par des garçons, cette modalité ne constituait à l'échelle du groupe qu'une approche relativement mineure des jeux de ficelle (représentés comme féminins). La dynamique de compétition était en revanche systématiquement au cœur du jeu de bilboquet *ajagaq*, perçu comme masculin, et pratiqué à partir du retour du soleil, lorsque les jeux de ficelle devaient cesser (dans le contexte antérieur à la christianisation du moins).

3.1.3.2 *Ajagaq* - : le bilboquet, un jeu de compétition masculin

Nous avons évoqué l'existence d'une prescription saisonnière appliquée autrefois à la pratique de l'*ajagaq*, qui était réputée inciter le soleil à prendre rapidement de la hauteur, juste après son retour à l'horizon, dans la deuxième moitié de l'hiver. La réapparition du soleil marquait en effet le début de la période durant laquelle jouer au bilboquet était prescrit, et ce contexte correspondait aussi à celui de la préparation à une chasse (au gibier marin) bien plus active, facilitée par de meilleures conditions de lumière.²⁸⁵ C'est particulièrement dans cette période de transition marquée par la perspective d'une plus grande accessibilité du gibier que les hommes iglulingmiut participaient en nombre à ce jeu (avant que la chasse ne soit pleinement engagée, et par la suite, à leur retour de la chasse), lui conférant par là une dimension hautement compétitive (P. Kunnuk 1990 : IE 129, Z. Uqalik 2002, H. Paniaq, M. Quliktalik, 2004). Cette forte participation masculine caractérisait en effet la pratique appelée *ajagaujjuaq*, soit la modalité par excellence du jeu de bilboquet, éventuellement marquée par l'opposition des joueurs selon leur saison de naissance, les « lagopèdes » affrontant les « canards hareldes » (M. Kupaaq 1996 : IE 370, Z. Uqalik 2002).

²⁸⁵ D'après la version du récit d'Atungait (cf. annexe : récit 2) livrée par P. Tatigat Arnattiaq (1993 : IE 258), la dernière période hivernale constituait aussi un contexte de prédilection pour la pratique de l'*ajagaq* chez les Sivviittut (le peuple des boiteux, « ceux dépourvus d'articulation de hanche, ou au col du fémur déformé »), auprès desquels Atungait découvrit ce jeu de bilboquet. Dans le récit, ces êtres ressemblant aux humains sont décrits comme s'adonnant à l'*ajagaq* dès le lever du jour (à la fin de l'hiver), afin d'inciter le soleil à s'élever davantage, alors qu'ils se préparent à aller chasser le phoque, au trou de respiration, sur la banquise.

De façon générale, les participants formaient des équipes adverses, au nombre de deux (lorsque prévalait la rivalité entre « ceux de l'hiver » et « ceux de l'été ») ou plus, chaque équipe pouvant aussi être constituée de deux partenaires (*ilagiik*, *tapiriik*). Dans ce dernier cas, les partenaires s'installaient face à face et se mesuraient tout d'abord aux deux membres d'une autre équipe, puis à une autre encore, lorsqu'ils étaient parvenus à éliminer leurs deux adversaires précédents (*akiliriik*). Toutes les équipes étaient susceptibles de se retrouver en situation d'opposition, et dans tous les cas, les membres de chaque équipe s'efforçaient de parvenir au bout du récit associé à ce jeu, en éliminant pour cela chacun de leurs adversaires.

Ce long récit, dont les termes étaient énoncés par chaque joueur au fur et à mesure de ses lancers réussis, mettait lui-même en scène des comportements agonistiques. Dans un premier temps, le joueur qui réussissait tous ses lancers (insérant à chaque fois le stylet dans l'os ou la pièce d'ivoire constituant la cible) narrait par le détail les attaques engagées contre un adversaire qui avait vocation à être réduit à néant, ou à l'état de matière organique en décomposition (*aqajaq*). La deuxième partie du récit évoquait quant à elle une expédition de chasse susceptible d'être marquée, à différents niveaux (selon la progression mutuelle des joueurs adverses), par une lutte entre deux hommes rivalisant pour accéder au gibier, au point de tenter de dérober la prise de l'adversaire.²⁸⁶

Ce sont ainsi des attitudes hautement transgressives (agression, vol, refus de partager) qui étaient évoquées et prétendument adoptées par les joueurs (devenus personnages), au travers d'une narration fondée sur la mise en scène d'une rivalité exacerbée entre deux individus. Au quotidien, s'il existait (et existe) de fait une compétition latente entre certains hommes en matière de « performances » cynégétiques (ou de capacité à capturer un animal le premier, à faire la prise la plus significative...), toute manifestation explicite et surtout verbale de cette compétition était (et reste) dissuadée, tout particulièrement lorsque celle-ci concernait un même animal. Les chasseurs s'opposant ouvertement pour capturer ou s'attribuer un même gibier étaient en effet réputés provoquer le retrait des autres membres de cette espèce animale

²⁸⁶ Une version de ce double récit est présentée ci-dessous. Des récits similaires étaient associés à la pratique de l'*ajagaq* dans d'autres régions de l'Arctique central et oriental, notamment chez les Nattilingmiut, Aivilingmiut, et Tununirmiut (cf. Rasmussen 1931 : 358-359, Blodgett 1986 : 125) : la narration mentionnait de la même façon la mise en pièce de l'adversaire, puis le déroulement d'une expédition de chasse (au phoque parfois), marquée par la capture d'un ours polaire. Chez d'autres groupes inuit, davantage mobilisés par la chasse au gibier terrestre, comme les Pallirmiut ou les Kivallirmiut, le récit énoncé durant le jeu de bilboquet portait plutôt sur une chasse au caribou, mais la trame narrative restait fondamentalement la même, dans la mesure où ce sont des comportements prohibés, tels le vol et la compétition à propos d'un animal, qui étaient mis en scène à l'issue de la capture (Jenness 1922 : 220, Keewatin Inuit Association 1989 : 90). Quant aux différents récits accompagnant le jeu *ajagaq* au Groenland, ils évoquaient également toutes sortes d'agressions à l'encontre de l'adversaire, ainsi que d'autres comportements transgressifs. Rappelons que la représentation de comportements prohibés caractérisait aussi la pratique des jeux d'osselets dans des régions de l'Arctique central et oriental (cf. 2.1.4.1).

de la région, le gibier ne souffrant pas d'être à l'origine de conflits entre les hommes (N. Piugaattug 1986 : IE 009, E. Amaaq, G. Kappianaq, 2002). L'échange de termes conflictuels ou révélateurs d'une compétition pour le gibier n'était en ce sens permis que dans le cadre du jeu, au travers de l'interprétation de personnages fictifs. La narration associée à la pratique de l'*ajagaq* permettait de verbaliser, sur un mode exagéré attestant de son caractère prétendu, une forme de compétition susceptible de prévaloir réellement entre des hommes à la veille de chasser, ou au retour d'une expédition de chasse collective. En fournissant un cadre légitime pour l'expression de cette dynamique compétitive inscrite dans le champ cynégétique, le jeu *ajagaq* participait sans doute de l'entretien d'une forme d'émulation entre les chasseurs.

Il faut souligner néanmoins que la pratique de ce jeu masculin n'était pas limitée aux hommes, les femmes et les enfants étant eux-mêmes susceptibles de s'y adonner, voire de se joindre aux longues parties organisées entre les hommes du campement et leurs visiteurs (R. Irngaut 2002, M. Kipsigaq 2004, R. Ujarasuk 2005). Le plus souvent cependant, les femmes jouaient à l'*ajagaq* en compagnie des enfants, lorsque les hommes étaient à la chasse (Z. Uqalik 2002, A. Akittiq 2005).²⁸⁷ Cette pratique féminine s'inscrivait notamment dans le cadre d'un enseignement des gestes et des paroles de jeu à destination des plus jeunes, invités à se mesurer au travers de ce jeu compétitif.

Avant d'illustrer la dynamique de compétition caractérisant la pratique de l'*ajagaq*, il importe de décrire plus précisément les règles liées au maniement et à la circulation du bilboquet (*ajagauti*, *ajagaq*). Ces règles variaient légèrement en fonction du type de bilboquet utilisé, puisque la pièce d'os ou d'ivoire servant de cible pouvait comporter de un à plusieurs trous, dans lesquels il s'agissait d'insérer un bâtonnet effilé taillé dans l'os ou l'ivoire, suivant un ordre prédéterminé ou non. La précision et la technicité requises pour l'insertion du bâtonnet (relié à la cible par une ficelle en tendon de caribou) dépendaient ainsi du modèle de bilboquet choisi pour une partie, le plus simple étant celui composé d'une vertèbre cervicale de caribou (*niuliq* : l'atlas, présentant une large ouverture), tandis que celui fabriqué à partir d'un humérus de phoque barbu (*aksaqquq*, percé d'un trou étroit) était considéré comme l'un des plus complexes (cf. annexe : jeux traditionnels 2c-d-e / f). Le bilboquet pouvait aussi être constitué à partir d'un crâne de lièvre ou de renard, souvent percé de trous qui venaient s'ajouter aux cavités naturelles (R. Irngaut 2002, E. Nutarakittug 2004). Mais au début du

²⁸⁷ Si la pratique du jeu *ajagaq* a pu être interdite aux femmes dans certaines régions (chez les Inuit « Caribou » notamment, Birket-Smith 1929 I : 277), il ne semble pas que cela ait été le cas, dans la première moitié du XX^e siècle du moins, chez les Iglulingmiut. Plusieurs aînés d'Iglulik nés dans les années 1920-1930 ont cependant souligné que, dans leur enfance, ce jeu était essentiellement pratiqué par des hommes, et qu'il était rare de voir des femmes y participer. Les enfants, garçons et filles, y jouaient quant à eux fréquemment, à deux ou à quatre, parfois avec des femmes, lorsque ces dernières « n'étaient pas trop occupées ».

XX^e siècle, les Iglulingmiut privilégiaient l'utilisation d'un bilboquet dont la cible, façonnée dans l'ivoire de morse, avait la forme d'un ours, d'où sa dénomination de *nanuujaq*, « qui ressemble à un ours polaire » (Mathiassen 1928 : 219, M. Kupaaq 1996 : IE 360, I. Kunuk 2004 ; cf. annexe : jeux traditionnels 2a-b). Cette pièce d'ivoire était perforée en de nombreux endroits, au niveau des flancs et de l'abdomen de « l'ours », dans son dos, sa nuque et sa gorge, ainsi qu'au niveau de sa tête (plus exactement de sa gueule). Certains trous étaient dotés d'une valeur spécifique, et le joueur qui parvenait à l'étape de la narration d'une expédition de chasse (ou de la capture d'un ours) devait s'efforcer d'atteindre différents trous selon un ordre précis pour valider « sa » prise (I. Kunuk, A. Ulaajuruluk, 2004).

De façon générale, quel que fût le type de bilboquet utilisé pour le jeu, un même principe régissait sa circulation :

Le joueur détenant le bilboquet le conservait tant qu'il parvenait à enfiler le bâton dans l'un des trous (ou éventuellement dans un trou en particulier), chacune de ses tentatives réussies lui permettant de progresser dans l'énonciation du récit. Sitôt qu'il échouait dans son lancer, il devait donner le bilboquet à son adversaire, souvent assis à ses côtés (si les participants étaient plus de deux), le bilboquet circulant dans le sens de la course du soleil, à l'intérieur du cercle formé par les joueurs. Une règle spécifique présidait cependant à l'amorce d'une partie, puisque chaque joueur avait d'abord droit à deux essais avec une main (celle estimée la moins habile), puis deux essais avec l'autre main, même si ses deux essais précédents étaient restés nuls. Si le joueur échouait à chacun de ses quatre essais ou ratait son quatrième lancer (éventuellement après en avoir réussi un ou plusieurs), il devait passer l'*ajagauti* au joueur suivant. En revanche, s'il réussissait à la quatrième tentative (même après avoir manqué ses trois coups précédents), il pouvait continuer à « lancer ».²⁸⁸

Afin de livrer un aperçu du déroulement d'une partie, nous présentons ci-dessous l'ensemble des termes énoncés par le joueur réussissant tous ses essais successifs, et ne rivalisant d'abord qu'avec un adversaire : nous nous plaçons donc dans un cas de figure idéal, focalisé sur la relation entre deux joueurs adverses uniquement. Il ne faut cependant pas perdre de vue que chaque joueur pouvait avoir plusieurs adversaires, et que sa progression était interrompue (au profit d'un de ses adversaires) dès qu'un de ses lancers était infructueux. Lorsque plus de deux joueurs y participaient, le jeu donnait généralement lieu à des échanges bien plus complexes que ne peut l'illustrer la narration relativement linéaire présentée ici :

²⁸⁸ Il semble qu'au début du XX^e siècle, le bilboquet était propulsé essentiellement à l'aide de la main chez les Iglulingmiut, même s'il n'est pas exclu que d'autres techniques de lancer aient été utilisées jadis dans l'Arctique oriental canadien, de la même façon qu'au Groenland oriental où les trajectoires imposées pour la propulsion de la cible étaient multiples, le stylet pouvant en outre être tenu dans le creux du coude ou du poignet, dans la bouche ou dans une narine, ou entre la joue et l'épaule (Victor et Robert-Lamblin 1989 : 217-229). Dans la région d'Iglulik, la validation de certaines étapes du récit exigeait toutefois d'effectuer un geste spécifique, ou d'imposer une trajectoire particulière au bilboquet.

Si le joueur détenant le bilboquet parvenait à insérer le stylet dans la pièce d'os ou d'ivoire à chacun de ses essais, il commençait par s'adresser à son adversaire dans les termes suivants, en le désignant du doigt à chaque fois :

<i>Avaaqpagit</i>	Je t'assomme
<i>Tisurausiqpagit</i>	Je te fais glisser (sur quelque chose : une peau de phoque, un traîneau)
<i>Tisuvutit</i>	Tu glisses vers le bas (de la colline)

Cette dernière opération était répétée 10 fois à destination de l'adversaire, puis le joueur poursuivait :

<i>Aksakputit</i>	Tu passes par-dessus bord, tu tombes à l'eau
<i>Kiviavutit</i>	Tu es en train de couler, tu sombres (dans la mer)
<i>Tupputit</i>	Tu atteins le fond de l'océan
<i>Kinguit qammaqpagit</i>	Tu attires l'attention des petits crustacés (gammars)
<i>Qiviaqput nikuttiqput</i>	Ils se retournent et regardent dans ta direction, ils se redressent
<i>Atausiq, maqruuk, pingasut,</i>	Un, deux, trois,
<i>tisamat, tallimat, arvinniqput qaihut</i>	quatre, cinq, puis six arrivent
<i>Sikivut</i>	Ils se penchent (pour te manger)
<i>Tamuavut, nirivut, niririkput</i>	Ils arrachent ta chair, ils (te) mangent, ils (te) dévorent entièrement
<i>Qaqulupput, Qaqulurikput</i>	Ils rongent tes os (en faisant du bruit), ils les rongent entièrement.
<i>Sunasukput, Sunatturikput</i>	Ils sont à l'affût du moindre reste, ils (te) consomment encore ²⁸⁹
<i>Miriaqput, mirijjarikput</i>	Ils vomissent, ils (te) vomissent entièrement
<i>Surajukputit</i>	Tu es éparpillé en tout sens
<i>Siurajaannguqputit</i>	Tu deviens semblable à du sable
<i>Aqajannuqputit</i>	Tu te transformes en dépôt organique (vaseux)

À ce stade, le joueur ayant réussi tous ses lancers prenait un avantage considérable sur son rival. À tout moment cependant il pouvait manquer son coup, auquel cas son adversaire reprenait le récit à la dernière étape énoncée, en faisant valoir à son tour son statut d'acteur : il s'efforçait d'inverser le cours des événements évoqués, en annulant au fur et à mesure de ses coups réussis chacune des actions qui avait pu être dirigée contre lui, de façon à effacer le traitement subi. S'il avait été réduit à l'état de matière organique (*aqajaq*), il tentait de se reconstituer progressivement, redevenant sable, os, squelette, puis corps, avant de pouvoir souligner son retour sur la terre ferme : ²⁹⁰

<i>Qammukpunga</i>	Je remonte à la surface
<i>Nuivunga</i>	J'émerge, je réapparaiss
<i>Qakivunga</i>	Je sors de l'eau

²⁸⁹ On a pu évoquer la voracité prêtée à ces petites crevettes, dont les enfants imitaient le déplacement lors du jeu *kinguujag-* (2.2.1.1.2). Il faut souligner que l'un des thèmes récurrents dans la mythologie inuit (et iglulingmiut en particulier) porte sur la consommation de chair humaine par des animaux ou des parasites. Dans certaines versions groenlandaises du récit de l'*ajagaq*, les gammars (*kinguit*) sont aussi cités comme les agents de la dévoration du corps humain tombé à l'eau, mais d'autres versions relatent encore comment l'adversaire est jeté en pâture aux corbeaux, aux chiens, aux renards (Groenland occidental, Thalbitzer 1914 I : 656, 658) ou est mis en pièces par les requins (Groenland oriental, Victor et Robert-Lamblin 1989 : 214, 230-234).

²⁹⁰ Si le récit évoquait l'anéantissement d'un corps, il pouvait traiter inversement de sa régénération (par la reconstitution du squelette), chacun des processus restant réversible tant que les joueurs étaient en compétition.

Le joueur tentait ensuite d'annuler les dix glissades qui lui avaient été imposées, en commençant par la dernière, faisant le décompte à rebours. Puis il pouvait dire :

<i>Tisuraujjaapunga</i>	Je brise ma luge (ou ce sur quoi j'ai glissé)
<i>Qaqsiraapunga</i>	Je reprends conscience
<i>Nikuvippunga</i>	Je me redresse, je me mets debout

Il était alors en mesure de contre-attaquer pleinement, en assignant à son adversaire le rôle de victime : à son tour il l'assommait (“*avaapqagit*”) puis le faisait glisser (“*tisurausiqpagit*”)...

Si le joueur qui avait la main parvenait au bout de cette première partie offensive du récit (débouchant sur l'anéantissement – temporaire – de l'adversaire), il entamait la narration de la deuxième partie, évoquant ses préparatifs en vue d'une expédition de chasse :

<i>Tuqhurajaapuaq</i>	Quelqu'un appelle de l'extérieur ²⁹¹
<i>Sinikpunga</i>	Je dors
<i>Tupakpunga</i>	Je me réveille
<i>Palluqunga</i>	Je me redresse sur les avant-bras
<i>Ingippunga</i>	Je m'assois
<i>Atigiga tiguvara</i>	Je saisis mon <i>atigi</i> (veste intérieure en peau de caribou)
<i>Pulavunga</i>	Je l'enfile
<i>Nuivunga</i>	Je sors la tête (de ma veste)
<i>Aiqpunga, aiqpunga</i>	Je glisse un bras à l'intérieur, puis l'autre
<i>Qarliikkak isakpaakkak</i>	Je tends le bras pour saisir mon pantalon
<i>Tiguvaakkak</i>	J'attrape mon pantalon
<i>Nikuvippunga</i>	Je me mets debout
<i>Mauvunga, mauvunga</i>	Je glisse une jambe dans le pantalon, puis l'autre jambe
<i>Majuqtivungva</i>	Je tire mon pantalon vers le haut (jusqu'à ma taille)
<i>Ingippunga</i>	Je m'assois
<i>Kammiikkak isakpaakkak</i>	Je tends le bras pour saisir mes <i>kamiik</i> (bottes)
<i>Tiguvaakkak</i>	Je les attrape
<i>Mauvunga, mauvunga</i>	J'enfile une botte, puis l'autre
<i>Kamikpunga, kamikpunga</i>	J'ai mes deux bottes au(x) pied(s) (l'une, puis l'autre)
<i>Singiqpunga igluanik</i>	Je lace une des bottes
<i>Amma igluanik singiqpunga</i>	Je lace l'autre botte
<i>Ungiqpunga, ungiqpunga</i>	Je noue le lacet tout en haut de chaque botte (l'une, puis l'autre)
<i>Natiqpaapunga</i>	Je mets pied à terre
<i>Tiriksiusiqpunga</i>	Je serre ma ceinture (mon lacet de ceinture)
<i>Pualuukkak isakpaakkak</i>	Je tends le bras pour attraper mes mouffles
<i>Tiguvara, tiguvara</i>	J'en saisis une, je saisis l'autre
<i>Pualuvunga, pualuvunga</i>	J'enfile une moufle, j'enfile l'autre moufle ²⁹²
<i>Savuujara isakpara</i>	J'attrape mon couteau à neige
<i>Ukkuara ikukpara</i>	Je découpe une porte, je prélève un morceau (de l'iglou)
<i>Makpirakku sanirvakpara</i>	Je retire la porte, je la mets sur le côté
<i>Ukuvunga</i>	Je me baisse, je me penche vers l'avant
<i>Pituraqpara</i>	Je franchis la première porte
<i>Quuriak pituraqpara</i>	Je franchis la porte du porche
<i>Anivunga</i>	Je sors (de l'iglou)
<i>Sirluara upakpara</i>	Je vais jusqu'à mon <i>sirluaq</i> (petit iglou annexe, lieu de stockage)

²⁹¹ Cet appel provenant de l'extérieur était attribué à l'adversaire précédemment défait, envoyé au fond de l'eau.

²⁹² Au travers de cette narration, c'est le dualisme corporel (ou la symétrie latérale du corps, humain ou animal) qui est particulièrement souligné(e), dans la mesure où l'attention est systématiquement portée sur un côté puis l'autre, tant dans le processus d'habillement de l'homme que dans celui de dépeçage du gibier (ours polaire), comme nous le verrons. Rappelons aussi qu'en début de partie, chaque joueur était invité à propulser le bilboquet d'abord avec une main (deux fois), puis avec l'autre (deux fois également). M. Therrien (1987a : 73) a mis en exergue la perception inuit d'un corps humain divisé en deux moitiés longitudinales (*quppariik*).

<i>Maturulua ikukpara</i>	Je taille une ouverture
<i>Sanirvakpara</i>	Je mets la porte sur le côté
<i>Qulittara isakpara</i>	Je cherche à atteindre ma <i>qulittaq</i> (veste extérieure en peau de caribou)
<i>Tiguvara</i>	Je la saisis
<i>Pulavunga</i>	Je l'enfile
<i>Nuivunga</i>	Je sors la tête (de ma veste)
<i>Aiqpunga, aiqpunga</i>	Je glisse un bras à l'intérieur, puis l'autre
<i>Nangmakattaga isakpara</i>	Je cherche à saisir mon sac (en tendant le bras)
<i>Tiguvara</i>	Je le prends
<i>Nangmakattiqpunga</i>	Je mets le sac sur mon dos
<i>Aullaqpunga</i>	Je pars
<i>Qunngniq tilliq</i>	Je rencontre une première faille dans la glace
<i>Qunngniq akulliq</i>	Je parviens à la faille du milieu
<i>Qunngniq salliq</i>	J'arrive à la dernière faille
<i>Natirnamuaqpunga</i>	Je me dirige vers la vallée
<i>Nasippunga</i>	Je scrute l'horizon
<i>Qiniqpunga</i>	Je cherche
<i>Takuvunga</i>	Je vois, j'en aperçois un (un ours polaire) ²⁹³
<i>Aullaqpunga / Ullaqpunga</i>	Je pars / je me précipite
<i>Upakpara</i>	Je me dirige vers lui
<i>Apuqpara</i>	Je parviens à sa hauteur
<i>Nangmakattaiqpunga</i>	J'ôte mon sac

Le chasseur tire alors de son sac un harpon, ou bien encore un arc et des flèches, ces deux versions étant connues dans la région d'Iglulik :

<i>Sakkuit savikpara</i>	J'ajuste la tête de harpon (sur le manche)
<i>Sukappara</i>	Je tends la ligne (du harpon)
<i>Naulikpara</i>	Je le harponne
(ou :) <i>Pitiqpunga, pitiqpunga, pitiqpunga</i>	Je décoche mes flèches (à trois reprises)

Quelle que fût la version choisie, la validation de la prise de l'animal exigeait que le joueur réussisse son lancer en accomplissant un geste plus complexe : il devait imprimer un mouvement de balancier au bilboquet, de façon à ce que celui-ci parte vers la gauche puis vers la droite, et effectue une rotation complète, avant d'être transpercé. La réalisation de ce geste requérant une plus grande technicité était réputée refléter la maîtrise exigée du chasseur qui se préparait à porter le coup fatal, en armant son harpon ou en tendant son arc. Dans la mesure où les Iglulingmiut privilégiaient l'utilisation d'un bilboquet façonné à l'image d'un ours polaire (*nanuujaq*), l'exécution de ce geste s'assimilait encore plus nettement à un mode de représentation, à petite échelle, de l'acte de harponnage d'un ours.²⁹⁴

²⁹³ Si l'on se réfère à la version du récit rapportée par des Iglulingmiut nés vers 1910-1920 (J. Arnainuk 1972, M. Kupaaq 1996 : IE 360, Z. Uqalik 2002...), on constate que la nature du gibier aperçu par le chasseur n'était pas mentionnée explicitement ici (bien qu'il ne faisait aucun doute qu'il s'agissait d'un ours polaire, selon les commentaires livrés par ces aînés). Dans les versions (peut-être plus récentes) rapportées par des Iglulingmiut nés dans les années 1930-40 (E. Nutarakittuq, A. Ulaajuruluk, M. Quliktalik, L. Qaunaq, 2004), le gibier chassé est cependant nommé : *nanungmik takuvunga* ; *nanuqsigama* (« j'aperçois un ours polaire »).

²⁹⁴ Un mouvement spécifique était également requis pour valider la capture (ou la mise à mort) du caribou poursuivi, selon la version paallirmiut de ce même jeu. Chez les Inuit Caribou, le joueur devait imposer une rotation complète au bilboquet qu'il s'efforçait de transpercer lors de la deuxième rotation (Jenness 1922 : 221).

<i>Nauggujjaaqpara</i>	Je retire le harpon ²⁹⁵
<i>Siiliqpara</i>	Je l'ouvre en deux (sur la longueur)
<i>Tingungaipunga</i>	J'enlève le foie
<i>Iglua qaapiqtuqpara</i>	Je détache la peau à l'aide de la main, d'un côté
<i>Mumikpara</i>	Je le retourne
<i>Amma tamanna qaapiqturivara</i>	Et j'enlève la peau de l'autre côté
<i>Niqlaaqisivara</i>	Je le dépèce
<i>Niqlaaqivunga</i>	Je continue à dépecer

(Le dépeçage est décrit en quatre étapes, en commençant par les membres antérieurs).

<i>Putuuqpara</i>	Je fais plusieurs trous (dans la peau)
<i>Putuuriqpara</i>	Je finis de perforer la peau
<i>Ungirlakpara</i>	Je ficelle la viande
<i>Ungirlaanikpara</i>	Je termine (de ficeler la viande)
<i>Uniuttiqpara</i>	Je le tire derrière moi (le ballot)
<i>Uqsiqpara</i>	Je l'attache au bout de ma ligne
<i>Uniuttiqpara</i>	J'attrape la ligne pour tirer la dépouille
<i>Uniasivunga</i>	Je la traîne derrière moi
<i>Aullarpunga</i>	J'ai repris la route (vers la maison)
<i>Natirnipunga</i>	Je gagne la vallée
<i>Qunnigni salliq</i>	Je parviens à la dernière faille (dans la glace)
<i>Qunnigni akunniq</i>	Puis à la faille intermédiaire
<i>Qunnigni tilliq</i>	J'atteins la première faille
<i>Tikipunga uniasiqpara</i>	J'arrive au campement, je tire le gibier derrière moi
<i>Tuquqpara</i>	J'appelle
<i>Nuliakattuga tuquqpara</i>	J'appelle mon épouse
<i>Qivajara kiuvuq</i>	Elle se tourne dans ma direction, elle répond (de l'intérieur)
<i>Kamikpuq, kamikpuq</i>	Elle enfille une botte, puis l'autre
<i>Ipiappuq, ipiappuq</i>	Elle lace l'une, puis l'autre

(L'épouse doit aussi revêtir ses moufles avant de sortir, retirant la porte intérieure puis celle extérieure, de la même façon que son mari précédemment).

<i>Uniuujjaaqpaanga</i>	Elle saisit la corde (à laquelle est rattachée la dépouille)
<i>Nusukpuq</i>	Elle tire (la dépouille) vers l'intérieur
<i>Isiqpara</i>	Je rentre dans la maison
<i>Ugirlaujjaaqpara</i>	Je retire la lanière qui enserre la viande
<i>Qakkiqpara</i>	Je place la viande dans l'espace réservé à cet effet

L'épouse s'occupe alors de la préparation (cuisson) du gibier :

<i>Sagvaqpuq ukkusikulungminik</i>	Elle place sa petite marmite au-dessus de la lampe à huile
<i>Aniuliqsurlugu</i>	Elle dépose de la neige fraîche à l'intérieur
<i>Uuklivuq tisamanik</i>	Elle découpe quatre morceaux de viande (pour les mettre à cuire)
<i>Uuttiqpuq, uuppuq</i>	Elle les fait bouillir, la viande cuite
<i>Mumisigivug</i>	Elle les/la retourne encore
<i>Qalappuq tisamanik</i>	Elle sort les quatre morceaux de viande du chaudron
<i>Nirivunga</i>	Je mange
<i>Nirianiqpara</i>	Je finis de consommer cette viande

Le processus de préparation et de cuisson est répété pour chacune des pattes (antérieures, puis postérieures) : l'épouse découpe chaque patte en quatre morceaux, chacun des morceaux étant lui-même coupé en quatre.

Le chasseur en consomme également l'intégralité :

²⁹⁵ On remarquera que le narrateur ne s'appesantit guère sur la mise à mort de l'animal, celle-ci étant suggérée plutôt que soulignée verbalement. Les opérations liées au dépeçage sont en revanche décrites avec précision.

<i>Isakpara</i>	Je tends le bras pour m'emparer de la viande
<i>Tiguvara</i>	Je prends la viande
<i>Tamuavunga, tamuavunga</i>	Je la mastique, je la mastique
<i>Iivara</i>	Je l'avale
<i>Nunguppara</i>	Je dévore toute la viande ²⁹⁶

Une fois que le chasseur avait consommé l'intégralité de la chair de l'animal, son épouse se mettait en devoir de s'occuper de la dépouille. Elle commençait par en retirer le gras, puis la perforait par endroit pour l'étendre à l'aide de piquets, afin de la faire sécher. Lorsque la peau était sèche, elle l'étirait, l'assouplissait, puis y taillait différentes pièces, qu'elle assemblait afin de confectionner une paire de pantalons pour son époux.

Lorsqu'un joueur parvenait ainsi à l'étape de l'acquisition d'un pantalon en peau d'ours (pour son personnage de chasseur), il gagnait la partie.²⁹⁷ S'il échouait à une étape quelconque du récit, son adversaire tentait de prendre l'avantage, en s'efforçant d'abord de parvenir au même stade que le joueur précédent, puis, s'il avait réussi à l'atteindre, en annulant une à une les dernières actions posées par ce joueur, avant de tenter de lui dérober sa prise (si celui-ci avait pu atteindre le stade de la capture ou de la préparation de la viande). Le joueur pouvait ainsi décrire son entrée dans l'iglou de son concurrent, sa lutte pour écarter ce dernier, et ses efforts pour s'emparer de la chair et de la dépouille de l'animal afin de les ramener chez lui. Puis, toujours au gré de ses lancers réussis, le joueur évoquait les précautions dont il s'entourait afin de rendre plus ardue toute tentative de récupération du gibier par son adversaire : une fois dans son iglou, il répandait de la neige fondue afin de sceller au mieux la porte, puis il plaçait une lourde roche derrière celle-ci ("*ukkuvaqpunga ujarajjuarsirpara*"). Si le concurrent reprenait la main à un moment ou à un autre, il se voyait ainsi contraint de réussir ses essais pour desceller la porte, puis écarter la roche massive... avant de disputer à son adversaire la possession du gibier.²⁹⁸

Dans la mesure où chaque partie était susceptible d'être marquée par des revirements dans la progression respective des joueurs (chacun pouvant se voir contraint de recommencer au début), le jeu s'avérait souvent très long (*takijualuungmat*, *akuniraaluk*), d'autant plus lorsque les adversaires étaient de niveau équivalent. Le jeu *ajagaq* était reconnu comme

²⁹⁶ Le récit nattilingmiut associé au jeu *ajagaq* mettait également l'accent sur ce festin individuel, pour lequel chaque partie animale consommée était nommée (Rasmussen 1931: 358-359). Notons que chez les Iglulingmiut, la consommation immédiate et intégrale du gibier était perçue comme une condition de sa régénération (ou de son retour rapide auprès des chasseurs), particulièrement dans le cas d'une prise réalisée pour la première fois par un membre du groupe. Mais le gibier devait alors être partagé avec les membres du campement, et seul le chasseur lui-même n'en consommait pas. La narration liée au jeu de bilboquet évoquait au contraire des comportements (masculins) transgressant les normes de partage et de partenariat.

²⁹⁷ Pour parvenir au terme de sa narration, le joueur devait cependant insérer le stylet dans l'un des trous réputés les plus difficilement accessibles, comme la gueule de « l'ours » (pour un bilboquet *nanuujaq*).

²⁹⁸ La logique antagoniste, prévalant ici pour l'accès au gibier, ne caractérisait pas seulement les comportements mis en scène au travers du récit lié à la pratique de l'*ajagaq*. Si l'on s'en réfère au récit d'Atungait, l'apparition même du jeu de bilboquet chez les humains était le résultat d'un vol doublé d'un meurtre (cf. annexe : récit 2A).

suscitant une participation d'une telle durée qu'il pouvait alimenter des comportements obsessionnels chez les joueurs. Selon A. Inuksuk (1990 : IE 164), ce jeu compétitif était en effet pratiqué par leurs prédécesseurs sur un mode souvent passionné. L'engouement extrême suscité par l'*ajagaq* était également souligné dans le mythe évoquant son origine, puisque Atungait y est décrit comme goûtant tellement ce nouveau jeu qu'il décide de dérober le bilboquet utilisé par les étrangers rencontrés, les Sivviittut (cf. annexe : récit 2).²⁹⁹

Au début du XX^e siècle, le danger lié à une pratique « excessive » de l'*ajagaq* était surtout souligné à l'intention des garçons, en particulier ceux n'ayant pas encore réalisé une prise de chacune des espèces de gibier marin : certains adultes leur faisaient valoir que s'ils répétaient souvent le geste consistant à insérer un bâtonnet effilé dans une pièce d'os ou d'ivoire, la pointe de leur harpon risquait d'entrer en contact avec l'os de l'animal (phoque barbu, morse), ce qui compromettrait la capture du gibier lors de leurs chasses futures (Z. Uqalik, C. Iqijjuk, 2002 ; cf. conclusion partie I). Cette mise en garde, comparable à celle concernant la pratique des jeux de ficelle chez les futurs chasseurs, visait à prévenir toute pratique incontrôlée du jeu de bilboquet (C. Iqijjuk, témoignage recueilli à Iqaluit en 2002).³⁰⁰

Il faut souligner en outre que lorsqu'un joueur se révélait très habile au bilboquet et atteignait la cible presque à chaque coup (*ajakkaasuraaluk*), il était généralement taquiné par les autres participants, qui soulignaient que ses performances à ce jeu témoignaient de sa grande paresse (*iqiattaahuugami*) ou de son improductivité dans d'autres champs (I. Kunuk 2004, R. Ujarasuk, A. Ulaajuruluk, 2005). Toute maîtrise exceptionnelle manifestée dans ce jeu était présentée comme le résultat d'une pratique ludique fréquente, qui ne pouvait se faire qu'au détriment de la prise en charge de tâches productives, et en ce sens, le joueur hors pair se voyait accusé d'être un piètre chasseur ou pourvoyeur. Pour certains aînés, ces taquineries constituaient surtout l'expression d'une jalousie plus ou moins prétendue (*tusuluamut*) à l'égard du joueur difficile à surpasser, et qui était en mesure de se présenter, au travers de son récit, sous les traits d'un chasseur efficace (narrant son expédition en une seule fois).

²⁹⁹ Dans les versions nattilingmiut de ce même mythe, ces êtres (qualifiés ici d'*ajagaqtualluit*, « grands joueurs de bilboquet ») sont également représentés comme obsédés par la pratique de ce jeu, auquel ils s'adonnent exclusivement (Rasmussen 1931 : 300, Spalding 1979b : 43, 49).

³⁰⁰ Une autre forme de restriction (néanmoins comparable) prévalait à la même époque au Groenland oriental : plusieurs sources indiquent que la pratique du jeu de bilboquet, ainsi que celle des jeux de ficelle, tendirent à être prohibées par des chamanes, au motif que celles-ci provoquaient le retrait des phoques et des baleines des zones côtières (Thalbitzer 1914 I : 656, 1925 : 244) et déplaisaient aux ours polaires (Victor et Robert-Lamblin 1989 : 241). Selon les informations recueillies en 1937 par P.E. Victor, les chamanes de la région d'Ammassalik firent valoir que le recul du gibier était dû à l'inclination trop forte existant pour le jeu de bilboquet, particulièrement « bruyant ». Le fait que la chasse au phoque, à l'ours polaire (et à d'autres gibiers marins) était évoquée sur un mode conflictuel (dispute entre deux chasseurs pour l'accès au gibier) au travers de la narration associée à ce jeu constituait-il un autre facteur ayant motivé cet interdit dans cette région ?

Inversement, le joueur peu habile à ce jeu était réputé n'être pas du tout paresseux (*ajagarunnattianngilaq iqiatunngittuq*), mais s'il se montrait vraiment maladroit (en ratant ses trois ou quatre premiers essais ou en faisant tomber le bilboquet...), il faisait lui aussi l'objet de taquineries (I. Kunuk, 2004). Il se voyait qualifié d'« édenté », d'individu dépourvu de molaire (*iqliqpaiqtuq*), lorsque le bilboquet lui échappait des mains : les autres participants raillaient sa maladresse en s'exclamant « *iqlipairputit !* », « tu as perdu ta dent du fond ! » (M. Kupaaq 1996 : IE 360, L. Qaunaq 2004, L. Ukaliannuk 2005).³⁰¹ Celui qui n'était pas doué pour insérer le stylet dans la cible se donnait surtout à voir, dans sa narration (bien moins linéaire), comme un individu lent, tardant à partir à la chasse, en raison du temps considérable qu'il lui fallait pour s'habiller ou préparer son équipement (A. Ulaajuruluk, 2004).

De fait, comme pour les jeux de ficelle, l'habileté manifestée dans la pratique de l'*ajagaq* était particulièrement reconnue, et valorisée, chez les Iglulingmiut.³⁰² Plusieurs aînés ont ainsi fait valoir que la maîtrise de ce jeu impliquait non seulement une grande dextérité et un savoir-faire technique, mais aussi d'importantes facultés mémorielles, dans la mesure où il s'agissait de se souvenir de l'étape précise où l'on se situait par rapport à tel ou tel adversaire, afin d'énoncer à chaque fois (ou à chaque reprise en main du bilboquet) les termes appropriés pour poursuivre la narration (A. Ulaajuruluk 2004, L. Ukaliannuk 2005). La connaissance et la maîtrise de ces termes inscrits dans un système profondément relationnel étaient perçues comme une condition nécessaire pour participer à ce jeu, et les enfants étaient incités à mémoriser scrupuleusement cette forme de récit (Z. Uqalik 2002, A. Akittiq 2005).

Selon T. Mathiassen (1928 : 220), la pratique de ce jeu de bilboquet aurait commencé à décliner chez les adultes iglulingmiut à partir des années 1920, face à la popularité croissante des jeux de cartes pour lesquels un prix était généralement mis en jeu (4.2.2.2).³⁰³ Il n'est cependant pas exclu que le bilboquet (*ajagauti*) ait continué à être utilisé par les adultes (et peut-être d'abord par les hommes) en tant que support même d'un jeu à pari, comme cela

³⁰¹ Au Groenland oriental, le joueur qui faisait preuve de maladresse dans le maniement du bilboquet était aussi taquiné oralement, mais encore pincé ou mordu par ses adversaires (Victor et Robert-Lamblin 1989 : 233-234).

³⁰² J. Rosing (1963 : 288) a rapporté de façon comparable que chez les Ammassalingmiut (Groenland oriental), le joueur témoignant de son habileté à l'*ajagaq* était reconnu comme étant « un bon lanceur de flèche (à oiseau) ».

³⁰³ On remarquera à cet égard que, selon certaines analyses (cf. Musée des Jeux de Waterloo), le jeu *ajagaq* des Inuit aurait aussi été le résultat d'un emprunt fait aux Européens (qui introduisirent ensuite les jeux de cartes). Il est possible que l'*ajagaq* ait correspondu en effet à une adaptation de la version européenne du jeu de bilboquet, pratiqué notamment par les Basques, présents sur les côtes du Labrador dès le XVI^e siècle (G. Guigon, com. pers. 2006). Le récit d'Atungait, qui tend à évoquer l'origine externe de ce jeu (dont le développement nécessita qu'un bilboquet fût dérobé à une autre société), conforte peut-être cette hypothèse d'un emprunt auprès des baleiniers ou des premiers explorateurs occidentaux. Reste que pour l'ensemble des aînés iglulingmiut interrogés à ce sujet, ce récit atteste surtout que le jeu *ajagaq* relève d'une longue tradition inuit ne devant rien aux Qallunaat (H. Paniaq 2002, R. Ujarasuk 2005, L. Ukaliannuk 2005), mais s'inspirant peut-être d'une pratique connue des « Tunijjuat » ou Dorsétiens (E. Amaaq 2002). Plusieurs sources témoignent de la relative ancienneté de ce jeu chez les Thuléens, en particulier pour l'*ajagauti* façonné à l'image d'un ours (Mathiassen 1927 II : 119).

pouvait être le cas dans d'autres régions dès la fin du XIX^e (au sud de Baffin : Boas [1888] 1964 : 156, 159 et au Nunavik : Turner [1894] 1979 : 91) ou au début du XX^e siècle (au Groenland : Porsild 1915 : 227 cité par Weyer 1932 : 199). Selon cette dernière version, les joueurs s'efforçaient de réussir chacun le plus grand nombre de lancers d'affilée, en respectant éventuellement un ordre précis pour les trous à atteindre, et le vainqueur était susceptible de remporter un prix.

Nombre d'Iglulingmiut nés entre les années 1920 et 1940 se souviennent en tout cas avoir appris et pratiqué l'*ajagaq* selon la modalité narrative présentée ci-dessus, et cette pratique semble avoir perduré, en tant que jeu principalement enfantin, au moins jusque dans les années 1950. Ce jeu tomba clairement en désuétude par la suite et il semble qu'il ne fut plus guère pratiqué dans l'espace du village, dans les décennies qui suivirent immédiatement la sédentarisation.

On peut remarquer que, de façon comparable, la pratique des jeux de ficelle *ajaraaq* déclina significativement à partir de la période marquée par la sédentarisation, même si elle se maintint davantage, en s'assimilant là aussi à une activité essentiellement enfantine. Si les jeunes Iglulingmiut ne connaissent aujourd'hui qu'un nombre restreint de figures propres au corpus traditionnel, les fillettes continuent cependant de pratiquer des jeux de ficelle, sur un mode principalement dualiste et interactif impliquant l'intervention alternée de deux joueuses sur une même ficelle (cf. annexe : jeux traditionnels 1e-f-g-h). Bien que n'étant plus soumise à des prescriptions ou des prohibitions liées au cadre saisonnier, cette pratique reste privilégiée pendant la période hivernale surtout.

Quant au jeu de bilboquet, qui avait quasiment disparu, il fait actuellement l'objet d'une tentative d'intégration au cursus scolaire : les plus jeunes sont incités à se familiariser avec le maniement d'un bilboquet traditionnel, au sein de l'école maternelle (cf. annexe : jeux traditionnels 2e), tandis que leurs aînés sont invités à apprendre non seulement les gestes, mais aussi les paroles propres à ce jeu, à l'école secondaire (L. Qaunaq 2004).

Nous avons évoqué dans cette section les pratiques et les représentations associées à deux jeux (*ajaraaq*, *ajagaq*) qui s'inscrivaient chacun dans une moitié hivernale distincte, définie au regard de l'absence ou de la réapparition du soleil, en contexte semi-nomade. L'alternance de ces activités ludiques, complémentaires et opposées (en ce que l'amorce de l'une marquait la cessation de l'autre), exprimait la perception d'un dualisme saisonnier « annoncé » par le retour du soleil, dans la mesure où la dernière période hivernale était marquée par une forte anticipation du printemps. Engagée à partir de la deuxième moitié hivernale, la pratique du jeu de bilboquet *ajagaq* augurait en effet de la transition de l'hiver au printemps (et accompagnait cette transition).

Nous voici donc parvenue au terme de notre présentation des principaux jeux pratiqués dans les campements d'hiver, avant la sédentarisation des Iglulingmiut. Comme nous l'avons souligné, la saison hivernale constituait une période de prédilection pour la pratique d'une majorité de jeux collectifs impliquant les membres (adultes, et parfois enfants) de ces « grands » campements. Si les activités ludiques apparaissaient plus restreintes lors de la saison suivante, dans la mesure où les membres des différentes unités familiales se dispersaient pour constituer des campements numériquement moins importants (et que les hommes étaient davantage mobilisés par la chasse), plusieurs jeux collectifs étaient néanmoins pratiqués durant les périodes printanière et estivale, en particulier lors de rencontres entre campements. Ce sont ces jeux printaniers et estivaux caractéristiques du mode de vie semi-nomade du XIX^e et de la première moitié du XX^e siècle, que nous proposons d'examiner maintenant.

3.2 Jeux printaniers et estivaux (des Iglulingmiut semi-nomades)

3.2.1 Des festivités *qaggi-* marquant le début du printemps

Au cours des premières décennies du XX^e siècle, les Iglulingmiut suivaient un cycle d'occupation du territoire rappelant fortement celui relevé déjà, vers 1820, par les capitaines W. Parry (1824 : 415, 423-424, 428) et G.F. Lyon (1824 : 396 ; voir introduction). L'annonce de l'arrivée du printemps, entre la fin mars et la mi-avril (*upirngaksajaaq*, *upirngaksaaq*), marquait en effet le début de la segmentation du grand campement d'hiver, et la formation de campements plus petits, établis à proximité des zones de chasse au gibier marin, à Pingiqqalik, Agiuppiniq et Ugliit notamment (voir cartes 3 et 5 en annexe).³⁰⁴ Durant toute la première moitié du XX^e siècle, les camps de Pingiqqalik et d'Ugliit restèrent des « bases » privilégiées par les Iglulingmiut qui chassaient le morse à partir du tout début du printemps (N. Piugaattuk 1989 : IE 054). À cette même période, des membres du précédent camp d'hiver d'Avvajjaq s'installaient aussi à Agiuppiniq, sur la glace côtière, pour y chasser le phoque à proximité, sur la banquise, dans le détroit de Fury et Hecla (Ikiq) en particulier (A. Inuksuk 1986 : IE 004, N. Piugaattuk 1991 : IE 181, G. Kappianaq 1991 : IE 167).

Si ces camps de printemps étaient plus petits que ceux d'hiver, ils pouvaient revêtir néanmoins une certaine importance numérique. Le campement d'Agiuppiniq rassemblait ainsi de nombreux membres du groupe familial d'Iktuksarjuat (leader régional), plusieurs hommes du groupe participant conjointement à la chasse au phoque au trou de respiration (M. Kupaaq 1987 : IE 117, G. Kappianaq 1992 : IE 235). La chasse au morse, organisée depuis les autres campements de printemps, impliquait aussi la participation d'un nombre conséquent d'individus (Mathiassen 1928 : 36, Damas 1963 : 116, A. Ulaajuruluk 2005).

Dans ce contexte, des festivités *qaggi-* pouvaient encore prendre place, notamment au début du printemps, lorsqu'il s'agissait de souligner l'installation d'un nouveau campement, près des zones fréquentées par le gibier marin (G. Kappianaq 1991 : IE 188, I. Kunuk 2004). Un grand iglou cérémoniel (*qaggiq*) était construit à cette occasion, afin de servir de cadre à la pratique de jeux principalement compétitifs (duels de traction, jeux acrobatiques), pour partie semblables à ceux pratiqués dans la dernière partie de l'hiver, à l'issue du retour du soleil (cf. 3.1.2.2). Selon R. Iqallijuq (1987 : IE 027), l'un des jeux organisés dans ce cadre s'assimilait en outre à un jeu de poursuite empreint de gaillardise. Appelé *iqquqiq*, ce jeu constituait une

³⁰⁴ *Pingiqqalik*, litt. « le lieu aux petites collines » ? (Rasmussen 1930b : 97), situé au sud d'Iglulik, sur la péninsule de Melville ; *Ugliit*, litt. « lieux privilégiés par les morses pour se dorner au soleil » : îles très fréquentées par les morses au printemps ; *Agiuppiniq*, lit. « partie immergée (à marée basse) de la glace côtière soudée à la falaise », campement situé environ à 20 km au nord-est d'Avvajjaq.

version bouffonne et licencieuse du jeu *uatamanna* (cf. 2.3.1.3).³⁰⁵ R. Iqallijuq, qui participa vers la fin des années 1920 à l'une des dernières manifestations de cette activité ludique, en a livré la description suivante (notre traduction) :

« [Au début du printemps, vers la mi-avril], mon époux et son frère aîné construisirent un grand iglou destiné à accueillir les festivités. Iktuksarjuat expliqua qu'autrefois ils avaient coutume de jouer alors à *iqquqiq*. Il défit sa ceinture et laissa tomber son pantalon, puis il révéla sa poitrine et il commença à agiter son derrière et à se déhancher. Tout le monde se mit à hurler, parce qu'il avait son pantalon en bas des jambes et qu'il avançait ainsi, les yeux fermés, en essayant d'attraper l'un(e) de nous. Il toucha Itikuttuk, qui dut alors lui succéder dans ce rôle de poursuivant. Il est certain qu'on ne voulait pas les regarder ainsi. C'était un jeu effrayant par moment ».

Selon P. Dewar (1990 : 251, 266, citant Piugaattug et Imaruittug), des compétitions de danse à tambour pouvaient également être organisées au début du printemps dans les campements iglulingmiut, dans les premières décennies du XX^e siècle encore. Il semble que dans les années 1920-1930, ce sont surtout des tournois de chants, n'impliquant pas l'usage d'un tambour, qui étaient pratiqués à cette période, généralement à l'extérieur. N. Piugaattug (1989 : IE 052) a ainsi souligné que, lorsque la chasse s'était révélée fructueuse et que les ressources de gibier marin étaient abondantes, les hommes du campement d'Agiuppiniq rivalisaient en interprétant certains de leurs chants personnels *pisiit* à tour de rôle, tout en tournant autour d'un traîneau. Si le nombre de tours effectués constituait l'un des critères de l'évaluation du chant, dans la mesure où il était révélateur de sa longueur, c'était surtout la capacité à « raconter une bonne histoire » qui représentait le paramètre déterminant, susceptible de valoir un prix (souvent « quelque chose de rare ») au meilleur interprète.

De façon plus générale, nous verrons qu'en dehors même de l'organisation ou de la construction d'un *qaggiq*, les membres des différents campements iglulingmiut tendaient à célébrer les nouvelles conditions printanières en se livrant à des jeux collectifs, tels que des jeux de balle, à l'extérieur (cf. 3.2.3). Il faut souligner en outre qu'à partir des années 1930, qui virent la généralisation des conversions au christianisme et les débuts de l'institutionnalisation d'un calendrier rituel chrétien, l'entrée dans la saison printanière fut aussi marquée par la célébration de Pâques (*makivvik*).³⁰⁶ Organisées par les premiers missionnaires (catholiques et anglicans) établis dans la région, les festivités pascales entendaient célébrer la résurrection du Christ, et non pas tant l'amélioration des perspectives

³⁰⁵ La dénomination de ce jeu (*iqquqiq*) est probablement dérivée du terme *iqquq*, qui désigne le derrière, le postérieur, et par extension, la partie supérieure du pantalon recouvrant les fesses (Spalding 1998 : 30, Ootoova 2000 : 119, cf. *iqqua*). Il faut peut-être y voir aussi une connotation ironique, dans la mesure où le terme voisin *iquq* (mais aussi *iqquuk*, Ootoova 2000 : 119) désigne un « derrière un peu crotté ».

³⁰⁶ Ce terme se réfère à la période de la « résurrection » du Christ (*Jisusiup makivvia*), *makittug* signifiant « il se redresse, se relève, depuis une position allongée ou assise » (Schneider 1985 : 157, Spalding 1998 : 50).

de chasse ou l'issue favorable des expéditions engagées. Elles impliquaient néanmoins la pratique d'un ensemble de jeux, dont certains présentaient une forte continuité par rapport à ceux visant précédemment à souligner le retour du soleil (puis les prémices du printemps), et la meilleure accessibilité du gibier marin (cf. festivités organisées en période d'ascension solaire, *qangattaarsat*, et lors de la période pré-printanière, *upirngaksajaaq*, 3.1.2).

3.2.2 Les jeux pratiqués lors de la célébration de Pâques (*makivvik*)

Les premières célébrations pascales donnèrent lieu, dans les années 1930, à des rassemblements de différents groupes familiaux sur le lieu de la mission, soit à Avvajjaq (puis à Ikpiarjuk-Iglulik) auprès du prêtre catholique É. Bazin, ou à Siuralik, auprès des Révérends anglicans J. Turner ("Mikiniqsaq") et H. Duncan ("Anginiqsaq"). Les participants assistaient d'abord au service religieux, qui était généralement suivi d'un festin. Chez les « Catholiques » comme chez les « Anglicans », ces célébrations furent aussi marquées très tôt par la pratique de jeux organisés à l'extérieur, à l'issue de la messe et du festin, le dimanche de Pâques ou/et le lendemain.³⁰⁷

Certains de ces jeux, notamment ceux encadrés par les missionnaires catholiques, étaient les mêmes que ceux pratiqués jusqu'alors à l'issue du retour du soleil, ou lors des festivités *qulumiqitut* qui avaient cours lorsque l'on pouvait compter sur un nombre important de participants (Rasmussen 1929 : 243-244), principalement vers la fin de l'hiver ou au tout début du printemps semble-t-il (3.1.2). Ces jeux consistaient notamment en des compétitions de traction avec corde (opposant deux camps mixtes), des compétitions acrobatiques (épreuves de suspension à une lanière, sauts en longueur, sautilllements sur les orteils et les phalanges des mains depuis une position parallèle au sol), et des concours de tir (H. Paniaq 2002, E. Qulaut 2004, A. Ulaajuruluk 2004). Pour ces deux derniers types de compétitions, qui impliquaient principalement des hommes et parfois des femmes, des prix (vêtements, objets manufacturés, mets rares...) étaient systématiquement mis en jeu par les missionnaires, ce qui constituait une nouveauté importante (par rapport à la pratique de ces mêmes jeux lors des festivités précédentes).³⁰⁸

³⁰⁷ Les missionnaires oblats organisèrent des jeux de compétition le dimanche de Pâques dès les années 1930. S'il est possible que les missionnaires anglicans aient privilégié quant à eux le lendemain du jour de Pâques pour l'organisation de jeux, il semble cependant que leur interdit dominical portant sur la pratique d'activités ludiques (physiques) n'ait pas été considéré comme pertinent ce jour-là : dans les années 1940 déjà, et peut-être dès les années 1930, les Anglicans jouaient le jour de Pâques. On peut penser que cette activité ludique (dominicale) était d'autant plus acceptée qu'il s'agissait de jouer pour célébrer la résurrection du Christ. À Pâques comme à Noël en tout cas, l'organisation de jeux collectifs n'intervenait qu'après les prières.

³⁰⁸ Il faut cependant souligner le caractère relatif de cette nouveauté, dans la mesure où des Iglulingmiut avaient déjà pu prendre part, auprès des explorateurs ou des baleiniers, à des compétitions impliquant la mise en jeu d'un

Dans le cas des compétitions de tir (au fusil .22), les prix à gagner étaient suspendus au bout d'une lanière, et les participants (d'abord des hommes, puis des femmes), situés à plusieurs mètres de distance, tiraient chacun leur tour en direction de la lanière pour tenter de la sectionner. Lorsque l'un d'eux y parvenait, il remportait le lot fixé à l'extrémité de cette lanière.³⁰⁹ Ces compétitions constituaient peut-être le prolongement des tournois de tir à l'arc organisés chez les Iglulingmiut, au début du XX^e siècle encore, lors de festivités *qulumirtut* : à l'occasion de rassemblements importants, les hommes se mesuraient en effet au tir à l'arc, en s'efforçant d'atteindre une cible qui était fixée à une longue perche. Celui qui réussissait le premier à atteindre cette cible dix fois était reconnu vainqueur (Rasmussen 1929 : 96-97, 244 ; voir annexe : festivités 3c). Né vers 1923, H. Ivaluarjuk (2002) a souligné quant à lui que de telles compétitions de tir à l'arc *pisiksiraq-* avaient surtout lieu au début du printemps, lorsque des Iglulingmiut retrouvaient des Tununirmiut de la région de Mittimatalik-Pond Inlet. Les uns et les autres rivalisaient alors en organisant ce « jeu traditionnel » consistant à atteindre en un point précis une peau de caribou suspendue au bout d'une lanière (elle-même fixée à un long bâton) et exposée au vent, ce qui en faisait une cible mouvante. Le vainqueur était le premier dont la flèche transperçait cette peau à un endroit réputé immédiatement fatal pour l'animal représenté (caribou). Ce joueur retirait un certain prestige de sa victoire, et se voyait rarement récompensé par un prix matériel dans ce contexte. Il semble en effet que ces compétitions n'impliquaient guère la mise en jeu de prix.

Parmi les jeux organisés à l'occasion de la célébration de Pâques dans la première moitié du XX^e siècle, certains relevaient directement d'une initiative des missionnaires, tant catholiques qu'anglicans. Ces jeux s'apparentaient souvent à des activités déjà pratiquées lors des festivités de Noël, telles que les courses (à pied : *ullautiqattalaq-*, depuis un sac de jute : *qikiqtaqlutik ikpiarjurulungmi*, ou encore en traîneau à chien : *qimuksiujuaqłarput*). Celles-ci étaient organisées selon une logique catégorielle, distinguant les participants selon leur sexe et leur âge : les hommes étaient généralement les premiers à se mesurer, puis les femmes, les garçons, et enfin les fillettes. En revanche, toutes les personnes présentes étaient invitées à se rassembler pour participer ensemble à la compétition consistant à tenter de s'approprier les objets (vêtements, corde, ustensiles...) et les sucreries lancés ou offerts par les missionnaires, de la même façon qu'à Noël (cf. *parlaniq*, 3.1.1.4.3 ; festivités 5b en annexe).

prix. En 1823, le capitaine W. Parry organisa ainsi un concours de tir à l'arc comprenant une récompense pour les plus habiles : « We tried their skill in archery by getting them to shoot at a mark for a prize » (1824 : 511).

³⁰⁹ Selon F. Gonda (1963 : 28-29, cité par F. Laugrand et J. Oosten 2002b : 218), de telles compétitions de tir (au fusil, mais aussi à l'arc) étaient organisées par les missionnaires catholiques de Kugaaruk (Pelly Bay), au début des années 1960 encore, principalement – ou aussi ? – à l'occasion de la célébration de Noël. Tous les membres présents y participaient alors, depuis l'homme le plus âgé jusqu'aux enfants, en passant par les femmes.

Il faudrait mener une recherche approfondie pour déterminer dans quelle mesure l'organisation de ces différentes compétitions, toujours assorties d'une récompense matérielle pour le(s) gagnant(s), pouvait s'inscrire dans une stratégie missionnaire définie ou explicite, notamment à l'époque où les rivalités confessionnelles apparaissaient particulièrement vives (dans les années 1930-1950), dans la région d'Iglulik. Cette inscription des jeux dans la célébration chrétienne de Pâques constituait sans doute, pour partie du moins, une réponse des missionnaires aux aspirations des fidèles, rassemblés en nombre pour l'occasion. Il est probable que dans ce contexte de rassemblement (temporaire), les Iglulingmiut commencèrent en effet par se livrer spontanément à certains jeux collectifs, de même nature que ceux pratiqués peu de temps avant (dans la deuxième moitié de l'hiver), ou caractéristiques du *qulumiqutut* et des rencontres inter-groupes ayant lieu au début du printemps. On remarquera d'ailleurs que les festivités liées au retour du soleil, tout comme celles qualifiées de *qulumiqutut*, tendirent à disparaître à l'issue de la christianisation, tandis que certaines des compétitions et pratiques ludiques qui leur étaient associées perdurèrent au sein du rituel de Pâques. On peut se demander dans quelle mesure le sens et la portée conférés à ces jeux connurent des changements significatifs ou non, à partir du moment où ils s'inscrivirent dans la célébration de Pâques (qui se substitua aux festivités précédentes). Cette question mériterait de faire également l'objet d'un examen à part entière, à l'échelle de toute la région du nord du bassin de Foxe et du nord de Baffin.

Il faut noter pour l'heure qu'au-delà des changements induits par la christianisation, l'arrivée du printemps marqua longtemps le début d'une pratique soutenue des jeux de balle, chez les Iglulingmiut semi-nomades.

3.2.3 Des jeux de balle « extensifs » engagés tout au long du printemps

À partir du début du printemps, ces derniers se mettaient à pratiquer (plus largement) différents jeux sportifs qui impliquaient l'utilisation d'une balle, ainsi que des déplacements sur de grandes distances souvent. Selon plusieurs aînés contemporains (H. Ivaluarjuk 2002, M. Auqsaq 2002, A. Ulaajuruluk 2004), l'arrivée du printemps suscitait en général une effervescence considérable dans le campement, l'extension des journées de lumière et la hausse des températures semblant conférer un regain d'énergie à tous les membres du groupe. Cette effervescence s'exprimait notamment au travers d'une participation accrue à des activités ludiques caractérisées par une grande mobilité corporelle et l'occupation d'un vaste espace (de jeu). Pour N. Piugaattuq (ICI 1982 : 28, 43), l'implication dans des jeux physiques tels que les jeux de balle constituait ici encore un moyen privilégié par les Iglulingmiut pour

afficher leur joie (*quviasugutigillugu*) et leur soulagement d'avoir traversé l'hiver. Un autre aîné de sa génération originaire d'une région voisine a souligné de façon comparable que, dans sa jeunesse, les adultes se languissaient du printemps, si bien que lorsque celui-ci se manifestait enfin, par la présence durable du soleil notamment, hommes et femmes « témoignaient leur reconnaissance en jouant à des jeux comme le football (*aqsaq*) » (J. Qajaarjuaq ICI 1982 : 30, 46).

Ces jeux réunissaient souvent la majorité des membres du campement, toutes générations confondues, et ils reposaient sur un principe essentiel de compétition, organisant la confrontation entre deux équipes en général. Ils étaient fréquemment pratiqués à l'issue du retour des chasseurs dans le campement, mais aussi lors de rencontres entre membres de différents groupes (Iglulingmiut, Tununirmiut, Aivilingmiut, Nattilingmiut...), en particulier à l'occasion de rassemblements aux postes de traite régionaux (A. Inuksuk 1986 : IE 004, L. Arnaujaq 1986 : 13, H. Paniaq 2002). Les jeux de balle constituaient en effet l'un des modes de compétition privilégié par ces différents groupes de l'Arctique central, aux côtés d'autres jeux sportifs tels que les compétitions de traction à la corde et les épreuves acrobatiques.

3.2.3.1 *Aqsaq*- : jeu de balle au pied

Si des parties de « football » pouvaient être engagées dès le retour du soleil à l'horizon (H. Ivaluarjuk 2002, cf. 3.1.2.3), le jeu *aqsaq*- était surtout pratiqué au début du printemps dans la région d'Iglulik. C'est à cette période (*upirngaksaq*) que les membres du campement, hommes et femmes, aînés, adultes et enfants, s'adonnaient pleinement à ce jeu, qui consistait à propulser avec le pied une balle faite en peau de caribou, cousue avec les poils vers l'intérieur, et abondamment remplie de fourrure (N. Piugaattuaq 1986 : IE 011, G. Kappianaq 2002, E. Nutarakittuaq 2004).³¹⁰

Réunissant toutes les générations, ce jeu constituait une activité par excellence collective, très prisée de la grande majorité des groupes inuit de l'Arctique central et oriental. Il était d'ailleurs représenté comme l'une des pratiques favorites des défunts de l'espace céleste, les « habitants du Pays du Jour » (*ullurmiut*) : les esprits de ces humains décédés de façon violente (victimes d'un accident de chasse, d'un meurtre, ou encore d'une hémorragie liée à un accouchement) étaient en effet réputés jouer constamment à ce jeu, en utilisant un crâne de morse en guise de balle (Rasmussen 1929 : 95, S. Aqattiaq 1993 : IE 266, G.

³¹⁰ Cette grosse balle (*aqsaq*) était constituée parfois à partir d'une peau de phoque, moins sujette aux déchirures. Chez les Iglulingmiut, la peau de caribou était néanmoins privilégiée pour sa confection, contrairement à ce qui prévalait chez les Nattilingmiut, où la balle était généralement faite avec une peau de phoque (dont l'intérieur était rempli de fourrure de caribou ou d'herbes), cf. Rasmussen 1931: 357.

Kappianaq 2002). Courant sans cesse après cette balle, les joueurs défunts pouvaient apparaître aux vivants sous la forme d'aurores boréales *aqsarniit* (terme fondé sur le même radical que celui désignant ce jeu de balle, *aqsaq-*), en perpétuel mouvement.³¹¹

La pratique de ce jeu impliquait l'expression d'une grande mobilité corporelle chez les humains également, dans la mesure où les joueurs se déplaçaient souvent sur de grandes distances (principalement sur la banquise et parfois dans les terres), et non pas tant sur un terrain délimité. Une majorité d'Iglulingmiut nés entre 1910 et 1930 ont fait valoir en effet que cette modalité d'occupation de l'espace, sans délimitation d'un terrain ni de buts, était celle privilégiée pour la pratique de ce jeu tout au long du printemps, au début du XX^e siècle. Si ce jeu de balle pouvait aussi être pratiqué, à la même époque, avec la matérialisation de buts (constitués par les entrées de deux maisons par exemple, comme K. Rasmussen l'a rapporté dans sa description, 1929 : 248), plusieurs aînés ont souligné que cette dernière version du jeu constituait une modalité plus récente que la précédente. En règle générale, chaque participant s'efforçait de s'emparer de la balle, pour l'envoyer le plus loin possible dans la direction correspondant à celle assignée à son équipe. Les joueurs se divisaient systématiquement en deux camps, et les directions attribuées à chacun d'eux étaient souvent définies selon un axe d'opposition terre/mer.

Lorsque ce jeu était pratiqué au tout début du printemps, cette division spatiale recoupait celle associée au dualisme saisonnier : la répartition des joueurs était fonction de leur saison de naissance. Ceux nés durant l'hiver, les « lagopèdes » (*aqiggiit*), devaient propulser la balle en direction des terres (*nunaliaq-*), tandis que ceux nés durant la saison printanière ou estivale, les « canards hareldes » (*aggiarjuut*), s'efforçaient de l'envoyer vers la mer (*tariuliaq-*) ou vers le large (N. Piugaattug 1986 : IE 011, M. Kupaaq 1994 : IE 296, T. Ijjangiaq 2004, E. Qulaut 2004, R. Irngaut 2005). Le recours à ce mode de division fondé sur l'opposition hiver/été semblait beaucoup moins fréquent par la suite, lorsque la saison printanière était plus avancée (*upirngaaq*). Selon les témoignages recueillis, la division des

³¹¹ Cette représentation était partagée dans nombre de sociétés inuit, jusqu'aux débuts de la christianisation du moins (cf. Boas 1901 : 363). On peut relever que certains êtres non-humains, tels les *ijirait*, étaient également perçus comme appréciant ce jeu de balle. Plusieurs versions du récit iglulingmiut évoquant l'enlèvement de deux sœurs par ces êtres « invisibles » les dépeignent en effet comme jouant longuement au football en leur compagnie (C. Arnattiaq 1993 : IE 261, H. Paniaq 2002). Impliquant de nombreux déplacements, ce jeu permet aux *ijirait* de donner libre cours à leurs grandes capacités de coureurs. Dès leur arrivée au campement de leurs ravisseurs, les deux jeunes filles subissent d'ailleurs une opération (consistant à retirer une partie de la chair de leurs orteils), afin de pouvoir être aussi véloces que leurs nouveaux co-résidents, et participer avec eux à des parties de football durant lesquelles elles courent après la balle « aussi rapidement qu'un caribou ». Inversement, lorsque les jeunes femmes reviennent vivre auprès des humains, leurs capacités hors norme à la course leur valent d'être tenues à l'écart des parties d'*aqsaq*, dès lors qu'elles ont démontré leur supériorité en monopolisant la balle, compromettant ainsi le caractère collectif de ce jeu (cf. Rasmussen 1929 : 206, 1930b : 29-31).

joueurs en fonction des saisons de naissance aurait prévalu, pour des parties organisées au début du printemps du moins, jusque dans les années 1940-1950.³¹²

Si tous les membres du campement pouvaient y prendre part, y compris les personnes âgées ou les jeunes mères (portant parfois leur bébé dans l'*amauti*), le jeu n'en était pas moins marqué par des rapports de compétition souvent rudes, particulièrement entre des joueurs masculins (H. Paniaq 2004, A. Qunnut 2004). Les parties de football constituaient en effet un espace de confrontation physique pour les jeunes hommes, qui ne ménageaient pas leurs efforts pour tenter de surpasser leur(s) adversaire(s) (*saalaqattautinasummariklutik*). La compétition pour la possession de la balle donnait ainsi lieu à des luttes acharnées, parfois brutales, et le jeu était susceptible de devenir de plus en plus physique à mesure que certains joueurs « devenaient sérieux dans leur volonté de gagner » (M. Kupaaq 1994 : IE 296). Certaines participantes choisissaient alors de se tenir à distance respectable de la balle ou des concurrents masculins (T. Ijjangiaq 2004, E. Qulaut 2004).

Cette compétition masculine était peut-être d'autant plus exacerbée lorsque le jeu réunissait des membres de différents campements ou de régions distinctes.³¹³ Au début du printemps, dans la première moitié du XX^e siècle, il était fréquent que des Iglulingmiut, Aivilingmiut et Nattilingmiut se rencontrent au poste de traite de Naujaat-Repulse Bay, et participent à cette occasion à des festivités comprenant l'organisation d'une compétition d'*aqsaq*- (L. Arnaujaq 1986 : 13, 94, E. Amaaq 2002). La présence de nombreuses joueuses favorisait sans doute l'émulation des participants, portés à faire valoir leurs capacités face à ces dernières (et notamment celles représentant des conjointes potentielles). Souvent marqué par des bousculades et des mêlées générales, ce jeu constituait aussi un cadre particulièrement propice aux contacts physiques entre membres des deux sexes, tout comme le jeu de « hand-ball » *aataujaq*- pratiqué un peu plus tard, en été (3.2.3.4). Ces jeux de balle étaient pratiqués durant de longues heures, voire des journées entières, et il n'était pas rare que la partie reprenne aussitôt le lendemain (Rasmussen 1929 : 248, E. Amaaq 2002, H. Paniaq 2004).

³¹² Ce mode de division semble avoir disparu avec la sédentarisation. Vers la fin des années 1970, puis dans les années 1990, des membres du comité des aînés d'Iglulik s'efforcèrent cependant de le réactiver, en organisant des parties de « football traditionnel » dans le village.

³¹³ Les parties d'*aqsaq*- pratiquées à l'occasion de rencontres entre différents groupes étaient caractérisées par une très grande rudesse physique, si l'on en croit la tradition orale prévalant dans l'Arctique central canadien. T. Mathiassen (1927 I : 268-269) a ainsi rapporté que les Aivilingmiut dépeignaient les Sallirmiut voisins (sur l'île Southampton), comme des hommes exceptionnellement forts, capables de saisir leurs adversaires à bras le corps et de les projeter en l'air par-dessus leur épaule, lors de compétitions de « football » organisées à proximité du comptoir. Dans le nord-ouest du Groenland, les parties de football organisées entre membres de différents campements étaient réputées engendrer des formes de brutalité comparables, susceptibles de déboucher sur des accidents mortels selon P. Freuchen (1997 : 124).

3.2.3.2 *Ajuktaq*- : jeu de propulsion au fouet

Également pratiqué au tout début du printemps (*upirngaksaaliraangat*), *ajuktaq*- constituait quant à lui un jeu de balle principalement masculin, impliquant surtout des garçons et de jeunes adultes (E. Amaaq 2002, H. Paniaq 2004, A. Ulaajuruluk 2004). Il arrivait parfois que des femmes se joignent à une partie en cours, mais cette participation n'était que très marginale dans la région d'Iglulik, durant les premières décennies du XX^e siècle.³¹⁴ La pratique de ce jeu requérait l'utilisation d'un fouet court (*tiigarut*), instrument masculin par excellence. Armés chacun d'un tel fouet (dont la mèche était repliée), les participants s'efforçaient de propulser une « balle », façonnée souvent à partir d'un os ou d'un cartilage arrondi (rotule : *nagguaq* ou tête de fémur d'un caribou : *sigviaq* ; sternum ou cartilage costal d'un morse : *saaviniq, qaqulaaq*). Un excrément canin gelé pouvait aussi tenir lieu de balle, en raison de sa bonne visibilité sur certaines surfaces enneigées.

Deux individus ou deux équipes s'affrontaient au cours de ce jeu, qui était pratiqué sur un mode proche de celui prévalant pour le jeu *aqsaq*- (football). Les joueurs se répartissaient en effet selon leur saison de naissance, et les adversaires se faisaient face, chacun tentant de propulser la balle le plus loin possible (*ungasittuqujipaluruuajaqpaklutik*), dans la direction associée à son espèce de rattachement. Les « lagopèdes » cherchaient à envoyer la balle vers l'intérieur des terres (*timugasuklutik*), tandis que les « canards hareldes » essayaient de la propulser vers le large, loin sur la banquise (*sammugasuklutik*). Le jeu débutait généralement dans un espace liminal (zone côtière), et il était appelé à se développer selon l'axe de division terre/mer, sur une aire souvent importante car non délimitée. Ici encore, les joueurs tendaient à courir sur de longues distances, et leurs déplacements requéraient des efforts physiques d'autant plus considérables que le jeu se déroulait parfois sur une surface neigeuse molle.

Ajuktaq- constituait un jeu très compétitif au travers duquel les jeunes hommes aimaient à se mesurer, en démontrant tant leur endurance physique que leur habileté à manier le fouet (puisque'il s'agissait de frapper la balle en évitant que la mèche du fouet n'entre en

³¹⁴ Il semble que la participation féminine ait été plus fréquente, à la même époque, dans les régions du sud de Baffin et du Nunavik, où ce jeu de propulsion au fouet était notamment pratiqué sous la forme de tournois entre membres de campements distincts, chacun étant représenté par un capitaine appelé *illuq* (J. Pitsiulaaq, propos recueillis à Iqaluit en 2002 ; Corcoran 1970 ; Collison 1978 : fig. 18). Dans ces régions, la pratique de l'*ajuktaq*- pouvait prendre une forme collective et non pas seulement masculine. Bien que F. Boas ([1888] 1964 : 162) ait souligné que ce jeu mobilisait surtout des joueurs masculins, à la fin du XIX^e siècle dans le Cumberland Sound, il a toutefois laissé entendre qu'il pouvait aussi impliquer tous les membres (adultes ?) du campement, lorsqu'il était pratiqué à la fin du principal rituel hivernal (« de Sedna ») célébré par les Nugumiut ([1888] 1964 : 198) : la balle était alors propulsée tout autour du campement, et selon l'interprétation de X. Blaisel et J. Oosten (1997 : 35), il s'agissait de la faire circuler entre tous les individus du groupe afin de marquer l'unité de la communauté des vivants constituant le nouveau campement d'hiver. Au Nunavik, chez les Kuujjuamiut, L. Turner ([1894] 1979 : 91-92) a souligné que la pratique de ce jeu de balle (avec fouet) était très souvent mixte et impliquait « tout le monde, depuis les mères de famille âgées, jusqu'aux tout-petits tout juste en mesure de se dandiner ».

contact avec le sol). Plusieurs aînés ont souligné que les garçons tiraient souvent une réelle fierté (*pikkulituinnaqtut*) de leur victoire et qu'inversement, il leur était fort désagréable de perdre à ce jeu (M. Kupaaq 1994 : IE 296, H. Ivaluarjuk 2002, H. Paniaq 2004).

À partir des années 1940-1950, *ajuktaq*- tendit à être pratiqué dans un espace plus restreint, caractérisé par la délimitation de buts. Le principe du comptage des points (ou des buts marqués par chacune des équipes) commença alors à s'imposer, même si des paramètres tels que la tombée de la nuit, ou encore la fatigue générale des joueurs restèrent longtemps primordiaux dans la détermination de la fin d'une partie.

Il semble que ce jeu cessa d'être pratiqué au lendemain de la sédentarisation. De nos jours toutefois, nombre d'aînés iglulingmiut voient dans la pratique de plusieurs jeux sportifs introduits dans les villages de l'Arctique canadien au cours des dernières décennies (hockey, golf, jeu de « Lacrosse ») l'expression d'une certaine continuité par rapport à *ajuktaq*-, perçu comme un jeu traditionnel inuit. Les termes inuit désignant ces jeux sont d'ailleurs formés sur un même radical, *ajuk*-, qui désigne l'action consistant à propulser une balle vers l'avant, avec une idée de progression sur une certaine distance (Fortescue et al. 1994 : 60-61, *ayyutar*-).

On a pu souligner que la division des joueurs selon la ligne d'opposition des saisons de naissance (hiver/été) s'appliquait tant lors des parties d'*aqsaq*- que lors des compétitions d'*ajuktaq*-, pratiquées principalement au début du printemps. D'autres jeux de balle, engagés à la même période ou développés plus tard dans la saison (seconde partie du printemps et été), n'impliquaient pas ce mode de distribution des joueurs, même s'ils tendaient aussi à mettre aux prises deux camps adverses. Ces jeux – *anauligaaq*-, *aataujaq*- – ne s'organisaient cependant pas toujours selon une logique dualiste stricte, dans la mesure où plusieurs équipes pouvaient rivaliser dans le cadre d'une même partie.

Une autre caractéristique de ces derniers jeux était qu'ils prenaient place dans un milieu essentiellement terrestre (même si les toutes premières compétitions d'*anauligaaq*- pouvaient se dérouler sur la banquise). Ils étaient pratiqués durant toute la saison printanière, accompagnant ou marquant en ce sens l'installation du nouveau campement, vers mai-juin, dans des tentes (*tupiqtuut*), principalement dans des zones côtières (comme à Qikirtaarjuk, au nord-est de l'île d'Iglulik). Selon H. Ivaluarjuk (2002), la pratique de ces jeux venait souligner de fait la joie ressentie par les membres du campement et en particulier les hommes qui, après avoir chassé longtemps (le phoque) sur la glace, retrouvaient ici la « chaleur » de la terre et ses odeurs. La présence continue du soleil (qui ne disparaissait plus sous la ligne d'horizon à partir de la mi-mai) constituait aussi un motif de réjouissance, en même temps qu'elle

favorisait le déroulement de longues parties de jeux de balle, susceptibles d'être engagées à toute heure. Au regard des témoignages recueillis auprès d'Iglulingmiut nés entre les années 1910 et 1930, le constat exprimé par un officier du navire « Hecla » présent dans la région d'Iglulik en 1823 semblait trouver encore une certaine pertinence au début du XX^e siècle. Selon ce dernier, c'est d'une façon générale « la joie et la bonne humeur » qui prévalaient chez les Inuit lors de la saison printanière, en particulier vers mai-juin, alors que la viande de phoque, les canards et les œufs étaient abondants : « Les jours et les nuits ensoleillés étaient passés à festoyer, chanter, danser et s'ébattre en des jeux bruyants » (Lyon 1824 : 434).

3.2.3.3 *Anauligaaq-* : jeu de lancer avec batte

Dans les premières décennies du XX^e siècle, *anauligaaq-* constituait un jeu de balle collectif qui était pratiqué à partir du début du printemps, alors que la chasse au gibier marin (morse, phoque) était engagée (M. Kupaaq 1996 : IE 370, H. Ivaluarjuk 2002). Selon les témoignages d'Iglulingmiut nés dans les années 1920-1930, ce jeu était souvent amorcé par les plus jeunes, qui étaient ensuite rejoints par les adultes, tant les hommes (si ces derniers n'étaient pas partis chasser ou s'ils étaient de retour de la chasse) que les femmes. Ce jeu avait en effet vocation à réunir l'ensemble des membres du campement : enfants, adultes et aînés y prenaient part tout au long du printemps, des heures durant, et parfois toute une journée ou toute une nuit d'affilée. Pratiqué généralement dans les terres, sur un sol encore recouvert de neige, *anauligaaq-* était aussi organisé à l'occasion de rencontres entre membres de différents campements (Z. Uqalik 2002, I. Kunuk 2004).

Chaque partie était marquée par l'affrontement de deux équipes. Une équipe pouvait être constituée de deux joueurs seulement, auquel cas la détermination des partenariats s'effectuait ainsi : l'un des joueurs lançait dans les airs la balle faite en peau de caribou (dont plusieurs épaisseurs étaient cousues ensemble), et la personne qui parvenait à la rattraper en premier devenait son partenaire. Une paire de partenaires (*ilagiik*) pouvait être formée d'un homme et d'une femme, ou de deux joueurs de même sexe (C. Arnatsiaq 1990 : IE 077, M. Auqsaaq 2002). Chaque équipe pouvait aussi être composée de plusieurs joueurs, appelés à occuper chacun, en alternance, les positions de lanceur, batteur ou receveur.

En règle générale, un joueur d'une équipe commençait par lancer la balle en direction d'un membre de l'autre camp, qui tentait de la frapper avec la batte (constituée d'un bâton à neige *anautaq*, ou façonnée dans un morceau de bois de flottage).³¹⁵ Si ce dernier y parvenait, il se mettait à courir en direction de la première « base » (située à sa gauche), en s'efforçant de ne pas être touché par la balle, qui pouvait être saisie et relancée

³¹⁵ La désignation de ce jeu, *anauligaaq-*, renvoie à l'action consistant à frapper (quelque chose) avec un bâton (*anau-* [*anayu-*]), de manière inhérente (*-ligaaq-*), cf. Fortescue et al. 1994 : 25, Schneider 1972 : 47.

par l'un des membres de l'équipe adverse. Le joueur devait passer par chacune des trois bases jalonnant le terrain, et tenter d'atteindre la base de départ (« foyer ») d'une traite. Il pouvait également s'arrêter dans l'une des bases pour se mettre à l'abri, avant de repartir sitôt que la balle était à nouveau propulsée par l'un des joueurs adverses (s'étant emparé de la batte). S'il réussissait à atteindre une base avant d'être touché, ou s'il était touché alors qu'il se trouvait à un pas seulement de l'une des bases, le joueur était considéré comme sauf et pouvait poursuivre son parcours. En revanche, si la balle le touchait pendant sa course, le joueur devait échanger sa place avec la personne qui avait réussi à l'atteindre (en lançant cette balle), et cette dernière s'efforçait à son tour de continuer jusqu'à la base suivante (Rasmussen 1929 : 245, C. Arnattiaq 1995 : IE 338, M. Auqsaq 2002, M. Quliktalik 2004, I. Kunuk 2004).

Les rôles et les positions des joueurs adverses pouvaient ainsi être inversés à plusieurs reprises au cours du jeu, qui ne débouchait que rarement sur la reconnaissance d'une victoire définitive de l'une des équipes. Cependant, lorsque les membres d'une équipe étaient manifestement moins habiles que leurs adversaires, se montrant par exemple incapables de frapper correctement la balle avec la batte³¹⁶ ou d'attraper celle propulsée par le batteur, ils étaient raillés (*tappasuktaulaqtut*) par leurs opposants, qui s'exclamaient : “*anarnilik !*” ou “*anarnait !*” (« cela sent la crotte par ici ! », « vous dégagez une odeur d'excrément ! »). Ce mode de taquinerie soulignant des échecs répétés (*saalauluamut*) était réputé inciter les perdants à redoubler d'efforts pour tenter de rééquilibrer la partie (T. Ijjangiaq 2004, E. Nutarakittuq 2004, A. Ivalu 2004).

À partir des années 1950, les règles associées à la pratique de l'*anauligaaq*- connurent des variations significatives qui devinrent emblématiques de l'appartenance à l'une ou l'autre des confessions, anglicane ou catholique. Il semble que les membres de certaines familles liées au Révérend N. Nasuk furent les premiers à adopter le principe (anglo-saxon) de l'élimination du joueur touché par la balle (et ainsi « tué » : *tuquttaq*), si bien que cette façon de jouer fut perçue, par certains Iglulingmiut catholiques du moins, comme étant d'abord propre aux Anglicans. Avant de pratiquer eux aussi cette nouvelle règle d'élimination graduelle des participants (notamment lors de parties rassemblant des joueurs des deux confessions), les Catholiques privilégiaient surtout la modalité consistant à opposer des équipes de deux joueurs alternant sans cesse les positions.

Au-delà de ses différentes variantes, le jeu *anauligaaq*- est avant tout présenté, par les aînés iglulingmiut, comme un jeu pratiqué de longue date par les Inuit, et clairement distinct du jeu de « base-ball » propre aux « Qallunaat » contemporains. Beaucoup d'aînés ont ainsi insisté sur le fait que la course du joueur s'effectuait d'abord vers la gauche, dans le sens

³¹⁶ Si la balle lancée entrait en contact avec une partie du corps du batteur, y compris lorsque ce dernier parvenait à toucher la balle avec la batte, le joueur était dit « brûlé » (*uuttuq*) : il devait alors lâcher la batte, qui revenait au joueur adverse (lanceur).

inverse de celui prévalant dans le jeu de base-ball actuel, et que le nombre de bases utilisées pour l'*anauligaaq-* (trois le plus souvent) différait de celui caractérisant la pratique de ce jeu. Il faut souligner néanmoins que l'*anauligaaq-* ne semble évoqué dans aucun récit traditionnel iglulingmiut (ou de l'Arctique central et oriental canadien de façon générale), contrairement à d'autres jeux de balle, tels *aqsaq-* et *aataujaq-*. Il est vraisemblable que la pratique inuit de ce jeu se soit inspirée de celle du cricket, que les Iglulingmiut ont pu observer et expérimenter directement, au XIX^e et au début du XX^e siècle, auprès des baleiniers ou des équipages anglo-saxons présents dans la région (Lyon 1824 : 397, L. Arnaujaq 1986 : 9-11).

3.2.3.4 Aataujaq- : jeu de lancer à la main

Aataujaq- constituait un autre jeu de balle éminemment collectif, pratiqué – sur une surface terrestre relativement plane – pendant la première moitié du XX^e siècle, souvent dans la seconde partie du printemps (une fois que la neige au sol avait commencé à fondre), et durant tout l'été (Mathiassen 1928 : 222, R. Iqallijuq 1995 : IE 332, H. Paniaq 2002, A. Ivalu 2004). Toutes les générations y participaient, des heures durant en général, et éventuellement pendant toute une journée ou toute une nuit, dès lors que les joueurs bénéficiaient d'une lumière permanente (M. Auqsaq 2002, T. Ijjangiaq, E. Qulaut, M. Quliktalik, 2004).

Ce jeu suscitait souvent un engouement considérable, au point que le départ pour une expédition de chasse (au phoque ou au morse) prévue le jour même pouvait être reporté afin de prolonger une partie engagée (T. Ijjangiaq 1987 : IE 020, 2004). Certaines femmes participant au jeu n'en délaissaient pas pour autant toutes leurs tâches, puisqu'elles pouvaient continuer à mâcher un morceau de peau (afin de l'assouplir pour préparer la confection de *kamiik*), tout en s'impliquant dans la partie en cours, selon L. Utak (Iglulik, 2005). Chez les Iglulingmiut comme chez les Nattilingmiut voisins (Rasmussen 1931 : 68, 360-361), il importait que le plus grand nombre d'individus présents dans le petit campement estival puisse prendre part à ce jeu de « hand-ball », y compris les femmes avec leur bébé sur le dos (S. Inuksuk 2002, T. Ijjangiaq 2004).³¹⁷

Le jeu opposait des équipes, au nombre de deux ou plus, chacune d'entre elles étant composée de deux à plusieurs joueurs. Chaque joueur devait faire en sorte que la balle, confectionnée à partir d'une peau de phoque remplie de sable, reste entre les mains des membres de son camp, et les co-équipiers s'efforçaient de se faire des passes (à la main),

³¹⁷ L'étymologie du terme *aataujaq-* (*aataujaq-* ?) est peu claire. Certains observateurs ont fait valoir que ce jeu de « hand-ball », tout comme le jeu de « football », avait été introduit dans l'Arctique par des explorateurs ou des baleiniers (cf. Lyon 1824 : 397). K. Birket-Smith (1929 II: 118-119) a néanmoins souligné que l'importance de la distribution de ces jeux de balle, connus dans l'ensemble de l'Arctique, suggérait qu'ils étaient pratiqués de longue date par les Inuit. Pour une grande majorité d'Iglulingmiut, *aataujaq-* relève d'une tradition inuit.

tandis que les joueurs adverses cherchaient à s'emparer de la balle par tous les moyens. Ce jeu impliquait des déplacements sur une aire relativement importante ne comprenant pas de buts ou de délimitations strictes, et très souvent, il constituait le cadre de démonstrations d'habileté et de force de la part des participants masculins surtout. Il offrait de fait de nombreuses occasions de contacts physiques entre les joueurs, la compétition pour le contrôle de la balle pouvant engendrer des « mêlées infernales » (Rasmussen 1929 : 245).

Selon les modalités choisies pour la formation des équipes, *aataujaq*- constituait un cadre d'abord voué à l'expression d'une compétition masculine hautement physique, marquée par des duels au corps à corps, ou bien encore un espace favorisant le batifolage et les contacts entre des joueurs masculins et féminins. Ces deux dynamiques, non exclusives l'une de l'autre, étaient généralement à l'œuvre au cours d'une même partie, mais l'une était susceptible de primer sur l'autre en fonction des règles de partenariat choisies au début du jeu.

Selon une première modalité, les joueurs formaient des équipes de deux. Les partenaires (*ilagiik*) pouvaient être de même sexe ou de sexe opposé, et ils étaient souvent liés par une relation à plaisanterie (leurs positions respectives au sein du réseau de parenté leur permettant de se taquiner l'un l'autre), plutôt que par une alliance d'ordre matrimonial : les partenariats entre époux semblaient en effet dissuadés (H. Ivaluarjuk 2002, I. Kunuk 2004).³¹⁸ Cette forme de répartition des joueurs était souvent la plus propice à l'expression de rivalités ou de démonstrations de force masculines. Sous prétexte de prendre possession de la balle, les jeunes hommes en profitaient souvent pour se mesurer à la lutte :

« Au printemps et en été, les jeunes gens aimaient beaucoup jouer à *aataujaq*. Certains commençaient à se battre vraiment au cours du jeu. Parfois, deux hommes dont la force semblait équivalente devenaient le centre de l'attention lorsqu'ils tentaient de s'arracher mutuellement la balle. Ils y mettaient toute leur force, sans chercher à dissimuler leurs capacités » (N. Piugaattug 1989 : IE 052, notre traduction).

I. Kunuk (2004) a souligné dans le même sens que certains hommes tendaient à révéler l'ampleur de leurs compétences (à la course, au saut en hauteur, à la lutte) au cours de ce jeu en particulier. Ces individus très « capables » (*pijunnaqtualuit*) finissaient par s'absorber dans la compétition au point d'en oublier de dissimuler leurs talents, ou de ne plus chercher à les cacher. L'engagement dans la compétition ou le duel sportif était d'ailleurs encouragé par les autres participants, comme P. Kunnuk (1990 : IE 129) a pu en témoigner (notre traduction) :

³¹⁸ Chez les Nattilingmiut en revanche, les époux formaient fréquemment des paires de partenaires lors de ce même jeu, pour lequel ils privilégiaient les partenariats dualistes (Rasmussen 1931 : 68, 360-361).

« La balle était parfois lancée en direction de deux adversaires (alors que l'un 'marquait' l'autre), afin de les voir se battre pour s'en emparer. Seul celui qui prenait le dessus ou remportait ce duel était en mesure de saisir la balle se trouvant au sol, et les autres joueurs assistaient à la bagarre sans chercher à prendre cette balle ». ³¹⁹

Ici encore, l'une des règles majeures consistait à ne jamais afficher d'animosité ou de colère, quelles que fussent les provocations physiques ou verbales auxquelles le joueur pouvait être confronté. Le recours à une forme de taquinerie similaire à celle exprimée lors de la pratique de l'*anauligaaq*- était surtout conçu comme un moyen d'entretenir l'émulation, en appelant certains joueurs à se montrer plus combattifs dans leurs tentatives de prise de la balle (I. Kunuk, T. Ijjangiaq, M. Quliktalik, 2004 ; L. Ukaliannuk 2005). Ceux qui dominaient la partie étaient en effet susceptibles de railler certains de leurs adversaires incapables de s'emparer de la balle, en les qualifiant de "*anarniliksiangujut*" (« individus qui commencent à dégager une forte odeur de crotte »). Plus la balle restait hors d'atteinte d'un joueur, plus ce dernier pouvait se voir qualifier de « crotteux » (dont l'odeur était réputée aller croissante tant qu'il ne s'était pas saisi de la balle). Ses adversaires le désignaient de la sorte tout en simulant le bruit d'un pet, et en s'approchant de lui pour faire mine de le renifler, ou pour le bousculer, lui donner une petite tape... ³²⁰

Selon une autre modalité de jeu pratiquée par les Iglulingmiut, une partie d'*aataujaq*- pouvait aussi mettre aux prises deux équipes, dont la composition était déterminée par une ligne de partage générique : les hommes étaient appelés à se mesurer à des adversaires essentiellement féminines (Mathiassen 1928 : 222, M. Auqsaq 2002). ³²¹ Très souvent, le camp masculin recouvrait en fait plusieurs paires de partenaires (deux hommes qui devaient chercher à s'envoyer la balle l'un à l'autre), tandis que les joueuses formant le camp adverse pouvaient toutes s'échanger la balle entre elles (E. Nutarakittuq, M. Quliktalik, A. Qunnut, 2004 ; H. Paniaq 2005). Cette version du jeu favorisait encore plus la mixité des contacts, d'autant que certain(e)s s'amusaient à dissimuler la balle sous leurs vêtements.

³¹⁹ A. Qunnut (2004) a nuancé cette dernière remarque, en soulignant qu'il arrivait parfois qu'une joueuse, parmi les plus jeunes ou au contraire les plus âgées, profite de cet affrontement masculin pour prendre la balle.

³²⁰ S'il s'agissait ici d'une forme d'agression « prétendue » et badine, la dynamique d'agression s'apparentait, dans les contes iglulingmiut, à une violence réelle (à l'égard des plus faibles surtout). Au travers de plusieurs récits, tel celui de Kiviuq, le jeu *aataujaq*- apparaît en effet comme un cadre privilégié par certains individus pour maltraiter un orphelin (Rasmussen 1929 : 287, 1930b : 46) ou même un oiseau de passage (Rasmussen 1929 : 260). Les responsables de ces agressions se voient systématiquement punis de mort par la suite, en se trouvant pris dans une tempête ou acculés à la famine.

³²¹ Le principe de la division générique (hommes/femmes) régissait la formation des équipes lors de la pratique de ce jeu de balle dans d'autres groupes, en particulier chez les Paallirmiut ou Inuit « Caribou » (Birket-Smith 1929 I : 274), chez les Inuit du « Cuivre » dans l'Arctique occidental (Stefánsson 1922 : 105), chez les Iñupiat du nord de l'Alaska (Nelson 1899 : 336) et chez les Tchouktches de Sibérie orientale (Bogoras 1904 : 271). Dans plusieurs régions, ce jeu pouvait également être pratiqué selon une règle opposant les individus mariés à ceux encore sans conjoint(e) (voir par ex. Lathrop 1969 : 9 pour le Kivalliq, Arctique central canadien).

Nombre d'aîné(e)s se souviennent que les hommes tendaient à focaliser leur attention sur certaines joueuses au fur et à mesure du déroulement de la partie, et que les adultes ne s'occupaient plus des joueurs enfants lorsque le jeu battait son plein, à l'image de ce qui se produisait lors des grandes compétitions d'*aqsaq-* (football) ou lors du jeu de poursuite *amaruujaq-* (jeu du loup). La recherche de contacts avec des membres de l'autre sexe constituait peut-être une dynamique d'autant plus prégnante (tout comme celle consistant en une évaluation mutuelle des joueurs masculins) lorsque le jeu prenait place dans un contexte de rencontre entre groupes distincts. Dans les années 1930-1940, les compétitions d'*aataujaq-* organisées au printemps lors de rassemblements à proximité du poste de traite de Mittimatalik (Pond Inlet) étaient en effet marquées par de fréquentes mêlées impliquant joueurs et joueuses, et par des duels de lutte entre jeunes hommes (E. Ootoova in Oosten et Laugrand 1999a : 34-35, M. Auqsaq, S. Inuksuk, 2002).

Aataujaq- resta longtemps un jeu très prisé en période estivale : les Iglulingmiut continuèrent de le pratiquer dans le village (au moins dans les premières décennies suivant la sédentarisation), et dans les campements familiaux (jusque dans les années 1980).

3.2.4 Une période estivale marquée par la prépondérance des jeux des enfants et des femmes

3.2.4.1 Des rassemblements festifs moins fréquents en été

Au cours du XIX^e siècle, des festivités *qaggi-* étaient susceptibles d'être organisées durant la période estivale (*aujaq* : de la mi-juillet à la fin septembre) dans la région d'Iglulik. Ces festivités, qui se déroulaient en plein air, soulignaient généralement la prise d'un gros gibier marin, en particulier celle d'une baleine boréale, *arviq* (Lyon 1824 : 448, Parry 1824 : 362-363). Dans les années 1820, les capitaines Lyon et Parry relevèrent en effet la spécificité du site d'Ungaluujaq sur l'île d'Iglulik : celui-ci comportait un très vaste enclos circulaire construit à l'aide de pierres espacées les unes des autres.³²² D'après les témoignages recueillis par G.F. Lyon et W. Parry, les Iglulingmiut avaient coutume de s'y rassembler en été pour célébrer la capture d'une baleine, en organisant un festin et en se livrant à des danses accompagnées de chants. Selon les informations rapportées plus tard par le capitaine Comer, présent dans la région dans les années 1880, il revenait d'abord à « chaque chamane » de danser autour de la viande (préalablement cuite) et de la peau de baleine, disposées au centre du cercle de pierres, tandis que les femmes interprétaient des chants (Boas 1907 : 500). Il

³²² *Ungaluujaq* signifie « ce qui ressemble à un cercle de blocs de neige constituant les fondations de l'iglou ». Pour bien des aînés iglulingmiut, cette disposition circulaire évoque la pratique de festins et de jeux collectifs (H. Paniaq 2002, I. Kunuk 2004). E. Ootoova (2000 : 180) définit aussi le terme *ungalunnguaqtut* (désignant des individus installés en cercle) en se référant à ces deux formes d'activités souvent complémentaires.

semble que les « jeux » évoqués par G. Comer (en tant qu'activités étroitement liées au festin, après le dépeçage d'une baleine) consistaient essentiellement en ces danses et chants rituels. S'il est possible que de telles festivités validant la prise d'une baleine aient encore eu cours au tout début du XX^e siècle, on ne dispose cependant pas de témoignages à ce sujet.

Durant la première moitié du XX^e siècle, l'été constituait de façon générale une période relativement peu marquée par la tenue de festivités *qaggi-*, ou par la pratique de jeux rassemblant de nombreux participants. Les différents membres du campement estival (composé d'une à deux familles ou groupes familiaux) pouvaient certes participer ensemble à des jeux, tels que le jeu de balle *aataujaq-* et des jeux de dissimulation et de poursuite. Mais à partir de la deuxième partie de l'été (courant août), les groupes familiaux connaissaient une dispersion accrue et une division générationnelle, dans la mesure où les jeunes hommes partaient en compagnie de leurs épouses vers l'intérieur des terres (dans la péninsule de Melville et en terre de Baffin) pour y chasser le caribou jusqu'au début de l'automne (mi-octobre environ). Les hommes plus âgés (généralement les chefs des familles étendues) restaient quant à eux – avec leurs épouses et leurs enfants – sur le littoral (à Qikiqtaaluk, Pingiqqalik, Ungaluujaq...), où ils continuaient à chasser le morse et le phoque en eau libre, en kayak ou en canot (Mathiassen 1928 : 30-32, 35, Damas 1963 : 20, 22, 116, N. Piugaattuk 1986 : IE 031, H. Paniaq 2002, E. Qulaut 2004).

Dans le cadre de ces campements, des jeux collectifs étaient encore pratiqués, impliquant un nombre restreint de participants mais rassemblant des adultes et des enfants. C'était notamment le cas du jeu de tir *nakattaq-*, qui consistait à lancer de petites pierres en direction d'une cible constituée par un caillou (ou tout objet de petite taille) disposé en haut d'un rocher, à plusieurs mètres de distance : les joueurs s'efforçaient de viser juste afin de faire tomber ce caillou (*milunasukhutik nuglugasuklutillu*). En été, ce jeu était surtout pratiqué par les garçons, qui cherchaient à rivaliser de précision tout en s'entraînant au tir (Mathiassen 1928 : 221, N. Piugaattuk 1989 : IE 052, H. Paniaq 2002), mais il arrivait aussi que ces derniers soient rejoints par d'autres membres du campement, personnes âgées, femmes et fillettes (I. Kunuk, T. Ijjangiaq, E. Nutarakittuq, A. Ulaajuruluk, 2004 ; A. Akittiq 2005). Lorsque ce jeu rassemblait ainsi plusieurs participants de différentes générations, des prix consistant en des biens modestes (*piqutikulungnik*, issus des possessions de chacun) étaient généralement mis en jeu, de la même façon que pour le jeu d'adresse *nugluktaq-*, pratiqué surtout en hiver (cf. 3.1.1.4.3) : le joueur qui parvenait à atteindre la cible remportait le lot mis

en jeu par le vainqueur précédent et devait à son tour puiser dans ses affaires personnelles pour constituer un prix (*imaqluni*) disponible pour le futur gagnant.³²³

3.2.4.2 Une saison propice aux jeux d'extérieur pour les enfants et les femmes

Il reste qu'en été, ce sont surtout les enfants et les femmes qui s'impliquaient activement dans toutes sortes de jeux d'extérieur, sur la côte ou dans la toundra, plus ou moins près du campement. La période estivale, tout comme la deuxième partie du printemps, se caractérisait en effet par une extension significative de leur espace quotidien, en raison des longues journées de lumière, des températures plus clémentes, et de la réduction des tâches domestiques liées à l'entretien du foyer (la lampe à huile ne nécessitant plus une surveillance régulière, les vêtements portés n'ayant plus tant besoin d'être séchés et assouplis...) ou au travail des peaux (le traitement des peaux de caribou ne commençant véritablement que vers la fin de l'été).³²⁴

Femmes et enfants se déplaçaient davantage dans la toundra, notamment pour y collecter des plantes combustibles (*suputiit* : linaigrette, *urjut* : mousses) ou comestibles (feuilles de saule feutré *uqaujait*, de saxifrage violette *aupilattunnguat*, baies : camarines noires *paurngait*, ou « airelles des marais » *kigutangirnait*), mais aussi pour s'y promener longuement. Pour les plus jeunes, la toundra constituait alors un vaste espace potentiel de jeu se prêtant particulièrement à la pratique de jeux de dissimulation et de poursuite (*uquutaq*, *qallupilluujaq-*, *iguttaujaq-*, *ammakisauti-*...), de rondes ou de tournoiement (*uqsuutaujaq-*, *qajaqatiik*...), d'imitation des activités des adultes (interprétation des rôles des époux et des parents dans un espace domestique reconstitué : *piqattaq-*, *tupinnguaq-*, *tuquujaq-*...), d'imitation de la chasse (au caribou : *tuktunnguujaq-*), ou encore de lancer (*nakattaq-*), et de jonglage (*illukisaaq*).

Ces jeux d'extérieur comportaient pour beaucoup une dimension verbale, dialogique ou chantée. Il en était notamment ainsi du jeu de jonglage *illukisaaq* (ou *illukitaaq*) qui s'accompagnait systématiquement de l'interprétation d'un chant (R. Irngaut, M. Auqsaq,

³²³ Nous verrons plus loin (4.2.2.2) que dans certains contextes moins fréquents, comme lors de rencontres entre différents groupes régionaux, au printemps ou au début de l'été, les prix mis en jeu au cours des compétitions de *nakattaq-* pouvaient être de grande valeur (chiens, tentes...).

³²⁴ Avant la christianisation, tout travail majeur de couture devait cesser dès que les hommes partaient chasser le caribou à l'intérieur des terres (Rasmussen 1929 : 191) : les femmes ne devaient pas coudre tant que cette chasse était en cours (soit durant tout l'été et jusqu'à la mi-automne). La couture des peaux ne pouvait reprendre qu'à l'issue de cette chasse, après que les hommes furent rentrés et que les membres du campement eurent quitté les tentes pour s'installer dans des iglous, sur la côte. Comme on l'a mentionné (3.1.1), la confection des vêtements en peau de caribou devait en outre être finalisée avant que le campement ne soit établi sur la glace de mer, si bien que la dernière partie de l'automne constituait une période de haute activité pour les femmes. Si la période estivale était propice aux jeux féminins, la fin de l'automne était inversement caractérisée par la prépondérance des jeux masculins, en raison de la plus grande disponibilité des hommes pour des activités ludiques.

2002 ; E. Qulaut 2004). En été, les fillettes et les femmes pratiquaient souvent ce jeu qui impliquait la manipulation de balles constituées de pierres de forme arrondie ramassées dans la toundra, et enveloppées éventuellement dans des chutes de peau de phoque. Ces balles pouvaient aussi être façonnées dans de la terre glaise (puis mises à sécher et recouvertes de peau), ou encore cousues dans une peau de phoque remplie de sable.

Ce jeu féminin – qui pouvait parfois être pratiqué par des garçons – prenait souvent une forme compétitive, en ce qu’il opposait généralement deux joueuses, parfois davantage. Celles-ci s’asseyaient face à face et chacune s’efforçait de jongler le plus longtemps en propulsant de trois à cinq balles à l’aide des deux mains (*illuktuaqłutik*), ou plus rarement, en lançant alternativement deux balles avec une seule main (*illuinnarmuaqłutik*).³²⁵ Dans les deux cas, chaque joueuse devait interpréter l’un des chants associés à ce jeu, aussi longtemps qu’elle parvenait à jongler sans laisser tomber aucune balle. Il s’agissait donc, pour chacune, de se montrer non seulement adroite en imprimant un mouvement constant aux balles, mais aussi d’énoncer correctement et le plus rapidement possible tous les termes d’un chant, ce qui exigeait une bonne capacité de coordination (Rasmussen 1929 : 249, R. Ujarasuk, E. Qulaut, M. Quliktalik, S. Avinngaq 2004).

Connu, au-delà de ses variantes, sous la dénomination générique de *qulukpa(a)jusi* (correspondant au premier terme énoncé), le chant interprété était plus ou moins long selon l’habileté de la joueuse. L’une des principales caractéristiques de ce chant avait trait à son apparente incohérence sémantique. Comme dans la plupart des chants ou des comptines associés à des jeux pratiqués notamment par des enfants (*uquutaq*, *aaqsiiq...*), les paroles récitées semblaient difficilement intelligibles (*tukiqagalaakłutik*, *tukisinanngittut*). Si certains mots faisaient sens, leur association avec des termes relevant d’autres champs sémantiques engendrait une certaine ambiguïté quant à leur interprétation finale. Comme l’a souligné une aînée d’Iglulik, « dans ce chant, il semble que l’on évoque d’abord un thème, mais l’instant suivant, on passe à quelque chose de tout autre si bien qu’on en perd souvent le sens premier ». Dans l’ensemble, le sens des paroles de ce chant était surtout suggéré et soumis à l’interprétation de chacun plutôt qu’explicite ou univoque, d’autant que les termes énoncés intégraient souvent des syllabes supplémentaires, destinées à produire certains effets

³²⁵ Le terme *illukisaaq-* ou *illukitaaq-* qui désigne cette activité de jonglage (*inluk(k)ita(C)aR*, Fortescue et al. 1994 : 136) apparaît dérivé du radical *illuk-* ou *igluk-* indiquant l’utilisation des deux mains ou la mobilisation des deux côtés lors d’une action (*illuktut* : avec les deux mains, des deux côtés, cf. Fortescue et al. 1994 : 136). Quant au morphème *-kita(a)q-*, il suggère la durée ou la répétition d’une action (« plusieurs fois, durablement », Schneider 1972 : 34). Le fait de jongler, *illukitaaq-*, serait ainsi désigné comme une action impliquant avant tout l’usage des deux mains (deux unités d’une paire intrinsèque).

rythmiques, ainsi que l'illustre la version suivante pour laquelle nous proposons une traduction nécessairement incomplète et approximative : ³²⁶

<i>« Qulukpaajuusi, qulukpapaajusi,</i>	
<i>Ajajurujunni, ajajajurujungni,</i>	
<i>Kamminguna, kammiuta,</i>	Celle qui confectionne une paire de bottes (?)*
<i>Aungmii, kannirmii,</i>	Du sang...
<i>Tartalatigut, tartalativut,</i>	Qui s'écoule, que l'on entend battre (?)**
<i>Aliqangma una, sivualiuna,</i>	La dent de devant (incisive) de ma sœur aînée
<i>Anarnittualukjuaq,</i>	(Ce qui) dégage une forte odeur de crotte
<i>Uata uatalli / Uasavi sallai</i>	
<i>Aliqattiarra pingasunik</i>	Ma sœur aînée (la plus âgée) en a trois
<i>Aliqaja maqruunik</i>	Mon autre sœur aînée en a deux
<i>Uvangali atausirmik</i>	Et moi j'en ai un(e)
<i>Kakkikka kakkikka niuqtuarivakka</i>	Je renifle et j'aspire à nouveau la morve qui coule de mon nez
<i>Imirpakka, imirpakka aja</i>	Je l'avale, je l'avale
<i>Kikkulli angagigaluaqpagit,</i>	Qui as-tu pour oncles maternels / qui sont tes oncles maternels ?
<i>Takikkua angagigaluaqpakka</i>	Ceux que j'ai pour oncles maternels / mes oncles maternels sont
<i>Ajaluutikkut, ajajaluutikkut,</i>	Ajaluuti, Ajajaluuti
<i>Suqqutikkut, miqqutikkut,</i>	Suqquti, Miqquti
<i>Qatlaviulinikkut, tiigarutikkut,</i>	Qatlaviuliniq, Tiigaruti
<i>Nuvukut, ajaa / ajija ! »</i>	Nuvuk

* Les termes *kamminguna* et *kammiuta* n'ont pas de traduction littérale, mais évoquent le terme *kammijuaq*, qui désigne une personne qui confectionne (ou coud) des *kamiik* (cf. Ootoova 2000 : 447).

** De même, les termes *tartalatigut*, *tartalativut* n'ont pas de signification littérale, mais se rapprochent de *tartaqivuuq* (« qui éclabousse, s'égoutte », Schneider 1985 : 398). Pour S. Avinngaq (Iglulik, 2004), *tartalativut* évoque surtout le bruit produit par des bottes mouillées entrant en contact avec une surface rocheuse, ou le bruit des pas – « *tarta !* » – sur une colline rocailleuse.

Dans la région d'Iglulik, l'interprétation de ce chant a caractérisé la pratique du jeu de jonglage *illukisaaq*- au moins jusque dans les années 1980. À cette époque encore, des jeunes filles continuaient en effet de se mesurer au travers de ce jeu, essentiellement dans le contexte des campements estivaux. Selon l'une de ces joueuses, celle qui perdait la compétition en laissant tomber une balle la première se voyait attribuer un nom indésirable, tel que *niliq* (« pet ») ou *anaruluk* (« petite crotte »). Fondé principalement sur l'évocation d'une odeur excrémentielle ou des sécrétions et vents corporels (mentionnés aussi dans le chant même, cf. *anarnittualukjuaq*, *kakkik*...), le recours à la taquinerie constituait ici encore une composante majeure de la dynamique d'émulation entre joueuses adverses.

³²⁶ Version recueillie à Iglulik en 2004 auprès de R. Ujarasuk, M. Quliktalik et S. Avinngaq. Voir en annexe pour une présentation de certaines variantes de ce chant. Il faut souligner que ce jeu de jonglage était pratiqué, en tant qu'activité principalement féminine et enfantine, dans l'ensemble de l'aire inuit, et qu'il s'accompagnait toujours d'un chant ou d'un récitatif dont le sens était rarement clair (cf. Boas [1888] 1964 : 162, 248-249, Turner [1894] 1979 : 157, Birket-Smith 1929 I : 274, II : 119, Rasmussen 1929 : 249-250, Ootoova in Oosten et Laugrand 1999a : 136). Dans certaines régions du sud de Baffin toutefois, le chant interprété pouvait consister en une narration relativement cohérente, évoquant différentes actions entreprises (sur un mode similaire à celui impliqué dans le jeu du bilboquet *ajagaq*) en lien avec la pêche, la chasse au caribou... Lorsqu'une joueuse laissait tomber une balle, elle s'arrêtait à une étape précise du récit et était réputée avoir « perdu » l'objet (sa ligne par exemple), l'animal ou le personnage (sa belle-sœur...) qu'elle avait évoqué en dernier avant de devoir interrompre sa narration (témoignage recueilli en 2002 à Iqaluit auprès de J. Pitsiulaaq, originaire de Kinngait, Cape Dorset).

Dans ce chapitre, nous avons présenté les principaux jeux pratiqués par les différents membres (adultes, enfants...) des groupes qui nomadisaient dans le nord du bassin de Foxe au XIX^e et dans la première moitié du XX^e siècle. Ces pratiques ludiques ont été examinées en premier lieu au regard de leur inscription dans le cycle saisonnier et pour partie rituel qui prévalait à cette époque, et cette approche nous a amenée à évoquer la dimension rituelle et la portée symbolique associées à certaines d'entre elles. Il importe maintenant de mieux mettre en perspective les différents aspects symboliques et les fonctions rituelles évoqués ci-dessus, au travers d'une synthèse visant plus spécifiquement à cerner quelques-uns des principaux effets attendus d'une pratique ludique, ou quelques-uns des rôles dévolus au jeu dans la société iglulingmiut semi-nomade. Organisée autour de deux axes majeurs (le jeu et la chasse, le jeu et l'échange entre partenaires humains), cette synthèse tentera notamment d'éclairer en quoi l'engagement dans le jeu – et plus précisément la participation à des jeux collectifs ou dualistes – pouvait autrefois relever d'une prescription individuelle et/ou collective.

Chapitre IV : De quelques fonctions du jeu en contexte semi-nomade

4.1 Jouer pour entretenir un esprit positif essentiel à la réussite de la chasse

4.1.1 Des jeux rituels voués à préparer la chasse

Dans cette section, nous rappellerons certaines observations formulées lors de notre précédente présentation des jeux rituels et des activités ludiques plus largement associées à des festivités rituelles iglulingmiut, en cherchant à interroger plus avant dans quelle mesure la pratique de ces jeux pouvait participer d'une préparation symbolique de la chasse.

Bien que nous ne disposons que de peu de témoignages directs sur le rituel *tivajuut* organisé dans les régions d'Iglulik et du Tununiq (au nord de Baffin) aux environs du solstice d'hiver, nous avons pu relever que selon plusieurs Iglulingmiut nés au début du XX^e siècle, ce rituel visait surtout à favoriser la capture du gibier marin, alors que les hommes s'apprêtaient à mener – ou venaient de reprendre – la chasse au phoque sur la nouvelle glace de mer, au trou de respiration, selon la technique *mauliq-*. Pour certains aînés d'Iglulik, la célébration du *tivajuut* avait plus généralement pour fonction d'assurer la disponibilité des ressources de gibier et de protéger le campement contre les risques de disette durant la période hivernale (cf. 3.1.1.3). Comme nous l'avons vu, ce rituel était constitué de séquences qui, pour la plupart, impliquaient des pratiques de « jeu » (*pinnguaq-*), selon l'expression d'Iglulingmiut nés entre 1900 et 1940. Pour Aatuat, qui prit part à l'un de ces rituels, les duels physiques ou chantés organisés dans ce cadre (entre deux groupes adverses menés par des *illuriik*) contribuaient pleinement à consolider le campement d'hiver, en stimulant et en intensifiant la force vitale des participants (cf. Saladin d'Anglure 1989 : 146). Amorcé par la séquence d'appariement dans laquelle officiaient les deux chamanes *tivajuuk*, l'échange généralisé des conjoints constituait une autre forme de jeu hautement caractéristique de ce rituel hivernal (Rasmussen 1927 : 148, 1929 : 243) : or, selon G. Kappianaq (1992 : IE 235, IE 249), c'est tout particulièrement cette séquence de jeu (durant laquelle les chamanes « jouaient » aussi à représenter l'acte sexuel en simulant un accouplement sur un mode débridé), qui répondait aux attentes de la maîtresse du gibier marin, Takannaaluk-Takatuma.

Il faut noter à cet égard que chez les Aivilingmiut voisins (relevant du même « groupe Iglulik »), l'échange des conjoints, et des femmes en particulier, constituait une pratique apparemment caractéristique de rituels chamaniques organisés pour mettre fin à un insuccès durable à la chasse et écarter les risques de disette (Hall in Nourse 1879 : 144), ou pour éviter que des sanctions ne soient exercées par la maîtresse du gibier marin à la suite de la transgression de certains interdits (Low 1906 : 164). Si la pratique de rituels similaires reste à

vérifier pour les Iglulingmiut, il est en tout cas avéré qu'en dehors du cadre même du *tivajuut*, l'échange des femmes pratiqué entre des partenaires masculins (*aipbaarjugiik*, *nulijautigiik*...) pouvait se voir reconnaître, dans cette société, une certaine portée dans le champ cynégétique. Évoquant le cas de deux partenaires iglulingmiut, T. Mathiassen (1928 : 211) a ainsi précisé que s'ils manquaient à leur obligation d'échanger régulièrement leurs conjointes, cette défaillance était réputée se solder par un insuccès à la chasse, voire une mauvaise saison de chasse, au moins pour l'un d'eux. On peut présumer que l'échange des épouses, entre des partenaires institutionnels, était inversement investi d'une valeur propitiatoire en matière de chasse ou de prise de gibier.³²⁷

En tant que pratique ou « jeu » supposé(e) plaire à l'esprit maître du gibier marin, l'échange généralisé des conjoints opéré lors du *tivajuut* visait sans nul doute à favoriser le succès de la chasse. On peut certes se demander si les femmes impliquées dans cet échange rituel étaient assimilées au gibier même (comme le suggérerait leur désignation par le terme *ikuktaq*, soit « un morceau [de viande] prélevé sur un tout ») ou si chacune d'elles représentait plutôt la maîtresse du gibier marin, comme cela semblait être le cas lors de l'échange similaire organisé au cours de la grande fête automnale « de Sedna », dans le sud de la terre de Baffin (puisque les participants masculins y étaient désignés comme les « fiancés de Sedna », cf. Bilby 1923 : 214, Blaisel et Oosten 1997 : 33, Oosten 2001 : 23).³²⁸ Mais dans l'ensemble, ce jeu de l'échange des conjoints invitant à la reproduction des hommes, et sans doute du gibier, constituait une pratique rituelle destinée à mettre l'*inua* du gibier dans des dispositions favorables, afin que les expéditions de chasse des hommes soient fructueuses durant la longue période hivernale.

Si ce type d'échange rituel des conjoints cessa d'être pratiqué dès lors que le *tivajuut* ne fut plus célébré, c'est une autre forme d'échange généralisé, impliquant cette fois des biens matériels, qui lui succéda avec l'institutionnalisation de la célébration de la naissance du Christ, dans les années 1920-1930. Parfois décrit comme relevant lui-même d'un « jeu », en

³²⁷ Selon les témoignages recueillis auprès d'Iglulingmiut nés au tout début du siècle, cet échange des conjointes revêtait en tout cas la forme d'une prescription ou d'une obligation mutuelle pour les deux hommes partenaires. Des récits iglulingmiut évoquent en outre les conséquences néfastes (meurtre, conflit guerrier) engendrées par le comportement d'une femme refusant de participer à un tel échange (R. Ujarasuk 2004). Chez les Nattilingmiut voisins, un tel refus de la part d'une des épouses était « contraire aux souhaits des esprits » et fort susceptible de provoquer la colère de ces derniers, selon le chamane Samik (cf. Rasmussen 1931 : 196). Notons encore que l'emprunt de l'épouse du partenaire « de chant » (*illuq*) était parfois comparé, de façon métaphorique, au harponnage d'un gibier, comme l'illustre un chant nattilingmiut (cf. Rasmussen 1931 : 351).

³²⁸ En concrétisant une forme d'alliance (valable pour la saison hivernale du moins), l'union symbolique des hommes avec l'esprit féminin « maître » du gibier marin contribuait à légitimer les futures prises animales des chasseurs. Cette nécessité de légitimer la chasse à venir par une alliance d'ordre matrimonial avec un/des esprits influant directement sur l'accès au gibier a été mise en exergue par R. Hamayon (1990 : 425-453, 1995 : 76), au travers d'un examen très approfondi de plusieurs rituels chamaniques sibériens fortement empreints de « jeu ».

raison notamment de la joie collective qu'il était réputé susciter, l'échange de présents constitua très tôt une séquence caractéristique du rituel de Noël en contexte semi-nomade. Or, cette pratique fondée sur une réciprocité généralisée et immédiate venait souvent clôturer, au tout début du XX^e siècle, les rituels chamaniques iglulingmiut voués à protéger le campement et lutter contre les mauvais esprits susceptibles de provoquer la disparition du gibier dans la région (cf. Rasmussen 1929 : 144-148, 1930b : 104), tout comme l'échange des femmes constituait la séquence finale des rituels aivilingmiut organisés dans un but similaire au XIX^e siècle ou à la même époque encore (Nourse 1879 : 144, Low 1906 : 164). On peut enfin rappeler que le grand rituel d'automne célébré jadis dans le sud de Baffin afin de préparer la saison de chasse hivernale intégrait aussi une séquence d'échange de présents : la générosité manifestée par les participants à l'échange était alors censée engendrer chez la maîtresse du gibier marin (Takannaaluk, « Sedna ») une disposition comparable à donner (à ces humains). Au regard de l'importance symbolique accordée précédemment à l'échange rituel de biens personnels entre les membres du campement, on peut ainsi se demander dans quelle mesure l'échange de présents pratiqué, dans la première moitié du XX^e siècle, lors des rituels de Noël pouvait encore être associé, chez les Iglulingmiut notamment, à une notion de prévention contre un insuccès de la chasse, voire à une logique d'acquisition de chance à la chasse.

En dehors de la grande fête rituelle *tivajuut* et de celle qui la remplaça à peu près à la même période saisonnière (Noël), ce sont aussi toutes les festivités organisées dans le *qaggiq* à partir de la fin de l'automne et tout au long de l'hiver qui pouvaient revêtir une dimension propitiatoire en matière de chasse semble-t-il. Nous avons vu que les compétitions de chant et de danse à tambour ainsi que les duels de boxe et de lutte engagés dans le *qaggiq* étaient surtout décrits, par les aînés iglulingmiut contemporains, comme des pratiques visant à susciter une réjouissance collective (ce qui n'excluait pas, au contraire, qu'elles favorisent aussi l'expression d'une dynamique d'émulation entre des participants masculins invités à évoquer leurs expériences de chasse ou à démontrer leur force physique). Si cet objectif de réjouissance généralisée concernait d'abord les participants humains, protagonistes et spectateurs (eux-mêmes acteurs), on peut aussi se demander s'il ne s'étendait pas implicitement à certaines catégories d'esprits, susceptibles d'apporter leur soutien aux hommes dans différents domaines, notamment dans le champ cynégétique. Plusieurs indices laissent en effet supposer que ces festivités, et en particulier les jeux qui en constituaient le cœur, étaient autrefois perçu(e)s comme un moyen de réjouir (aussi) des esprits, et par là même de se concilier leur bienveillance ou leur assistance future, en particulier pour la chasse.

De façon générale tout d’abord, et chez les Iglulingmiut comme dans d’autres groupes inuit de l’Arctique canadien, plusieurs types d’esprits (parmi lesquels des *inuut*, esprits maîtres d’une entité, ou des *tuurngait*, auxiliaires potentiels du chamane voire de toute personne) étaient réputés sensibles aux dispositions émotionnelles des humains et notamment à leurs manifestations de joie :

Esprits de défunts humains, d’animaux, d’insectes ou de toute entité vivante ou morte, certains *tuurngait* étaient par exemple connus pour apprécier la compagnie des individus enjoués, et pour être inversement peu disposés à s’associer, ou à prêter leur concours à des hommes manifestant trop d’anxiété, se laissant aller au désarroi ou s’abandonnant durablement au chagrin (Rasmussen 1929 : 120, 1931 : 68-69).

D’autres catégories d’esprits auxiliaires ou protecteurs, attachés à l’individu iglulingmiut dès sa naissance (au travers de rituels consistant à l’essuyer ou à le vêtir pour la première fois avec la dépouille d’un animal et/ou à lui conférer une amulette issue de cette dépouille ou d’une partie animale), étaient peut-être jugées susceptibles de réagir favorablement aux expressions de joie des individus participant à des festivités de chant et de danse, comme cela a pu être rapporté pour d’autres sociétés inuit de l’Arctique central : K. Rasmussen (1929 : 156) a en effet cité un témoignage de son compagnon J. Olsen selon lequel la joie manifestée par les individus engagés dans des festivités de chant et de danse à tambour (à l’issue d’un rituel collectif de cure) tendait à accroître le pouvoir des « bons esprits des amulettes » – et plus fondamentalement sans doute la relation de partenariat établie avec les esprits des animaux ainsi représentés – chez les Ahiarmiut (Inuit « Caribou »).³²⁹

Enfin et surtout, on peut penser que les esprits des ancêtres défunts assimilés aux habitants de l’espace céleste du « pays du jour », les *ullurmiut*, étaient perçus comme appréciant aussi de voir les vivants dépositaires de leurs noms participer ensemble à des activités ludiques lors de festivités *qaggi-*, dans la mesure où ils étaient réputés goûter eux-mêmes, et de manière continue, les plaisirs du jeu collectif (et du chant). Ces défunts éponymes – occupant un territoire ou un campement identifié comme celui de l’esprit de la lune, *taqqip inua* – étaient en effet représentés comme s’adonnant de façon quasi permanente à des jeux (tel le football *aqsaq-*, cf. 3.2.3.1)³³⁰, tout en chantant. Si les *ullurmiut* pouvaient

³²⁹ On pourrait interroger dans cette même perspective la pratique qui consistait, pour chaque participant iglulingmiut entrant dans le *qaggiq*, à imiter le cri propre à son animal protecteur (*tigguti*, *ikajuqti*, représenté par une amulette souvent) lors des festivités du *tivajuut*, en particulier au moment de toucher la viande destinée au festin. Cet esprit animal avait la réputation de protéger le chasseur notamment (Saladin d’Anglure 1980b : 19).

³³⁰ Dans son analyse de la grande fête automnale célébrée jadis dans le Cumberland Sound (« rituel de Sedna » du sud de Baffin destiné à préparer la chasse hivernale), J. Oosten (2001 : 23-24) a fait valoir que les vivants représentaient les ancêtres éponymes en train de jouer, lorsqu’ils se livraient au jeu *ajuktaq-* consistant à

ainsi faire figure de spectateurs enclins à la réjouissance et particulièrement disposés à se réjouir face aux jeux des humains, il est aussi fort probable que l'interprétation collective de chants *pisiit* lors de festivités de danse au sein du *qaggiq* contribuait à inscrire l'ensemble des participant(e)s dans une relation directe avec ces défunts, puisque tout chant humain était considéré comme dérivé de leurs propres chants, composés aux premiers temps de l'humanité (Rasmussen 1929 : 229, 234) : chanter des *pisiit* dans ce cadre invitant à la réjouissance collective représentait sans doute un moyen de réactiver la relation avec ces ancêtres (cf. Laugrand et Oosten 2007-8 : 464), et d'invoquer implicitement leur soutien, dans la mesure où ils pouvaient constituer des auxiliaires précieux pour chacun des individus portant leur nom, en particulier lorsque ceux-ci étaient confrontés à des difficultés à la chasse (Rasmussen 1929 : 149).

Si nous pouvons ainsi avancer l'hypothèse selon laquelle les jeux pratiqués lors de festivités *qaggi-* étaient de nature à disposer favorablement certains esprits (perçus comme étant plus ou moins directement présents, mais presque toujours témoins), il reste toutefois difficile d'en établir très précisément ou systématiquement l'identité, chez les Iglulingmiut. F. Boas ([1888] 1964 : 189, 194) a certes fait valoir que, dans le sud de Baffin, les activités pratiquées dans un *qaggiq*, telles que les danses à tambour accompagnées de chants et les compétitions de force, étaient généralement « dédiées à des esprits », et plus particulièrement offertes à l'esprit maître (*inua*) du *qaggiq*, si bien que toute festivité organisée dans cet espace tendait à s'assimiler selon lui à une « fête religieuse ». Mais si l'existence d'un tel « esprit du *qaggiq* » (*qaggip inua*) était également évoquée au travers de récits connus des Iglulingmiut et des Natilingmiut, qui le dépeignaient aussi sous les traits d'un homme chauve porté à s'emparer de toute personne cherchant à savoir s'il était bien présent dans la maison cérémonielle (Boas 1901 : 331, Rasmussen 1929 : 224-225), nous ne trouvons guère d'informations concernant d'éventuels pouvoirs « positifs » prêtés à cet esprit, à la fin du XIX^e et au début du XX^e siècle du moins. Il reste néanmoins que l'existence de prohibitions et de prescriptions rituelles liées à l'entrée dans un *qaggiq* (interdite à tout moment pour une femme menstruée, Rasmussen 1929 : 179), et à la participation aux festivités s'y déroulant (cf. exclusion des femmes en période de relevailles et des personnes soumises à des injonctions de non-activité après le décès d'un parent, Rasmussen 1929 : 49, 199 ; et peut-être port impératif d'un couvre-chef pour les femmes interprétant des *pisiit* ?) tend à confirmer que

propulser une balle tout autour du campement, à la fin de ce rituel. En représentant ces esprits défunts (et en représentant par ailleurs la maîtresse du gibier marin, « Sedna »), les membres du campement d'hiver tendaient surtout à transformer ces derniers en partenaires sociaux ou partenaires d'échange selon J. Oosten.

les participants se percevaient ici aussi sous le regard direct d'esprits, et en particulier d'esprits maîtres du gibier et d'esprits de défunts, qu'il importait de ne pas offenser.³³¹

Si la présence d'esprits (tutélaires : *inuait*, auxiliaires : *tuurngait* ou autres) n'était pas nécessairement soulignée ni même toujours identifiée avec précision lors de festivités de danses et de lutte organisées dans la région d'Iglulik, cela ne signifie pas pour autant que la pratique de ces jeux (dualistes et collectifs), et surtout les démonstrations de joie qui y étaient associées, étaient dénuées de toute efficacité symbolique ou non vécues comme susceptibles d'influer sur le cours des événements à venir. En traitant des jeux pratiqués lors de festivités *qaggi-* succédant au retour du soleil dans la deuxième partie de l'hiver, nous avons vu que le fait de jouer – principalement à des jeux de compétition mobilisant les capacités corporelles – était d'abord présenté comme un moyen d'exprimer, par excellence, la joie des membres du groupe face à l'entrée dans une nouvelle période hivernale plus prometteuse pour la chasse. Or, le fait d'afficher ainsi une réjouissance collective fondée sur le constat des difficultés surmontées et des dangers évités durant la période d'obscurité, mais aussi sur l'anticipation de meilleures conditions de chasse, à un moment-clef potentiellement difficile (en raison de la permanence des risques de disette), constituait peut-être aussi un moyen de faire advenir ces conditions favorables.

Comme nous l'avons mentionné, les compétitions dualistes organisées entre des individus nés en hiver (« lagopèdes ») et d'autres nés en été (« canards hareldes »), lors de festivités *qaggi-* marquant la période d'ascension du soleil (*qangattaarsat*, jusqu'aux environs de l'équinoxe de printemps), étaient par ailleurs susceptibles d'être investies d'une portée divinatoire, qui consistait surtout en la recherche d'un signe favorable quant aux conditions saisonnières à venir. L'issue propre à certaines de ces compétitions (de traction à la corde ou de football) était interprétée comme un indice des caractéristiques météorologiques de la saison suivante. Une victoire du camp de l'été pouvait ainsi laisser escompter des conditions printanières et estivales particulièrement propices à la réalisation de bonnes chasses. Dès lors que l'issue de la compétition entre « lagopèdes » et « canards » était mise en relation avec une notion de succès à la chasse, au cours de ces festivités pré-printanières *iglulingmiut* comme lors du rituel pré-hivernal célébré dans le sud de Baffin (cf. Laugrand et Oosten 2002b : 208),

³³¹ Si de nombreux esprits de tout ordre (*inuait*, *tuurngait*, défunts...) étaient représentés comme capables de voir à tout moment les êtres humains (et plus particulièrement leur état physiologique, leurs actions et leurs pensées), il semble que le *qaggiq* ait été conçu comme un espace au sein duquel les participants humains étaient plus spécifiquement observés par ces esprits, ce qui justifiait notamment que les femmes menstruées n'y aient pas accès (sous peine de provoquer une profonde répulsion de la part du gibier, et de susciter la colère de leur-s esprit-s maître-s, cf. Boas 1907 : 504, Rasmussen 1929 : 98, 1931 : 262). Pour B. Saladin d'Anglure (1989 : 165), le *qaggiq* constituait en lui-même, en général, « un lieu de médiation avec le monde naturel et surnaturel ».

il est probable que c'était surtout les résultats favorables qui étaient retenus comme les plus significatifs, parce qu'invitant à entretenir une anticipation positive vécue comme essentielle à la réussite même de la chasse.

Il nous semble en effet, comme nous allons le voir, que l'expression d'un optimisme et d'une certaine joie, anticipée ou immédiate, était plus largement prescrite (et de fait, souvent à l'œuvre) au niveau tant individuel que collectif, tout au long des diverses étapes caractérisant l'activité cynégétique : non seulement lors de sa préparation, mais aussi lors de sa réalisation puis de sa validation, cette dernière phase s'assimilant souvent à la préparation symbolique d'une nouvelle chasse de même type. Et très souvent, en dehors même des seuls « grands » cadres rituels, cette double dynamique d'anticipation positive et de réjouissance paraissait se fonder, pour beaucoup, sur des pratiques reconnues comme relevant de jeux.

4.1.2 Jouer et être enjoué pour favoriser le succès de la chasse en cours

Tout un ensemble de facteurs concourait à l'acquisition de chance à la chasse.³³² Parmi ces facteurs figurait notamment l'observance d'une règle comportementale qui exigeait que chacun des membres du groupe fasse preuve d'optimisme et témoigne d'une certaine joie (ou anticipation positive) lors du déroulement d'une expédition de chasse. Afficher un moral élevé ou un enthousiasme mesuré relevait d'une prescription générale, valable tant pour les hommes participant directement à la chasse que pour les individus restés au campement.

4.1.2.1 Au masculin : des chasseurs tenus à la bonne humeur

4.1.2.1.1 La nécessité de se montrer enjoué lors de la chasse

Pour favoriser le succès de la chasse, il revenait d'abord au(x) chasseur(s) d'engager la quête de gibier dans un esprit enjoué et avec une confiance relative en l'aboutissement fructueux de cette quête. Selon plusieurs aînés iglulingmiut, il était et reste en effet impératif que le chasseur manifeste sa joie de partir chasser puis d'être impliqué dans une activité cynégétique, s'il voulait/veut avoir des chances de voir ses tentatives aboutir, quelles que fussent ou quelles que soient les conditions (météorologiques, matérielles) auxquelles il se trouvait/est confronté (H. Paniaq 2002, L. Ukaliannuk 2002, I. Kunuk 2004) :

« Nos parents insistaient sur le fait que nous devions nous réjouir lorsque nous allions chasser (*quviasugiaqaqtugut angunasuniaqluta*). La perspective d'attraper un animal doit toujours être considérée comme un motif de

³³² Outre les rituels collectifs évoqués précédemment, des rituels personnels étaient pratiqués afin que le chasseur soit davantage prédisposé à rencontrer le gibier durant sa quête. Au niveau individuel, l'acquisition de chance à la chasse était essentiellement fonction de la réalisation de ces rituels (d'ordre familial surtout, cf. 1.2) et de l'observance de prohibitions et de prescriptions (souvent particularisées).

réjouissance, la chasse même doit être appréhendée comme une source de joie (*quviasutigijaulluni*). Tant que le chasseur témoigne de sa joie en pensant au gibier et évite de montrer des signes de découragement (*sapiluaq-tailimalluni*), de tristesse (*quviasunnngittailimallunilu*) ou de colère (*ninngaumattaililluniluunnit*) lors de la chasse, il reste en mesure de faire une prise. S'il se montre optimiste et joyeux à l'idée de capturer un gibier, sa chasse en sera facilitée et les difficultés rencontrées tendront à disparaître » (I. Kunuk, Iglulik 2004 ; notre trad.).

Cette disposition à l'optimisme censée favoriser une issue heureuse de la chasse devait se distinguer cependant de tout sentiment excessif de confiance en soi : si le chasseur était incité à se montrer relativement confiant en « sa » chance, il était inversement dissuadé de se sentir sûr de lui et de ses capacités face au gibier, dans la mesure où toute attitude dénotant un sentiment de supériorité par rapport à l'animal chassé (ou à son esprit maître, *inua*) tendait à provoquer le retrait de ce gibier ou risquait d'engendrer d'autres formes de sanction (maladie, mort prématurée...) à l'endroit du chasseur orgueilleux. Selon G. Kappianaq (2002) et E. Amaaq (2002), les jeunes hommes étaient ainsi mis en garde contre toute tendance à considérer le gibier comme un être susceptible d'être surpassé ou vaincu (*saalagijaujuq*). Une certaine humilité était au contraire exigée face aux animaux chassés, « dont on nous rappelait la puissance » (G. Kappianaq, témoignage recueilli en 2002). En ce sens, l'optimisme requis pour un dénouement favorable de la chasse s'assimilait surtout à une forme de confiance en la bonne disposition du gibier à l'égard du chasseur.

Cette confiance relative placée en la bienveillance potentielle des esprits maîtres (*inuat*) du gibier devait alimenter des attentes positives, et mesurées, quant à l'issue de la chasse, tout en incitant à l'expression d'une certaine joie ou gaieté (*quviasungniq*) lors de cette chasse. L'esprit enjoué ou la bonne humeur manifesté(e) par le chasseur était susceptible de constituer de fait tant un indice de la qualité de la relation (escomptée) entre l'homme et son gibier potentiel, qu'un moyen de favoriser cette relation d'échange, en incitant le gibier à se sentir bienvenu (ou source de réjouissance) et à s'offrir au chasseur. Dans cette perspective, il importait que le chasseur parvienne à témoigner durablement d'un certain enthousiasme, et réussisse à écarter les pensées préoccupantes susceptibles de survenir lors d'une longue expédition. Or, bien souvent, le recours au jeu (*pinnguarniq*) ou au chant (*pisiliurniq*, *innngiriarniq*) constituait un moyen privilégié par le chasseur pour entretenir ou réactiver un état d'esprit favorable, que ce fût lors d'expéditions avec un ou des partenaires, ou lors d'une chasse en solitaire.

4.1.2.1.2 Des chants et des jeux favorisant une disposition propice à la rencontre avec le gibier

Dans le cours d'une chasse en solitaire notamment, la composition et l'interprétation de chants *pisiit* pouvaient s'apparenter non seulement à un mode d'expression de la joie engendrée par la quête du gibier (Rasmussen 1929 : 231, N. Piugaattug 1986 : IE 011), mais aussi à un moyen permettant de contenir certaines émotions ou préoccupations naissantes, ou de repousser les pensées angoissantes (G. Kappianaq 2002, I. Kunuk 2004). Au travers de son chant, le chasseur tendait souvent à faire valoir sa satisfaction et sa reconnaissance quant à sa situation, au plaisir suscité par son déplacement dans la toundra ou sur l'eau (en été), ou bien il témoignait de son humilité face au gibier, en soulignant sa difficulté à se montrer à la hauteur de son statut de pourvoyeur (cf. 3.1.1.1.3, et en annexe : chants *pisiit*).

Dans les deux cas, l'interprétation d'un *pisiq* était souvent réputée conforter ses chances de rencontrer un gibier et de s'attirer les faveurs de ce dernier (ou de celles de son esprit maître, *inua*). Outre l'effet positif prêté aux expressions de joie et/ou de modestie caractéristiques de ces chants (nécessairement entendus par les esprits maîtres des animaux), c'est aussi l'origine des paroles chantées qui pouvait conférer à ces dernières une efficacité particulière en matière de capture du gibier. Il faut rappeler d'une part que chez les Inuit « Iglulik », tout chant *pisiq* était considéré, au début du XX^e siècle encore, comme hérité pour partie des défunts du « pays du jour » (*ullurmiut*), ces derniers ayant transmis aux humains – par l'intermédiaire d'un chamane – la connaissance même de l'activité de chant (Rasmussen 1929 : 229) : dès lors qu'elle impliquait l'usage de termes issus des précédents chants de ces défunts (ancêtres), la composition d'un *pisiq* inscrivait l'individu dans une relation étroite avec ces esprits (Rasmussen 1929 : 234). D'autre part, l'interprétation d'un chant *pisiq* hérité d'un parent décédé ou encore en vie pouvait représenter, pour le chasseur, un moyen de favoriser le succès de sa quête, en bénéficiant du soutien de cet ancêtre ou du pouvoir, avéré, lié aux paroles du chant reçu.

Plusieurs Iglulingmiut nés entre les années 1920 et 1940 ont ainsi mis en avant l'efficacité cynégétique associée à des « chants *ajaaja* » ou *pisiit* qui leur avaient été transmis afin d'être notamment utilisés pour inciter l'animal à se présenter ou à s'offrir lors de certains types de chasse (chasse au phoque allongé sur la glace, ou nageant en eau libre alors que le chasseur se trouve à l'extrémité de la banquise, selon E. Amaaq 2002, L. Uttak et I. Kunuk 2005) ou lors de la pêche (à la dandinette sur la glace, A. Ulaajuruluk 2005).³³³ E. Imaruittug

³³³ Il serait intéressant de comparer la fonction prêté à l'interprétation de certains chants personnels *pisiit* lors de la chasse, et celle reconnue aux *irinaliutiit*, ces « charmes » constitués de fragments d'anciens chants ou de paroles datant des temps primordiaux, lorsque hommes et animaux partageaient un même langage (Rasmussen

(né en 1934) a également évoqué le fait que, dans les années 1930, le chef d'une des familles étendues de la région d'Iglulik invitait ses fils et ses gendres à « chanter son *pisiq* » lorsque ceux-ci étaient en quête de traces de gibier, afin qu'ils puissent « capturer plus facilement un animal » (in Oosten, Laugrand, Rasing 2001 : 233). Selon Imaruittuq, l'un de ceux qui suivirent ce conseil en interprétant ce chant lorsqu'il partait chasser le caribou constata que « cela faisait une différence dans sa réussite à la chasse ».

Pour le chasseur iglulingmiut, le fait de chanter un *pisiq*, composé personnellement ou hérité d'une personne plus âgée, pouvait donc contribuer à nourrir une certaine confiance en l'aboutissement fructueux de sa quête. Une autre modalité d'action privilégiée par le(s) chasseur(s) dans une perspective similaire (soit pour favoriser, entretenir ou restaurer l'optimisme) semblait consister en l'engagement dans diverses formes d'activité ludique.

Juste avant le départ pour la chasse, ou dans le cours même de cette chasse, les hommes étaient d'abord susceptibles de se livrer à un jeu consistant à « deviner » (*nalauttaq*-) s'ils allaient faire une prise et de quel ordre. Dans les années 1920 à 1940, ils utilisaient pour cela un humérus de phoque qu'ils lançaient en l'air, après avoir posé une question concernant l'issue de la chasse du jour (« Vais-je attraper un phoque ? », « Trouverai-je des caribous en abondance ? »...). Les hommes observaient la position de l'os tombé au sol, pour déterminer la réponse fournie par le lancer : si l'humérus était en position dite érigée (*makippat*, le renflement de l'os pointant vers le ciel), la réponse était positive, tandis que si l'os était « couché » (*urrungalunituppat*, *nallarpat*, la protubérance en contact avec le sol), le résultat du lancer était négatif. Selon des aînés qui avaient autrefois recours à ce petit rituel, celui-ci relevait avant tout d'un jeu (*pinnguarutituinnaq*) destiné à se réjouir (*quviasuguti*) et à deviner (*nalauttaruti*), bien que ne fournissant pas nécessairement une réponse vraie ou sûre (*naliqqinarunnangittuq*, G. Kappianaq, E. Amaaq 2002 ; H. Paniaq 2004). Appelé *makittaq* (peut-être en référence à la position affirmative de l'os, *makitaq* signifiant « qui est érigé »), ce jeu apparaissait surtout voué à cultiver une certaine confiance en l'issue fructueuse de la chasse, dans la mesure où l'humérus était généralement lancé à plusieurs reprises, par le même chasseur qui modifiait alors sa question, ou par plusieurs hommes manipulant l'os à tour de rôle, jusqu'à ce qu'une réponse jugée satisfaisante ou encourageante soit obtenue ou confirmée :

1929 : 157-158, Mary-Rousselière 1991 : 15). Ces *irinaliutiit*, transmis au travers des générations, étaient énoncés ou chantés par le chasseur qui rencontrait des difficultés pour capturer un gibier, ou qui apercevait un animal particulièrement nécessaire en contexte de manque (N. Piugaattuuq 1993 : IE 248, H. Paniaq 2002).

« Lorsque j'étais jeune homme, les chasseurs avaient coutume d'utiliser un humérus de phoque pour poser certaines questions ayant trait à la chasse. Nous lançons l'os à tour de rôle, en demandant : 'Des phoques seront-ils capturés aujourd'hui ?' Si la réponse était négative, un autre chasseur saisissait l'humérus et formulait une question de même nature. Si la réponse était positive cette fois, on s'attendait à ce que des phoques soient effectivement attrapés ce jour-là » (G. Kappianaq, propos recueillis à Iglulik en 2002 ; notre traduction).

Si cette pratique était ainsi susceptible de conforter leurs attentes en matière de prise de gibier, les chasseurs ne devaient cependant pas afficher un trop grand sérieux par rapport au résultat de tel ou tel lancer (que celui-ci fût négatif ou positif). Nos interlocuteurs aînés ont surtout mis en avant la dimension ludique ou la fonction de divertissement associée à cette pratique, en soulignant que les hommes n'y recouraient pas de façon « sérieuse » (*pillaanngithutik*).³³⁴ Une certaine distanciation était ainsi de mise par rapport à la réponse obtenue au travers de ces lancers. Mais la conscience de la faillibilité de cette (prétendue) prédiction n'empêchait pas les chasseurs de se réjouir ouvertement lorsqu'un signe positif se présentait. En ce sens, la pratique de ce jeu participait d'une dynamique plus générale de recherche ou d'interprétation d'« indices » favorables (*niriujaarniit*, inscrits dans diverses manifestations d'ordre corporel notamment : sifflement dans l'oreille, tressaillement d'un œil, sensation de picotement dans un doigt...) invitant le chasseur à une expectation positive en matière d'accès au gibier, ou lui conférant un petit supplément d'optimisme en ce domaine. Pour ne mentionner qu'un exemple de l'application au champ cynégétique de cette forme d'interprétation liée à des manifestations physiques personnelles, on peut citer le témoignage de G. Kappianaq (in Kolb et Law 2001 : 89) soulignant qu'une sensation de démangeaison ou un tressautement de son majeur constituait à ses yeux un signe indiquant qu'il allait capturer un caribou sous peu.³³⁵ Pour certains Iglulingmiut, ces signes corporels ne devaient pas être traités avec trop de sérieux néanmoins (P. Ataguttaalukuttuk 1993 : IE 255, F. Alaralak 1993 : IE 262) : leur prise en compte semblait requérir une distanciation comparable à celle impliquée dans le jeu *makittaq*.

³³⁴ Selon A. Ulaajuruluk (né en 1936) toutefois, la pratique du lancer d'humérus ne se prêtait pas uniquement, jadis, à une utilisation ludique orientée vers un objectif de réjouissance. D'après ce qu'il a pu entendre auprès de certains de ses prédécesseurs, les hommes de la région utilisaient aussi un humérus de phoque afin de tenter de déterminer la direction à donner à la chasse, lorsque le gibier était difficile à trouver. La pratique du *makittaq* consistait alors à lancer cet os dans une direction donnée, en posant une question telle que : « Y a-t-il du gibier en abondance par ici ? » ou « Y a-t-il un ours polaire à proximité ? ». Si la réponse était négative, le lanceur essayait dans une autre direction, tandis que si elle était positive (la protubérance pointant vers le ciel), il refaisait un essai dans la direction indiquée pour essayer d'obtenir une confirmation.

³³⁵ Bien que ces « symptômes » aient été hautement personnels, ils étaient souvent de même ordre et sujets à des interprétations comparables dans l'ensemble de l'Arctique oriental, central et occidental (cf. Rasmussen 1931 : 110, Pisuk in Kolb et Law 2001 : 6 pour le sifflement d'oreille *aviujuniq* annonçant la prise d'un caribou chez les Nattilingmiut et les Kivallirmiut; cf. Spencer 1959 : 293 : tressaillement de l'œil ou élanement dans l'orteil indiquant qu'un succès à la chasse était proche, chez les Iñupiat du nord de l'Alaska...).

Outre le jeu « divinatoire » *makittaaq*, d'autres activités ludiques pouvaient être engagées lors d'une expédition de chasse collective, dans la perspective d'assurer notamment la continuité de dispositions morales favorables, ou de prévenir une dégradation de l'état psychique des participants lorsque la quête de gibier se révélait particulièrement ardue. G. Kappianaq (1993 : IE 265) a ainsi souligné que, pour conserver l'esprit léger malgré les difficultés rencontrées (absence de gibier, faim éprouvée...), les partenaires de chasse étaient enclins à se livrer à des jeux de poursuite, cherchant à s'attraper les uns les autres (ou l'un l'autre) à tour de rôle. De façon plus générale, l'organisation de jeux compétitifs constituait un moyen utilisé pour entretenir la bonne humeur et alimenter la dynamique d'émulation entre ces partenaires (*angunasuqatigiit*), souvent de même génération.³³⁶

Selon G. Kappianaq (né vers 1917) et Z. Uqalik (né en 1925), les hommes de leur génération tendaient en effet à se mesurer à la lutte ou au travers d'autres compétitions de force (consistant à soulever des roches massives par exemple, *kivvakatait*), lorsqu'ils se trouvaient à la chasse, dans la toundra ou sur la banquise (Iglulik, 2002).³³⁷ Ces compétitions étaient engagées dans un objectif de réjouissance (*quviagijanut*). Plusieurs Iglulingmiut nés vers les années 1930 ont mentionné qu'ils se livraient dans la même perspective à des duels de traction (au doigt : *qitiqlimik* ou avec une poignée : *aqsaraaq*) avec leur(s) partenaire(s), à l'occasion d'expéditions de chasse au caribou surtout (H. Paniaq 2002, I. Kunuk 2005). Selon l'expérience d'A. Qunnut (2004), ces duels de force pouvaient aussi être investis d'un enjeu directement lié à la chasse, lorsque les partenaires décidaient que le vainqueur acquérait le privilège de tirer le premier en direction du caribou qui viendrait à se présenter.

Si la chasse n'était certes pas considérée comme un jeu, sa réussite impliquait qu'elle soit traitée le plus possible comme une source de réjouissance. En ce sens, l'accès au gibier pouvait s'inscrire plus largement dans le cadre d'une compétition masculine, tant que celle-ci s'assimilait à une émulation positive, favorisant un état d'esprit enjoué chez les partenaires (*quviasutuinnaqlutik isumagittiaqlutik*). N. Piugaattuq (1987 : IE 031) a ainsi rappelé que, lorsque les partenaires n'avaient pas déterminé au préalable lequel d'entre eux pourrait tirer le premier, la pratique consistant à rivaliser physiquement pour tenter d'être le premier à atteindre l'animal était tout à fait opportune, dès lors qu'elle entretenait la joie liée au fait de

³³⁶ Chez les Iglulingmiut, les partenariats de chasse étaient généralement pluriels, relativement variables, et bien moins institutionnalisés que chez les Nattilingmiut voisins (Damas 1972 : 45-46). Ces partenariats étaient établis de manière volontaire principalement (à la suite de plusieurs expéditions consécutives) et réunissaient surtout deux hommes de même génération, le plus souvent non apparentés (ou à la parenté éloignée).

³³⁷ De tels jeux compétitifs étaient aussi pratiqués entre chasseurs inuit d'autres régions, en particulier lorsque ceux-ci attendaient l'arrivée du gibier (tel que le béluga, cf. Leblond 1974 : 23-24, 29 pour le Nunavik).

chasser ensemble, et qu'elle témoignait de l'enthousiasme et de la reconnaissance suscités par la présence de gibier.³³⁸

Dans les premières décennies du XX^e siècle, cette forme d'émulation était d'ailleurs encouragée chez les garçons iglulingmiut, invités à entrer en compétition pour s'emparer des instruments du chasseur (précédemment offerts à « l'âme » de l'ours capturé), que l'homme lançait dans l'entrée de la maison à l'issue de la période de repos prescrite (Boas 1907 : 501, Rasmussen 1929 : 188, cf. 3.1.1.4.3c). Chez les futurs chasseurs, cette dynamique compétitive était aussi exprimée et entretenue au travers de jeux d'imitation des activités cynégétiques tels que *tuktunnguujaq-*, *nanunnguujaq-*... (cf. 2.1.2).

« Tant que les chasseurs n'avaient pas de pensées hostiles et n'éprouvaient pas de jalousie l'un envers l'autre » (I. Kunuk 2004)³³⁹, la compétition manifestée dans le cours de la chasse – au travers de jeux dualistes ou sous la forme d'une course au gibier – était connotée positivement, en ce qu'elle contribuait à égayer les esprits (des hommes), au même titre que les plaisanteries et les taquineries souvent échangées entre partenaires. En ce sens, la dynamique d'émulation était perçue comme susceptible de favoriser le succès de la chasse. D'autres facteurs étaient néanmoins réputés influencer tout autant sur la relation avec le gibier, à commencer par le comportement et les pensées ou les dispositions psychiques et émotionnelles propres aux autres membres du groupe, en particulier les femmes.

4.1.2.2 Au féminin : jouer pour soutenir la chasse des hommes

4.1.2.2.1 La responsabilité des femmes en matière de chasse

Dans la première moitié du XX^e siècle comme au XIX^e siècle, l'issue de la chasse était considérée comme relevant de la responsabilité conjointe des femmes, et en premier lieu des épouses. Celles-ci se voyaient reconnaître une influence importante en matière de relation avec le gibier, que ce fût par leurs facultés génésiques et reproductives (pour les jeunes femmes) ou par leurs comportements au quotidien. Cette influence s'assimilait d'abord à une dangerosité potentielle, dans la mesure où le gibier (ou son *inua*) était réputé s'offenser du contact, de la proximité, ou même de la visibilité de la femme enceinte, menstruée, ou ayant

³³⁸ La chasse au caribou et la chasse à l'ours polaire figuraient, et figurent encore au premier rang des activités cynégétiques reconnues comme « portant à la compétition », notamment lorsqu'il s'agit de poursuivre un animal en fuite. Des aînés inuit d'autres régions ont également témoigné de cette pratique consistant, pour les chasseurs, à rivaliser au travers d'une course afin d'atteindre en premier l'animal (par ex. lors de la chasse au béluga, en kayak, dans l'Arctique québécois, Leblond 1974 : 31).

³³⁹ Rappelons que la compétition entre chasseurs était inversement jugée dangereuse et néfaste (car de nature à compromettre durablement le succès de la chasse) lorsqu'elle engendrait des sentiments de jalousie ou d'animosité entre ces derniers. Les hommes devaient donc se garder de comparer explicitement (verbalement surtout) leurs compétences cynégétiques respectives, et toute vantardise en la matière était hautement condamnée. La dynamique de compétition entre chasseurs n'était sans doute pas dénuée d'ambiguïté.

subi une fausse couche récente (Rasmussen 1929 : 98, 179). Afin d'éviter de provoquer un retrait durable des animaux, les femmes étaient tenues d'observer, avant la christianisation surtout, de très nombreuses prescriptions (*tirigusuusiiit*) et prohibitions (*pittailiniit*) rituelles.

Applicables en général ou hautement individuelles, ces règles de conduite (*piquujait*) étaient d'ordre multiple, mais elles visaient surtout à prémunir les membres du groupe contre la colère de la maîtresse du gibier (Takannaaluk, Takatuma). Si les femmes menstruées ou en période post-partum ne respectaient pas ces règles, et notamment les interdits liés au contact avec de la viande crue, du sang ou des os animaux, elles risquaient de placer les chasseurs dans l'incapacité d'attraper le moindre gibier (Rasmussen 1929 : 134-136, 170-175, G. Kappianaq 1995 : IE 334). Lors de certaines périodes de chasse (au caribou ou au phoque), toutes les femmes devaient aussi s'abstenir de réaliser certaines activités (travaux de couture, traitement des peaux), d'adopter certaines postures ou de fréquenter certains espaces, sous peine de condamner les chasseurs à l'insuccès (Boas 1907 : 493, 502, Rasmussen 1929 : 191).

Mais de façon complémentaire, le comportement féminin était susceptible d'influer favorablement sur la chasse masculine.³⁴⁰ Les femmes en âge de procréer étaient par exemple investies d'un rôle majeur lors de la chasse à la baleine, quand les hommes s'efforçaient de capturer l'animal : afin de contribuer à entraver ou ralentir la fuite de la baleine (après que celle-ci eut été harponnée), elles devaient dénouer leur ceinture et tout lacet vestimentaire, et s'allonger sur la plateforme, les muscles détendus (Boas 1907 : 499, Rasmussen 1929 : 187, Arnaujaq 1986 : 11). Les femmes incitaient plus généralement les mammifères marins à s'offrir à leurs époux, en entretenant soigneusement le feu de la lampe et en s'assurant d'avoir toujours de l'eau douce près du foyer (les phoques étant réputés assoiffés notamment, Rasmussen 1929 : 177). Par l'observance de certaines prescriptions, ayant trait au port d'un couvre-chef par exemple, les épouses étaient aussi susceptibles de contribuer au succès de la chasse au caribou (Boas 1907 : 493).

Dans le contexte semi-nomade et de façon plus systématique encore avant la conversion au christianisme, les actions et la conduite adoptées par les femmes au sein du campement se voyaient prêter ainsi une portée considérable dans le champ cynégétique. Si elles étaient souvent désignées comme les premières responsables d'un échec durable des chasseurs (et accusées en ce sens d'avoir transgressé un interdit, révélé par le chamane), les femmes pouvaient aussi être reconnues comme des auxiliaires essentielles, à même de

³⁴⁰ Outre l'efficacité prêtée à l'observance (féminine) de certaines prescriptions durant la chasse, il faut rappeler que nombre de rituels destinés à conférer de la chance au futur chasseur étaient réalisés par la mère de l'enfant (Rasmussen 1929 : 76 ; cf. 1.2.1/2). Celle-ci tendait à suivre également un ensemble de prescriptions spécifiques, afin de favoriser un devenir de bon chasseur chez le garçon.

favoriser la bienveillance de l'esprit maître (*inua*) du gibier à l'endroit des chasseurs et du campement en général.

Dans l'ensemble, ce ne sont pas seulement les actes posés par les femmes, mais également leurs paroles et leurs pensées qui étaient perçus comme porteurs d'efficacité, positive ou négative. Une règle majeure exigeait d'abord que les personnes restées au campement évitent de s'abandonner à des pensées sombres ou chagrines et écartent toute préoccupation excessive concernant les hommes partis chasser, sous peine de provoquer l'insuccès de leur expédition, et plus loin, de les rendre vulnérables à toutes sortes de dangers. La puissance funeste associée à l'anxiété ressentie au sujet d'un ou de plusieurs individus a ainsi été évoquée par N. Piugaattuk (1986 : IE 009, notre traduction)³⁴¹ :

« Le fait de s'inquiéter durablement au sujet de quelqu'un tend à mettre cette personne en péril, à attirer sur elle les dangers mêmes que l'on redoute. En pensant au pire, on tend en effet à le faire advenir. Autrefois, une telle inquiétude n'était pas permise chez les adultes, surtout lorsque les hommes partaient chasser pour longtemps ».

Née vers 1910, R. Ujarasuk a souligné de façon réciproque que les femmes de sa génération entendaient se garder de tout investissement dans des pensées préoccupantes, et cherchaient plutôt à adopter une attitude optimiste quant à la situation du ou des chasseur(s) :

« Nous n'avions pas pour habitude de nous apesantir sur ce qui pouvait être une source d'inquiétude ou de contrariété. Notre façon d'être consistait à nous montrer enjouées et à nous réjouir des conditions présentes. Lorsque le chasseur se faisait attendre, on pensait que c'était en raison du gibier qu'il avait attrapé » (propos recueillis à Iglulik en 2004, notre traduction).

En un sens, la responsabilité féminine liée au soutien des chasseurs semblait s'entendre aussi comme un devoir d'afficher une certaine confiance en la réussite des hommes, de témoigner d'un même état d'esprit enthousiaste que celui exigé de ces derniers pour que la chasse soit fructueuse. Les observations faites par des explorateurs présents dans la région au XIX^e, comme les témoignages recueillis auprès de femmes iglulingmiut nées dans les premières décennies du XX^e siècle, suggèrent bien que les épouses, et plus largement les femmes du groupe, s'efforçaient de tenir à distance les sentiments et les expressions d'inquiétude ou de morosité, et de cultiver une certaine gaieté en l'absence des chasseurs.³⁴²

³⁴¹ Le terme *isumaaluk*-, qui évoque l'inquiétude ou l'anxiété, désigne littéralement une activité mentale démesurée, excessive. Aujourd'hui encore à Iglulik, certains aînés mettent en garde les jeunes parents contre cette forme d'inquiétude, en leur rappelant que celle-ci est particulièrement préjudiciable ou dangereuse pour la vie de la personne sur laquelle elle porte.

³⁴² Il est probable que le fait de lutter contre l'emprise de pensées négatives ou chagrines ait été assimilé à une forme de devoir implicite chez d'autres groupes inuit également. Si l'on se réfère aux propos de Nutaraaluk (né vers 1922 dans la région de Kinngait, Cape Dorset), force est de constater que le fait de s'abandonner à de telles pensées ou émotions pouvait être perçu comme très préjudiciable à la relation entre les hommes et le gibier : « Quand les gens qui vivaient dans les campements étaient malheureux, (...) les animaux partaient au loin.

Or, le recours au chant et au jeu, en particulier aux jeux chantés, constituait ici encore une modalité d'action privilégiée pour entretenir la bonne humeur.

4.1.2.2 Cultiver un état d'esprit positif en jouant : jeux vocaux et chantés, jeux « divinatoires »

Les capitaines W. Parry et G.F. Lyon, qui hivernèrent avec leurs équipages près de la côte sud-est de la péninsule de Melville, dans le bassin de Foxe (en 1821-1822), puis près de l'île d'Iglulik (en 1822-1823), ont évoqué à plusieurs reprises la bonne humeur générale qui semblait prévaloir chez les femmes restées seules au campement après le départ des chasseurs, et ce même lorsque la situation pouvait apparaître difficile (réserves épuisées, conditions météorologiques défavorables...). W. Parry (1824 : 203-204) releva notamment le caractère enjoué des réactions féminines suscitées par la visite de quelques explorateurs, alors que les hommes du groupe étaient à la chasse au morse, au tout début avril :

« As it was late before the men returned, I asked Togolat to get the rest of the women to perform some of their games (...). I had scarcely time to make the proposal when she darted out of the hut, and quickly brought every female that was left at the village (...). Neither their want of food and fuel, nor the uncertain prospect of obtaining any that night, were sufficient to deprive these poor creatures of that cheerfulness and good-humour which it seems at all times their peculiar happiness to enjoy. The night proved very thick with small snow, and as disagreeable and dangerous for people adrift upon floating ice as can well be imagined. If the women however gave their husbands a thought or spoke of them to us, it was only to express a very sincere hope that some good news might shortly arrive of their success ».

G. Lyon (1824 : 168) souligna quant à lui que, dans un contexte marqué également par l'absence des hommes, des membres de l'équipage (stationné alors à Winter Island, à proximité d'Aivilik) trouvèrent les femmes en pleine effervescence joyeuse :

« Visitors to the huts found all the men absent, and the women at high romps. Fourteen of them voluntarily exhibited some very curious dances and contortions for nearly three hours, till at length their gestures became indecent and wanton in the highest degree ».

Une description plus précise des réjouissances engagées, en l'absence des chasseurs, par les femmes de cette région, a été livrée par W. Parry (1824 : 538-540). Celui-ci rapporta tout un ensemble de jeux, pratiqués successivement par des Aivilingmiut (réunies alors que les hommes étaient à la chasse au phoque), face à leurs visiteurs qallunaat. Selon Parry, ces jeux s'ouvrirent sur une prestation individuelle appelée *ayokit-tak-poke*³⁴³, au cours de

Quand les animaux avaient l'impression de ne pas être les bienvenus, ils se sentaient inutiles pour le campement. Ils retournaient auprès de Sedna [la maîtresse du gibier] » (in Oosten, Laugrand, Rasing 2001 : 215).

³⁴³ On ne peut établir avec certitude le sens du terme rapporté par Parry. Il est douteux qu'il corresponde à *ajurittaqtuq* (« prendre une habitude spécifique, adopter une façon de faire, s'adapter à »). Se réfère-t-il plutôt à la notion d'imitation, d'interprétation, exprimée par *ajurivuuq* (Schneider 1985 : 9) ? Ou s'agit-il ici du terme *ijukitarpuq* (*ijuqitarpuq*), qui évoque le fait de tourner quelqu'un en dérision, d'en rire durablement (Schneider 1985 : 57, Spalding 1998 : 19) ?

laquelle la première officiante réalisa moult grimaces et facéties (fondées sur des transformations significatives de son apparence), avant d'énoncer gravement, sur un mode guttural, une série de termes (« *tavva-tavva, kjaibo, kjaibo, kebang inutovik, amatama, amatama* »), pour finir par se qualifier d'*angakkuq* (« chamane »). W. Parry (1824 : 539) mentionne qu'à la suite de cette prestation, dont la dimension parodique paraissait destinée à susciter les rires de l'assistance (majoritairement féminine), des femmes se livrèrent par deux à une forme de joute appelée *piqqusiraaq-*, impliquant l'émission conjointe de sons haletés « provenant de la gorge ». Ces jeux vocaux furent suivis de jeux acrobatiques consistant à sauter vivement depuis la position accroupie, de façon à retomber sur un genou puis l'autre, et les réjouissances se terminèrent par l'organisation d'un jeu de poursuite (à l'intérieur de l'habitat), ainsi décrit par Parry (1824 : 539-540) :

« A woman placed herself at the center, and after making a variety of guttural noises (...) shut her eyes, and ran about till she had taken hold of one of the others, whose business is then to take her station in the center, so that almost every woman in her turn occupied this post, and in her own peculiar way, either by distorsion of countenance or other gestures, performed her part in the game ».

Il est difficile de déterminer dans quelle mesure ces danses et jeux féminins évoqués par Parry et Lyon étaient motivés ou encouragés par la seule présence de visiteurs (tels que les explorateurs). Il semble que pour les deux capitaines, il était très probable que ce type de réjouissances avait régulièrement cours, même en l'absence de tout visiteur masculin, et que celles-ci se caractérisaient de façon générale par une forte propension à la licence. Au terme de sa description précédente, W. Parry (1824 : 540) le fit valoir ainsi :

« From the precaution of placing a lookout who was withdrawn when it was over, as well as from some very expressive signs which need not here be mentioned, there is reason to believe that it [this game] is usually followed by certain indecencies, which their husbands are not to be acquainted ».

Pour Lyon (1824 : 168, 355) également, les activités bruyantes et « impudiques » développées lors de ces rassemblements féminins témoignaient d'abord d'une tendance à adopter un comportement licencieux en l'absence des époux.³⁴⁴

S'il est probable que la participation à de telles réjouissances, apparemment empreintes d'une forte dimension parodique, ait constitué l'un des « mécanismes de compensation » (Therrien 1987a : 57) ou de catharsis par lequel les femmes, souvent cantonnées à l'espace domestique, pouvaient légitimement se libérer de certains affects ou

³⁴⁴ A. Low (1906 : 177), qui séjourna dans des campements aivilingmiut entre 1903 et 1904, a souligné de façon comparable : « During the absence of the men on hunting expeditions, the women sometimes amuse themselves by a sort of female '*angekoking*' [séance chamannique]. This amusement is accompanied by a number of very obscene rites, which were better left unrecorded ».

tensions nerveuses, il est aussi possible d'interroger plus loin la portée éventuellement associée à ces débordements joyeux, en rappelant que les expressions de gaieté collective, chez les membres du campement, étaient souvent perçues comme favorables à la relation avec le gibier. L'organisation de ces jeux féminins était-elle vécue comme un moyen d'assurer ou d'exprimer cette forme d'humeur joyeuse réputée à même de soutenir la chasse des hommes ?

Plusieurs Iglulingmiut né(e)s dans les années 1920-1930 ont souligné qu'en l'absence (durable) des hommes, les femmes tendaient à se rendre visite et à se réunir chez l'une ou l'autre pour bavarder et, souvent, pour jouer entre elles ou en compagnie des enfants. Selon T. Ijjangiaq, participer à des jeux leur permettait notamment « d'éviter de penser à certaines choses potentiellement désagréables » alors que les époux étaient loin du campement :

« Lorsque nous jouions ainsi à *uatamanna* [cf. 2.3.1.3] ou au *nugluktaq* [jeu d'adresse], nous étions pleinement concentrées sur le jeu, si bien que nous ne pensions à rien d'autre » (entretien à Iglulik, 2004, notre traduction).

D'autres femmes de cette génération (S. Inuksuk 2002, E. Qulaut 2004) ont fait valoir dans le même sens que l'implication dans une activité ludique constituait, dans ce contexte, un moyen souvent efficace pour prévenir toute activité psychique excessive (perçue comme prompte à engendrer des inquiétudes ou à réveiller des souvenirs douloureux).

Jeux vocaux et jeux chantés féminins :

Si les jeux pratiqués par les femmes restées au campement pouvaient prendre diverses formes (jeux de poursuite ou de capture, jeux d'adresse ou jeux à pari...), il semble que les jeux vocaux et chantés aient représenté une part significative des activités ludiques féminines, dans les premières décennies du XX^e siècle du moins. La pratique désignée par le terme *piqqusiraaq(niq)*, qui impliquait deux partenaires-adversaires répétant un même motif verbal ou syllabique en suivant un rythme calqué sur l'alternance de l'expiration et de l'inspiration, constituait notamment l'un des jeux privilégiés par les femmes iglulingmiut lors de la chasse des hommes, au tout début du XX^e (H. Ivaluarjuk 2002, T. Ijjangiaq 2004), comme au XIX^e siècle sans doute (Parry 1824 : 539).³⁴⁵ Cette forme de jeu vocal (relevant d'une activité ludique traditionnelle, *pinnguarutiujuviniq*, selon le terme utilisé par des aînées d'Iglulik), était plus largement pratiquée par les femmes inuit de l'Arctique central et oriental canadien,

³⁴⁵ L'étymologie de *piqqusiraaq* reste incertaine. Ce terme ne semble pas lié à celui désignant l'action qui consiste, pour un mammifère marin, à plonger après avoir fait surface pour respirer (cf. *piqqutuq*, Schneider 1985 : 259) et ne semble pas non plus dérivé du radical *pəqu-* : « fléchir, plier, courber, contracter » (Fortescue et al. 1994 : 255-256). Reste que la pratique portant ce nom, aujourd'hui encore, dans le nord de Baffin et dans l'Arctique central, est systématiquement présentée par les aînées d'Iglulik comme l'équivalent des jeux vocaux appelés *katajjait*, pratiqués par les femmes inuit du Nunavik (cf. Montpetit et Veillet 1977, Beaudry 1978, Saladin d'Anglure 1978a, Charron 1978, Nattiez 1983, Qumaq 1988 : 16, Ootoova 2000 : 444).

principalement pendant la chasse masculine, en période hivernale (Cavanagh 1976 : 46, 1982 I : 34, 60). Il faut remarquer toutefois que la pratique de ces jeux vocaux féminins n'était pas limitée aux seuls contextes où les hommes étaient absents : il semble qu'ils aient aussi pu être exécutés lors de festivités hivernales comme le *tivajuut* (si l'on se réfère au dessin réalisé par Aatuat qui représente, « à côté » des lutteurs échangeant des coups de poing dans le *qaggiq*, deux femmes accroupies face à face, dans une posture propre à un jeu vocal tel que *qiaqpalik* ou *qattipaaq*, cf. annexe : festivités 2b)³⁴⁶ ou lors des festivités *qulumirtut* (cf. illustrations de Pakak légendées par Rasmussen 1929 : 112, pour *pigliqtaqtut* ; annexe : festivités 3a).

Placées face à face, les joueuses interprétaient conjointement un même thème (ou chant) ou des motifs successifs, en alternant des sons de respiration (expirés et inspirés) avec des sons porteurs de voix, et en mobilisant pour cela l'ensemble de leur système vocal ainsi que différentes parties de leur corps : poitrine, gorge, bouche, nez (Nattiez 1983 : 459, 1993 : 107). Cette interprétation s'assimilait pour partie à un « jeu avec les mots » (R. Irngaut 2002), dans la mesure où elle intégrait des effets de distorsion rendant difficilement compréhensible le sens des mots énoncés (*tukisinallarinnghituk*), ou impliquait des termes n'appartenant pas au langage commun.³⁴⁷ Il est possible que cette absence d'intelligibilité immédiate des termes émis à partir de la gorge ait d'ailleurs constitué l'un des facteurs invitant à une comparaison (éventuellement parodique) avec le langage du chamane invoquant ses esprits auxiliaires : la performance d'Illigliuk relevée par W. Parry (1824 : 538) au titre de première séquence des réjouissances féminines, et au terme de laquelle celle-ci se désignait comme étant « chamane » (avant d'éclater de rire), pourrait être interprétée en ce sens.

Plusieurs thèmes propres aux joueuses *iglulingmiut* reposaient aussi sur des associations sémantiques inusitées (suivant un procédé propre aux comptines et aux chants de jeux), tandis que d'autres avaient un caractère narratif plus marqué. À titre d'illustration de la première catégorie thématique, on peut évoquer notamment le jeu connu aujourd'hui encore sous le nom de *qiarvaq* ou *qiaqpalik* (qui renvoie littéralement au bruit émis par une personne mâchant du péritoine, la membrane qui recouvre les viscères d'un mammifère marin tel que le phoque). Les femmes interprétaient ce thème en sautillant face à face en position accroupie, les mains sur les cuisses (M. Auqsaq, E. Nutarakittuq 2002 ; cf. annexe « chants et récits »).

³⁴⁶ Voir aussi R. Amundsen (1908 I : 26) qui évoque un jeu vocal comparable, pratiqué par des fillettes lors d'un rituel de danse à tambour chez les *Nattilingmiut*.

³⁴⁷ Pour B. Cavanagh (1982 I : 163), les distorsions induites par le mode d'articulation propre à ces jeux vocaux, impliquant aussi l'énonciation de termes « artificiels » chez les *Nattilingmiut*, s'apparentaient à un défi posé aux capacités de compréhension des auditeurs. Ces « jeux de gorge » étaient en ce sens susceptibles de constituer une incitation au développement des facultés interprétatives (ou psychiques, *isuma*) des plus jeunes, au même titre que d'autres jeux s'accompagnant de chants non immédiatement intelligibles (Cavanagh 1976 : 46).

Nous en proposons la traduction suivante, en rappelant qu'ici encore, le sens de certains termes n'est pas tant littéral que suggéré, et que certaines syllabes n'ont d'autres fonctions que de créer un effet rythmique :

Qiaqpalik qiaqpalituinnalunguna

(On entend) le bruit fait par quelqu'un qui mâche du péritoine, seulement ce bruit-là

Inutuinnaalugu, qimmituinnaalugu

Et c'est seulement une personne (effrayante ?), et ce n'est rien qu'un gros chien

Nattijuaq kisimi

Seulement un gros phoque annelé

Mamanngittuq qisimi,

Cela n'est pas savoureux, une peau de phoque,

Qalujakki haali

Je t'assouplis, je t'étire, mais plus vite !

Iqianalaqpangma, tiriakulullituq

Cela m'apparaît lassant, cela me rend paresseuse, une petite hermine...

Qanuulilugulituq pilaurmilagulittuq

On lui a causé du tort

Anija anijalarami pisuktualarami

Ce qui a été sorti, cela/il vient d'être sorti, il a marché jusque-là

Aippai uvuuna qaniagu uvuuna

Ton compagnon, par là, *qaniagu*, par là

Ililugu uvuunna ullalu pailla papilalu pailla papilaa pisula papilaa

Oui, il commence à en être ainsi, et il court/le matin, par là la petite queue d'un oiseau

Dans l'ensemble, la pratique de ces jeux vocaux comportait une dimension de compétition fondée sur un principe d'endurance, puisque chaque interprète cherchait à surpasser son adversaire-partenaire en s'efforçant de poursuivre le thème le plus longtemps, tout en tenant le rythme imposé. L'interprétation suivait en général un rythme croissant, ce qui constituait une difficulté d'autant plus significative que, très souvent, les joueuses sautillaient en même temps en position accroupie : dans la région d'Iglulik, la majorité des jeux vocaux relevant de la pratique du *piqqusiraaq*- (tels *qiarpalik*, *qattipaaq*, *quanana*, *qiarjui*, *nalluirillaktaut*, décrits en annexe) impliquaient en effet l'exécution de petits sauts. Très souvent, ces jeux s'accompagnaient aussi de gestes et de contorsions faciales, destinés non pas tant à éprouver les capacités d'endurance physique qu'à tester les facultés de résistance au rire. Pour remporter ces joutes vocales, il s'agissait de réussir à essouffler l'adversaire ou à la faire rire. Dès que l'une des joueuses ne parvenait plus à suivre le rythme, à interpréter le bon motif ou à garder un sérieux relatif, elle perdait le duel. L'issue du jeu était validée par les rires des joueuses, en premier lieu celui de la perdante (S. Inuksuk 2002).

Il est possible que de telles joutes vocales aient fait parfois l'objet d'interprétations grivoises, chez les femmes iglulingmiut comme chez leurs voisines tununirmiut. Selon des informations recueillies par J.-J. Nattiez à Mittimatalik (Pond Inlet), la perdante du duel était réputée se voir attribuer, dans certains contextes, « le partenaire sexuel le plus laid » (Nattiez 1978 : 64-65).³⁴⁸ Cette dimension n'a cependant pas été évoquée au cours de nos entretiens avec des aîné(e)s ayant vécu dans la région d'Iglulik. Dans l'ensemble, ces derniers ont surtout fait valoir la fonction de réjouissance (*quviasuutigillugu*) associée à ces jeux vocaux prompts à susciter les rires et à égayer tant les joueuses que l'assistance (R. Irngaut 2002, R. Ujarasuk 2002, H. Ivaluarjuk 2002, M. Auqsaq 2002, T. Ijjangiaq 2004).

Ici encore, on peut se demander dans quelle mesure la pratique de tels jeux féminins, reconnus comme propices au rire, était perçue comme une activité efficace pour amener la chasse vers une issue fructueuse, ou pour soutenir les efforts des hommes impliqués dans le même temps dans une quête de gibier (essentiellement marin en période hivernale). Il est probable que cette forme d'activité ludique ait été associée, comme d'autres jeux pratiqués par les membres du campement, à une notion d'« esprit enjoué » connoté comme favorable pour la réussite des chasseurs. Mais était-elle reconnue comme une modalité d'action influant directement sur l'issue de la chasse ? On peut remarquer à cet égard que chez certains groupes inuit du Nunavik et du sud de Baffin, la pratique de jeux féminins comparables (*katajjait*, jeux vocaux impliquant toutefois davantage d'imitations de cris caractéristiques des animaux) pouvait se voir reconnaître une influence directe sur le déroulement de la chasse : selon des femmes originaires de ces régions (A. Alassuak in Montpetit et Veillet 1984, I. Sagiaqtuq et B. Qilapuq, témoignages recueillis à Iqaluit en 2002), certains jeux vocaux étaient en effet interprétés pour favoriser un succès rapide des chasseurs ou pour hâter le retour des époux.

Les jeux vocaux pratiqués par les Iglulingmiut ne semblent pas avoir été crédités d'une portée similaire. Il faut cependant souligner que nous ne disposons que de peu de sources directes concernant la pratique de ces jeux dans cette région au début du XX^e siècle, et que cette pratique semble avoir décliné (ou être devenue plus confidentielle ?) à l'issue de

³⁴⁸ En l'absence d'autres informations en ce domaine, il est difficile de déterminer si l'attribution de partenaires sexuels, présentée ici comme un enjeu attaché à certaines joutes vocales féminines, était réelle ou symbolique. Cette modalité d'affectation d'un partenaire de sexe opposé (réputé séduisant pour la gagnante, et inversement, disgracieux pour la perdante) rappelle celle validant l'issue du « jeu du silence » *aaqsiiq*, pratiqué par les enfants d'Iglulik et du nord de Baffin (cf. 2.3.2.2). Dans ce cadre, l'attribution d'un partenaire était seulement évoquée. Se peut-il que dans le cas de jeux vocaux pratiqués par des femmes, à l'occasion de fêtes printanières surtout (Nattiez 1978 : 64), celle-ci ait été effective, comme l'a suggéré B. Saladin d'Anglure (1978a : 89) ? Selon lui, ces duels auraient alors fondé une modalité féminine de désignation d'un partenaire masculin, faisant pendant, dans une certaine mesure, à « l'échange des femmes organisé par les hommes en hiver ». Si l'on considère néanmoins le fait que la désignation de tel ou tel partenaire faisait intervenir une évaluation esthétique explicite, on est plutôt portée à penser qu'il s'agissait d'un appariement symbolique, souligné pour son potentiel comique.

la christianisation, dès les années 1930-1940. La majorité de nos informatrices nées dans les années 1920-1930 se souvenaient surtout avoir vu leurs mères ou leurs sœurs aînées pratiquer de tels jeux, et plusieurs ont souligné que ces dernières les maîtrisaient parce qu'elles étaient originaires de la région des Nattilingmiut, des Aivilingmiut, ou du Kivalliq. Certaines ont aussi fait valoir que leurs mères ne leur avaient pas enseigné la technique du *piqqusiraaq*- ou ne les avaient guère encouragées à pratiquer ces jeux.

De fait, il reste difficile d'établir si l'apparente disparition de cette pratique, à partir des années 1930-1940 chez les Iglulingmiut, était due à l'influence d'interdits imposés par les missionnaires, comme ce fut le cas dans d'autres régions inuit semble-t-il (cf. Montpetit et Veillet 1977 : 155, Mary-Rousselière 1984 : 444). Pour certains aînés d'Iglulik (R. Iqallijuq 1997 : IE 393, H. Paniaq 2005, A. Ulaajuruluk 2005), l'interprétation de ces jeux vocaux, tout comme celle des *pisiit* ou « chants *ajaaja* », fut sans nul doute dissuadée par les missionnaires anglicans, dans la mesure où ces jeux et ces chants constituaient des pratiques traditionnelles que ces derniers voulaient faire cesser (*ajuriqsuijiiguuq ajaajakkut tamakkua piqqusiraakkut nuqqaqsilauqtumarigasuktuviniit*). R. Ujarasuk, qui grandit près de Kangiqlugaapik (Clyde River) sur la côte est de la terre de Baffin, a cependant souligné que dans cette région, les missionnaires anglicans ne s'opposèrent pas à la pratique des jeux vocaux (Iglulik, 2005). La question de l'attitude adoptée par les missionnaires (anglicans et catholiques) à l'égard de ces jeux féminins nécessiterait d'être traitée de manière approfondie, ce qui permettrait peut-être de relever des différences significatives en fonction des régions.

Il reste que, tout au long de la première moitié du XX^e siècle, d'autres jeux vocaux et chantés, tels les jeux de jonglage *illukisaarutiit*, continuèrent d'être pratiqués par les femmes et les jeunes filles iglulingmiut, en particulier lorsque celles-ci se retrouvaient entre elles, en l'absence des hommes (E. Tattigat in Dufour 1975 : C 30, R. Irgaut 2002, R. Ujarasuk 2002, E. Qulaut 2004, S. Avinngaq 2004). Plusieurs aînées ont souligné que l'*illukisaaq* était alors l'un de leurs jeux favoris, qu'elles pratiquaient sur le mode de la compétition durant la saison estivale (cf. 3.2.4.2), mais aussi à d'autres périodes, y compris en hiver. Partenaires autant qu'adversaires, les joueuses rivalisaient avec le sourire et dans les rires, exprimant ainsi leur joie (*qungapaalukhuta iglaqlutalluunniit quviasutuinnaqluta*).³⁴⁹

³⁴⁹ Si la pratique du jeu de jonglage n'était pas réservée aux femmes (dans la région d'Iglulik comme dans le sud de Baffin du moins), il semble cependant qu'elle ait été connotée comme relevant d'une activité féminine dans beaucoup de sociétés inuit. Il est possible que, dans certaines régions, cette pratique féminine ait autrefois intégré des gestes et des chants dont la tonalité était, ici aussi, grivoise. J. Murdoch (1892 : 384), qui observa des femmes jouant à un tel jeu dans la région de Point Barrow en Alaska, fit ce commentaire : « Some of the words are certainly indelicate to judge from the unequivocal gestures by which I once saw them unaccompanied ».

On peut enfin remarquer que, dans le contexte semi-nomade, l'interprétation de chants constituait une pratique associée de façon générale à la réalisation des tâches féminines quotidiennes. Les explorateurs présents dans l'Arctique canadien au XIX^e siècle (Lyon 1824 : 130, Parry 1824 : 542-543, Gilder 1881 : 262), tout comme, un siècle plus tard, des membres de la V^e Expédition de Thulé (Mathiassen 1928 : 210, Rasmussen 1931 : 16) rapportèrent en effet que les femmes *aivilingmiut*, *iglulingmiut* et *nattilingmiut* exécutaient souvent leurs travaux domestiques en chantant, des heures durant, des *pisiit* composés par leurs époux (évoquant, pour beaucoup, leurs expéditions de chasse) ou par elles-mêmes.³⁵⁰ Nées dans les années 1920-1930, T. Ijjangiaq, E. Qulaut et M. Kipsigaq (2004) ont également témoigné de cette pratique, en précisant qu'à l'issue de la christianisation, quelques femmes interprétaient encore des « chants *ajaaja* », tandis que d'autres chantaient surtout des hymnes en effectuant leur ouvrage. Au-delà des différences de contenu opposant ces deux types de chants, l'activité consistant à chanter dans le cadre domestique, en l'absence des hommes ou en leur présence, était en elle-même connotée comme rassurante, étant associée à une manifestation de bonne humeur ou de bien-être. En tant que mode d'expression d'une certaine gaieté, réputé prévenir aussi l'instauration de pensées inquiètes, l'interprétation de chants participait sans doute, chez les femmes du campement, de l'affirmation d'un esprit enjoué au quotidien.³⁵¹

Si l'on se souvient qu'en matière de relation avec les esprits maîtres du gibier, les dispositions d'esprit affichées par les membres du campement étaient considérées comme tout aussi importantes que celles propres au(x) chasseur(s), il faut peut-être voir dans la pratique du chant un moyen féminin de soutenir les chasseurs, au même titre que l'implication dans différentes formes d'activités ludiques durant la chasse des hommes. Souvent décrits comme des moyens de réjouissance par excellence, les jeux et les chants pratiqués par les femmes ne se limitaient pas à cette seule fonction propitiatoire liée à la quête de gibier, mais il semble bien qu'une certaine efficacité pouvait leur être reconnue en ce domaine.

Jouer à « deviner » et se réjouir par avance : les jeux divinatoires des femmes et des enfants

Nous avons mentionné le fait que l'enthousiasme requis (chez les hommes et leurs épouses) pour le bon déroulement de la chasse intégrait une notion d'anticipation positive, ou l'expression d'un certain optimisme. Nous avons vu que le jeu divinatoire du lancer d'humérus auquel les hommes se livraient parfois avant d'engager une expédition ou au cours

³⁵⁰ F. Boas ([1888] 1964 : 154) a souligné également que dans le sud de Baffin, les femmes « fredonnaient sans cesse leurs chants favoris » en vaquant à leurs occupations, tandis que les hommes étaient à la chasse (hivernale). Selon R. Amundsen (1908 I : 313), les femmes *nattilingmiut* chantaient « en permanence pendant leur travail ».

³⁵¹ Au XIX^e et au début du XX^e, il était aussi fréquent que les hommes âgés restés au campement interprètent des chants *pisiit* dès le réveil, et dans la soirée (Lyon 1824 : 372, R. Irngaut 1992 : IE 223, Arnatsiaq 1993 : IE 260).

même de la chasse, s'inscrivait dans une dynamique de recherche de signes positifs invitant à cultiver une certaine confiance en l'issue fructueuse de cette chasse. Or, la pratique de jeux consistant à deviner le résultat de la chasse semble avoir été plus fréquente encore chez les femmes et les enfants, dans la première moitié du XX^e siècle. Ici aussi, il importait de finir par « deviner » favorablement pour alimenter ou entretenir une forme d'expectation optimiste chez celles et ceux restés au campement.

Au début des années 1920, K. Rasmussen (1929 : 85, 248, 1930b : 66) a relevé chez les Iglulingmiut l'existence d'un jeu d'osselets (« *inugaq* », cf. 2.1.2.3) pouvant s'assimiler à une « méthode de divination », dès lors que les os (issus de nageoires de phoque) étaient lancés avec l'intention de « déterminer si tel ou tel homme aurait de la chance à la chasse ». À chaque osselet était associé le nom d'un homme, et ceux qui se retrouvaient en position verticale à l'issue du lancer représentaient les chasseurs voués à connaître – ou ayant déjà rencontré – le succès à la chasse ce jour-là. Les os retombés au sol (ou sur une pierre plate) en position couchée désignaient inversement les chasseurs n'ayant encore rien attrapé, ou ceux qui étaient peu prédisposés à être chanceux lors de la chasse en cours. Bien que K. Rasmussen n'ait pas précisé quels étaient les contextes ou les principaux acteurs de cette pratique, certains indices suggèrent que celle-ci était surtout engagée par des femmes ou des enfants lorsque les hommes étaient à la chasse.

Plusieurs récits iglulingmiut évoquant cette modalité divinatoire du jeu d'osselets *inugaq* mettent ainsi en scène une fillette ou une jeune femme dans le rôle de la joueuse. Dans le récit de Tutukatuk (Rasmussen 1930b : 40, annexe : récit 4B), il s'agit d'une orpheline qui ne cesse de jouer de la sorte avec des os de phalange de phoque, au point qu'elle en acquiert la capacité à « prophétiser » (*nalautsartartaalugilirmagu*) l'issue de la chasse, pour chacun des hommes guettant au même moment l'apparition d'un phoque au trou de respiration. Dans un autre récit (Rasmussen 1929 : 85-86), c'est une femme qui s'adonne à un tel jeu, mais le fait qu'elle soit enceinte et proche du terme confère à cette manipulation (d'os de phoque) un caractère dangereux, ou du moins néfaste pour la chasse au phoque des hommes dans la mesure où le gibier ne peut qu'en être offensé, si bien que l'esprit de la lune intervient pour faire cesser le jeu en enlevant la jeune femme.

Si aucune de nos interlocutrices nées dans la région d'Iglulik entre 1910 et 1940 n'a témoigné d'un tel usage divinatoire du jeu d'osselets (en relation à la chasse réelle), beaucoup ont cependant évoqué la pratique d'un jeu comparable consistant à lancer un humérus de phoque (appelé *qimminnguaq* en raison de l'utilisation de ce type d'os au titre de « chien »

dans les jeux d'attelage³⁵²), pour en interpréter ensuite la position au sol, celle-ci fournissant une réponse positive ou négative à la question formulée juste avant le lancer. Engagé parfois par les hommes partant à la chasse, ce jeu (*makittaq*) était plus largement pratiqué par les femmes et les enfants, sur un mode collectif, l'humérus de phoque circulant à l'intérieur du cercle formé par les joueuses et/ou les joueurs.

Même si ce jeu pouvait se prêter à toutes sortes de questions, celles qui étaient posées portaient essentiellement sur les activités cynégétiques en cours (*angunasugiaqsingani maliklugit*), la situation des hommes absents, ou les conditions météorologiques à venir (R. Irngaut 2002, T. Ijjangiaq 2004, E. Qulaut 2004, M. Kipsigaq 2004). Selon la pratique courante, la grande majorité des interrogations formulées concernaient en effet les chasseurs, comme l'a souligné R. Ujarasuk (lors d'entretiens menés à Iglulik en 2004, notre traduction) :

« Lorsque les hommes étaient partis en expédition, que ce fût à la chasse au phoque, au caribou, à l'ours polaire, ou à tout autre gibier, les jeunes femmes se réunissaient et, en pensant à ces chasseurs (*tainna aullaqqaujut isumagillugu*), elles cherchaient à deviner s'ils allaient capturer un animal (*makuninga uumajurasuktunik angutunik aullaqqaujut kisusiuniaqluni nattiqsiuniaqlunilluunniit tuktusiuniaqluniluunniit nanuqsiuniaqluniluunniit immanaikpalaurmata*). Nous nous efforcions de deviner, de savoir s'ils reviendraient avec du gibier, en utilisant pour cela un humérus de phoque que nous nous amusions à lancer en l'air (*nattiup aqsaqqunga tamanna nalauttarutigivalaurtavut. Taimanna qaujinasuijuqpalaurmagatta. Pinnguarusiarlutigulu taimanna*).

Nous commençons par demander si tel chasseur avait attrapé un phoque : si l'os se retrouvait au sol en position couchée à l'issue du lancer [indiquant alors une réponse négative], nous le lancions à nouveau, après avoir demandé cette fois si ce chasseur allait attraper un phoque (annelé). Si l'humérus ne retombait pas au sol dans une bonne position, nous reformulions notre question, en demandant par exemple si cet homme allait capturer un phoque barbu, et nous lancions l'os une troisième fois. Si l'humérus se retrouvait au sol avec la protubérance pointant vers le haut, cela signifiait que la réponse était affirmative, et nous nous réjouissions alors, en nous exclamant '*alianai !*' (quelle joie !) ; cette réponse nous rendait enthousiastes, elle nous donnait le sourire, et nous continuions à lancer l'humérus en espérant recevoir d'autres réponses positives.

En tant que jeunes filles, nous jouions à deviner de la sorte essentiellement pour nous réjouir, en anticipant la concrétisation d'événements réjouissants, et face à cette perspective, nous nous mettions à sourire de plus en plus (*nalauttiarutigiqattalauqsimangmijugut tamajja niviasianguruluuthuta taimailuqpalauqsimamijugut pinnguarutigiuaqlugillu quviattaatalu qungapalliaqluta niriuliqluta kisutumik tikitturaamirami*) ».

Appréhendé comme un moyen d'entretenir la perspective prochaine d'un événement heureux, ce jeu impliquait des stratégies de contournement des réponses négatives (concernant une prise de gibier, le retour des chasseurs...), les joueuses s'attachant à « bien

³⁵² L'humérus de phoque (*nattiup aqsaqqunga*) faisait l'objet de nombreux usages, notamment ludiques : cet os représentait le chien mâle dans les jeux d'attelage miniatures (cf. 2.1.2.5), il était utilisé en tant que tête de bilboquet dans le jeu *ajagaq* (cf. 3.1.4.2), et il constituait un support de jeux à pari (cf. 4.2.2).

deviner » (*nalauttittiarasuaqtut*) en se concentrant sur l'obtention de réponses affirmatives.³⁵³ La possibilité de recommencement offerte par ce mode d'action ludique leur laissait une marge de manœuvre considérable pour aboutir au résultat souhaité, ou pour obtenir une réponse encourageante. En ce sens, le jeu du lancer de l'humérus visait moins à deviner (une réalité invisible) qu'à faire surgir le signe voulu (censé attester de l'imminence de l'événement désiré), et peut-être plus loin, à « faire advenir » cet événement même, pour reprendre l'expression de R. Hamayon (2000 : 18).³⁵⁴

Les réponses obtenues successivement au cours du jeu *makittaaq* étaient ainsi sujettes à une forme de négociation, directement fonction de leur teneur même : les réponses négatives étaient traitées avec une certaine distance, tandis que l'obtention d'un résultat positif suscitait – voire requérait – une adhésion manifeste, un investissement psychique conséquent de la part des joueuses ou des jeunes joueurs, qui devaient se montrer symboliquement comblé(e)s face à une telle « promesse » (ou à l'idée du gibier à venir par exemple). Il importait en effet de croire en la validité du signe positif obtenu, et d'exprimer une forme de joie anticipée ou de confiance en la réalité de son signifié, comme R. Ujarasuk a pu le souligner (Iglulik, 2004) :

« Lorsque l'humérus retombait au sol en position érigée, nous en éprouvions une grande satisfaction (*makikautigilluni pikkunivakhuta*), et nous nous efforcions de croire en ce résultat (*ukpirinasuliqhgulu*). Quand, après plusieurs réponses négatives, nos attentes étaient enfin comblées par l'obtention d'une réponse positive (*pikkulijaraangatta*), on s'exclamait : '*paaniijunga* !', 'je suis encore plus confiante !'. On se sentait plus assurées, notre confiance avait grandi d'un cran, on avait pris de la hauteur (*quvvasiktualunaraqhuni*) ».³⁵⁵

³⁵³ Au cours de nos entretiens, plusieurs aînées ont utilisé des termes associés à la racine *niriuk-* (exprimant une notion d'anticipation d'un événement), en y accolant souvent une notion de réjouissance ou en lui donnant une coloration positive, pour évoquer l'une des principales fonctions dévolue à ce jeu divinatoire : *alianainiarmat niriukatta*, « nous nous attendions à ce que quelque chose de réjouissant se produise sous peu » ; *niriukkuti tillitlaniarmat taimanna*, « il s'agissait d'un moyen de prévoir la concrétisation prochaine d'un événement (agréable) »... Par ailleurs, selon la terminologie adoptée par R. Ujarasuk, *nalauttittiaq-* se réfère à l'obtention d'une réponse positive (*makigiaqattaq nalauttittiakuluijaqaangatta*) : or ce terme signifie littéralement « bien deviner » (ou deviner, avec une notion augmentative). De façon générale, le terme renvoyant au fait de deviner, *nalauttaq-*, implique la notion d'un objectif à atteindre ou évoque l'idée de « viser juste » de façon à atteindre ce que l'on souhaite, à faire coïncider le virtuel (escompté) et le réel (cf. *nalaRutə-* : « do sthg right or at right time », *nalaut(i)* : « occur (predestined event) », *nalaat(i)* : « meet, come across », Fortescue et al. 1994 : 211 ; *nalautsaapuq* : « tries to devine the truth, to hit on the truth », Schneider 1985 : 185 ; cf. *nalaa*, Spalding 1998 : 62). Si l'on considère les significations littérales des termes se référant à la pratique qui consiste à deviner, celle-ci apparaît essentiellement comme une action visant à faire advenir, ou à concrétiser, un événement.

³⁵⁴ À propos de la séquence finale d'un rituel chamanique bouriate, au cours de laquelle le chamane – dont les yeux sont bandés – doit lancer un objet censé augurer d'un effet favorable s'il retombe du bon côté, R. Hamayon (2000 : 16-19) a souligné que la pratique consistant à lancer et relancer l'objet jusqu'à obtenir une réponse satisfaisante témoignait surtout d'une « intention de fabriquer la réalité, d'agir sur le monde ».

³⁵⁵ *Paaniiliqtuq* est une expression utilisée lorsque l'on parvient à faire pour la première fois quelque chose que l'on ne parvenait pas à faire, ou lorsque l'on obtient une chose qui nous comble de joie, qui provoque une grande satisfaction ou fierté (Ootoova 2000 : 312). Le terme *qugvasiktutq* (*quvvasiktutq*) renvoie à une notion d'élévation, de hauteur, désignant un individu ou une chose situé(e) plus haut que la normale (Spalding 1998 : 119).

Plusieurs Iglulingmiut nées entre les années 1920 et 1950 (R. Irngaut, A. Akittiq, L. Utak...) ont aussi témoigné de la véracité qu'elles-mêmes, en tant que jeunes joueuses, accordaient au résultat du lancer dès que celui-ci prenait la forme d'un indice favorable :

« Quand l'os se retrouvait dans la bonne position à l'issue du lancer, nous avons tendance à croire ce résultat (*ukpirigilauqsimajuq*), nous nous mettions vraiment à penser que le chasseur reviendrait avec tel ou tel gibier. Nous en acquérions l'intime conviction (*kangiisukluta*). Les plus jeunes d'entre nous disaient : 'sulijuq ! c'est vrai, c'est la vérité !...' », a souligné M. Kipsigaq (propos recueillis à Iglulik en 2004, notre traduction).

Sans évoquer une quelconque notion d'infailibilité du résultat positif fourni par le lancer, certaines ont fait valoir que la prise de gibier annoncée par la position finale de l'humérus se révélait souvent effective. Mais lorsque le chasseur revenait sans le gibier qu'un lancer réussi avait laissé promettre, il n'était cependant pas question d'exprimer du dépit, de l'amertume, ou de la frustration. Un certain détachement était alors de mise par rapport au(x) signe(s) favorable(s) précédemment obtenu(s), ou par rapport à la capacité même de l'objet de fournir le moindre indice : certaines jeunes femmes rappelaient ainsi en riant « qu'il n'était pas étonnant qu'un simple os ne puisse révéler ou indiquer la vérité ! » (M. Kipsigaq 2004). Souvent, l'apparente contradiction entre l'issue augurée par la position de l'os au sol et le dénouement réel (de l'expédition de chasse notamment) n'était pas même relevée ou considérée : « le lancer de l'humérus était une de nos pratiques coutumières qui ne suscitait guère de réflexion en tant que telle (*iliqqusirijaumullu isumaginaqpalaunnginatta*) », a précisé T. Ijjangiaq (lors d'un entretien mené à Iglulik en 2004, notre traduction).

Dans leur grande majorité, nos interlocutrices ont souligné que, dans leur jeunesse, cette pratique était perçue comme relevant d'un jeu (*pinnguarusituinnaq, pinnguarutigilaurmijavut*), et n'était pas abordée avec sérieux, ni traitée comme un véritable mode de prédiction (*pirjuaraalumunngittuq*), à la différence de pratiques chamaniques ou divinatoires, telle celle du *qilaniq*, impliquant (explicitement) l'intervention d'esprits (*tuurngait, apiqsait*).³⁵⁶ La pratique du *makittaq* consistait à « jouer à deviner » pour se divertir, se réjouir (*nalauttaqutiginasukluta pinnguarutimut, quviasuutiginasukpalauqtavut*), en interprétant les résultats positifs des lancers comme autant de signes invitant à une expectative joyeuse. En ce sens, ce jeu s'assimilait bien à un mode d'action symbolique utilisé par les femmes pour s'assurer qu'un état d'esprit favorable (à la réussite des chasseurs) prévalait dans le campement ou

³⁵⁶ Selon plusieurs Iglulingmiut (Ujarak in Saladin d'Anglure 2001 : 138, R. Ujarasuk 2005, H. Paniaq 2005), le rituel *qilaniq* constituait une pratique « sérieuse » (*pivigjuaq*), durant laquelle l'officiant s'efforçait de deviner vraiment, tandis que la pratique *makittarniq* empruntait surtout une forme ludique (ou consistait d'abord à jouer à deviner, *nalaunasunnguaqtuq*). À leurs yeux, le *qilaniq* était susceptible d'apporter une réponse juste (*qilaniq sulijuunnaqquqhluni, nalauttarutigijaugaluq sulijuullunili*) guidant l'action à entreprendre, dans la mesure où l'officiant faisait appel à un esprit auxiliaire (capable de révéler certaines choses).

l'unité familiale. Il est révélateur de constater à cet égard que la pratique collective du *makittaaq* était plus particulièrement développée quand la chasse s'annonçait ardue, durant la saison hivernale, ou lorsque les hommes tardaient à revenir (R. Irngaut 2002, S. Inuksuk 2002, M. Kipsigaq 2004, R. Ujarasuk 2005). Les femmes cherchaient ainsi à « raviver la confiance » en un succès ou en un retour prochain des chasseurs, en veillant à ne pas laisser s'installer une forme d'inquiétude conçue comme néfaste pour ceux qui en feraient l'objet.

Les enfants s'adonnaient aussi au jeu *makittaaq*, et si cette pratique était valorisée de façon générale, en ce qu'elle contribuait à favoriser une anticipation optimiste de leur part également, elle était tout particulièrement encouragée chez les petits lorsque leurs pères ou leurs frères aînés étaient à la chasse (I. Kunuk 2004, H. Paniaq 2004, A. Ivalu 2004, C. Uttak 2005).³⁵⁷ Les adultes incitaient souvent les jeunes enfants (*nutarakuluit*) à lancer eux-mêmes l'humérus de phoque, après avoir demandé si le chasseur avait attrapé un gibier, ou s'il allait rentrer dans la journée. Ce mode de sollicitation des tout-petits était sans doute motivé pour partie par la perception générale d'une certaine efficacité ou d'un effet de chance associé(e) à leur présence, leurs actions ou paroles, notamment dans la relation au gibier.³⁵⁸ En incitant le petit enfant à lancer l'os de jeu, les femmes l'invitaient peut-être surtout à fournir (voire produire) un signe favorable concernant la chasse, dans une perspective comparable à celle présidant à la pratique appelée *najangajaaq*, assimilée à un jeu « divinatoire » qui impliquait le corps du petit. Ce sont plus exactement les orteils de l'enfant que sa mère, sa sœur ou une parente proche manipulait parfois, les secouant doucement les uns après les autres (en répétant : « *najangajangajanga !* »), pour tenter de deviner si le chasseur absent avait attrapé un gibier : lorsque l'un des orteils du petit était agité d'un tremblement après avoir été relâché, on estimait que le chasseur reviendrait avec une prise (R. Irngaut 2002, R. Ujarasuk 2005, A. Ulaajuruluk 2005). Pratiqué aussi – et peut-être plus largement encore – dans le sud de Baffin et au Nunavik, où il faisait l'objet d'une interprétation similaire (cf. N. Ekho in Briggs 2000 : 119 ; Mitiarjuk in Saladin d'Anglure 1970 II : 101-102), ce jeu s'apparentait encore à un mode de sollicitation d'un signe positif, à même de nourrir une attente optimiste.

³⁵⁷ Ce sont des enfants qui pratiquent, de nos jours encore à Iglulik, ce jeu *makittaaq*. Si les questions posées au cours d'une partie collective portent sur différents domaines, une majorité d'entre elles concernent toujours l'issue de la chasse engagée par les pères ou les frères aînés.

³⁵⁸ Certaines expressions des tout-petits, comme l'énonciation spontanée et répétée du terme *uququu*, désignant le gibier dans le langage enfantin, étaient interprétées comme un signe annonçant que le chasseur avait réalisé une prise, d'une importance particulière éventuellement (chez les Iglulingmiut : R. Ujarasuk 1990 : IE 158, 2005, R. Irngaut 2005 ; de même que dans le sud de Baffin : N. Ekho in Briggs 2000 : 65). Si les enfants en bas âge étaient souvent perçus comme les premiers « révélateurs » d'un succès cynégétique, ils pouvaient aussi être plus directement associés à ce succès, en étant assimilés à des vecteurs de chance. Aujourd'hui encore, le fait d'emmenner un petit enfant à la chasse est réputé porter chance au chasseur (dans certaines familles du moins).

Il faut noter que si la recherche d'augures favorables empruntait souvent la forme d'un jeu (autorisant une grande marge de manœuvre dans l'adhésion au « signe » obtenu) chez les femmes attendant le retour des hommes, elle pouvait aussi revêtir parfois une dimension plus sérieuse (non prétendue), ou tout au moins non décrite comme ludique.³⁵⁹ Il en était ainsi de la lecture de manifestations corporelles diverses (mouvements convulsifs, tressaillement d'un membre : *sajuk-* ou de l'œil : *takusiaq-*, sifflement dans l'oreille : *aviuji-*). Chez les femmes du campement comme chez les hommes partis à la chasse, ces manifestations étaient en général interprétées comme des signes annonçant la prise d'un animal, parfois celle d'un gibier rare dans la région ou non consommé depuis longtemps. Loin d'être passive, cette forme de prédiction (*niriujaarniq*) impliquait, selon plusieurs aînées, une prédisposition à détecter les indices pertinents et à « deviner » (*nalauttaq-*), en ayant l'esprit tourné vers une issue heureuse (*quvianaqtumut turaangatitaunasuklutik niriuqutaunasukpalauqsimajut*).³⁶⁰ Certaines femmes étaient d'ailleurs (re)connues pour leur capacité à bien deviner, à ressentir ou à relever des signes favorables se révélant pertinents. Selon plusieurs Iglulingmiut, cette faculté a tendu à être moins sollicitée, et finalement de moins en moins développée, après l'introduction d'appareils permettant l'échange de nouvelles, tels que la CB et la radio.

Qu'elle s'appuyât sur la pratique de jeux divinatoires, une lecture prémonitoire de certains phénomènes, ou des dispositions psychiques spontanément favorables, l'expression d'un optimisme volontaire, de la part des femmes comme de celle des chasseurs eux-mêmes, s'apparentait à une condition nécessaire (mais non suffisante) au succès de la chasse en cours. Pour mettre toutes les chances du côté des chasseurs ou pour que ceux-ci aient de la chance, les membres du campement, et plus particulièrement ceux de l'unité familiale, devaient garder bon espoir dans l'aboutissement fructueux de cette chasse et témoigner d'un état d'esprit enjoué lors de son déroulement. Cette prescription traduisait la reconnaissance d'un pouvoir ou d'une efficacité associé(e) à la pensée et aux affects, désignés par la notion d'*isuma*. Le

³⁵⁹ Il est possible que, dans certains contextes particulièrement précaires, les femmes iglulingmiut aient autrefois eu recours à des rituels divinatoires, individuels ou familiaux, destinés surtout à recueillir un signe favorable susceptible d'apaiser les préoccupations naissantes (par rapport au devenir du chasseur ou à la vie d'un proche). Né dans la région d'Iglulik, V. Tungilik a mentionné que sa mère, originaire de la région d'Utkusiksalik, tendait à faire brûler un morceau de vêtement que son fils aîné avait porté enfant, lorsqu'elle s'inquiétait pour ce dernier. Si la fumée s'évacuait directement vers le haut, elle interprétait cela comme la preuve de la bonne santé de son fils (cf. Oosten et Laugrand 1999b : 101).

³⁶⁰ Le terme *niriujaartuq*, désignant le fait d'anticiper un événement au travers de la lecture d'un comportement physique, ou encore d'un rêve, peut en principe se référer à la prédiction d'un événement négatif également. L'observation d'un comportement animal inusité pouvait ainsi être interprétée comme augurant d'un accident, ou indiquant la mort d'un parent vivant dans un autre campement. Le plus souvent cependant, ce mode de prédiction était associé à la perception de signes favorables.

terme se référant à une bonne activité psychique, *isumattiaq(niq)*, désigne ainsi le fait de penser à quelque chose de positif, de bon ou d'utile (pour soi ou pour autrui).³⁶¹

Si la réussite des chasseurs se révélait effective, il importait ensuite que les femmes et ceux restés au campement expriment pleinement leur réjouissance et leur reconnaissance face au gibier capturé, afin que l'*inua* du gibier soit porté à offrir au(x) chasseur(s) un autre représentant de l'espèce, ou que l'âme de l'animal tué se réincarne et fasse don de sa nouvelle enveloppe matérielle, de sa chair, au(x) même(s) chasseur(s). Pour que l'homme rencontre à nouveau du succès à la chasse, chacune de ses prises devait faire l'objet d'un traitement rituel approprié, souvent assumé par son épouse (en particulier pour un phoque ou un morse). Ce traitement commençait en général par un rituel d'accueil par lequel les femmes et les enfants mettaient l'accent sur la joie engendrée par cette prise, ou par ce don du gibier. Il s'agissait pour eux de fêter le retour des hommes et l'entrée du gibier dans le campement, en manifestant leur gratitude et leur enthousiasme au travers d'exclamations sonores, mais aussi par la participation à une forme de compétition parfois : les jeunes femmes ou les enfants pouvaient témoigner de leur joie en se précipitant vers le(s) chasseur(s), afin d'être la première (ou le premier) à toucher l'animal. Après que celui-ci eut été traité et dépecé selon le rite prescrit pour son espèce (offrande d'eau douce faite au gibier marin sous la forme de quelques gouttes versées par l'épouse dans la gueule de l'animal, offrandes d'outils ou d'instruments faites à l'ours, suspendues aux côtés de sa dépouille... : cf. Parry 1824 : 178, 207, Boas 1901 : 147-148, 1907 : 500-501, Rasmussen 1929 : 177, 188-189, Saladin d'Anglure 1978b : 128-129, G. Kappianaq 1990 : IE 155, 1991 : IE 174, 2002), ce sont les chasseurs, et parfois tous les membres du groupe, qui étaient alors susceptibles de marquer leur joie et leur reconnaissance en participant à des jeux. Si l'organisation de jeux ne validait pas systématiquement toute prise de gibier, elle constituait, comme nous le verrons, une modalité d'expression de la réjouissance particulièrement développée à l'issue de la capture d'un animal de grande taille, d'un gibier rare dans la région, ou d'un gibier encore peu consommé dans la saison. C'est généralement à la suite du festin collectif caractérisant ce type de prise que des jeux, d'ordre compétitif souvent, étaient organisés chez les Iglulingmiut.

Après avoir évoqué la dimension propitiatoire associée à certaines pratiques ludiques, intégrées dans des rituels collectifs préparant la chasse (d'hiver ou de printemps) ou développées parallèlement au déroulement de celle-ci, nous nous proposons donc d'examiner

³⁶¹ Selon la définition livrée par Ootoova (2000 : 76), l'expression « *isumattiaqtuq* » (que l'on pourrait traduire littéralement par « il pense bien », *-ttiaq-* ayant valeur d'augmentatif) est utilisée en référence à un individu qui témoigne d'une pensée pertinente ou d'un état d'esprit approprié à la situation, et qui se révèle bénéfique en soi.

en quoi le recours au jeu ou l'organisation de jeux constituait aussi, dans le contexte semi-nomade, un mode d'action célébrant le succès de la chasse, et un moyen privilégié pour exprimer la joie liée à la prise d'un gibier.

4.1.3 Jouer pour célébrer l'issue fructueuse de la chasse

4.1.3.1 Des manifestations de joie prescrites pour l'accueil des chasseurs et du gibier

Nombre d'Iglulingmiut nés entre les années 1910 et 1950 ont fait valoir que les épouses et les enfants avaient coutume d'accueillir chaleureusement les chasseurs de retour au campement (*nuliangillu qiturngangillu tungasuktitaujjuaaraalukpalauqsimajut*), et qu'il importait alors que toute prise de gibier donnât lieu à des expressions de réjouissance (*quviasuutaukanniqluni*). La qualité de l'accueil réservé aux hommes et à leurs prises (ou à « l'âme » de chaque animal tué, selon une notion prévalant avant la christianisation surtout) revêtait une telle importance que ce rituel de bienvenue faisait souvent l'objet d'une certaine préparation, dès que le retour des chasseurs était perçu comme proche. Outre le fait que les femmes préparaient à manger pour leurs époux, en faisant cuire de la viande, elles étaient particulièrement attentives à ce que l'arrivée des hommes soit remarquée et signalée à temps.

C'est notamment en ce sens que les mères incitaient les plus jeunes à pratiquer le jeu du guet (connu sous le nom de *naalagiasq* ou *qusulaaq*), qui impliquait que chaque participant sorte à tour de rôle pour se mettre à l'affût de tout signe indiquant que les chasseurs s'approchaient du campement. La pratique de ce jeu enfantin était parfois d'autant plus encouragée que la probabilité d'un retour imminent des chasseurs semblait confirmée par l'issue positive d'un jeu divinatoire engagé par les femmes. Plusieurs Iglulingmiut nés dans les années 1930-1950 se souviennent que leur mère les invitait à jouer à *naalagiasq* après qu'elle eut obtenu une réponse affirmative (à sa question portant sur l'arrivée prochaine du chasseur), au travers du lancer d'un humérus de phoque ou au travers d'une partie de « solitaire » au terme de laquelle elle était parvenue à utiliser toutes ses cartes (A. Akittiq, L. Utak, C. Uttak, 2005).³⁶² Ce n'était toutefois que lorsque le retour du ou des chasseurs commençait à être véritablement escompté (*niriukkalualiqlutik*), à l'issue d'une expédition de plusieurs jours, que les femmes engageaient de tels jeux ou indiquaient aux enfants qu'ils pouvaient jouer à guetter l'arrivée d'un attelage, tandis que cette pratique était dissuadée si

³⁶² Dans la région d'Iglulik, les cartes semblent avoir été utilisées comme des supports de jeux divinatoires peu de temps après leur introduction – et leur diffusion – au début du XX^e siècle. De nos jours encore, des aînées iglulingmiut jouent à chercher une réponse ou à solliciter un signe positif – ayant trait au retour d'un chasseur ou aux conditions météorologiques –, en se livrant à une partie de cartes individuelle (« solitaire » ou autre), dont l'issue ne peut être que positive ou négative (sur le mode du pile ou face).

une telle arrivée était encore improbable et que l'anticipation joyeuse suscitée par le jeu n'avait guère de chance d'être validée.

Le jeu du guet empruntait la forme d'une petite compétition, dans la mesure où chaque joueur s'efforçait d'être le premier à annoncer la bonne nouvelle du retour des chasseurs, tout en se montrant capable de préciser si ceux-ci ramenaient du gibier, et de quel ordre étaient éventuellement leurs prises :

Les joueurs (garçons et filles) effectuaient l'un après l'autre un tour de guet, au cours duquel ils scrutaient les environs du campement et prêtaient surtout l'oreille afin de percevoir tout son révélant l'arrivée des hommes. Si le joueur à l'affût entendait des bruits en ce sens, il s'efforçait de les déchiffrer et d'évaluer, en fonction de l'intensité du frottement des patins et du souffle des chiens par exemple, l'importance de la charge du traîneau. Cette capacité d'évaluation était conçue comme une faculté majeure devant être acquise au plus tôt (A. Qunnut 2004, A. Ulaajuruluk et L. Utak 2005). Les jeunes enfants étaient incités à la développer (et à surmonter leurs craintes éventuelles, liées à l'obscurité notamment) en assurant eux aussi leur tour de guet, d'abord en compagnie de l'un de leurs aînés :

À l'issue de son tour d'observation (durant lequel les autres joueurs chantaient « *annua-qusulaarmanga, qusulaarmangaq, qusulaarmangaq...*»), le guetteur rentrait dans la maison, sous le regard attentif de ses camarades. Si l'enfant n'avait rien entendu qui puisse annoncer un retour imminent des chasseurs, il devait présenter un visage fermé (*annulluni*) ou rentrer la tête basse (*qusujahuuluni*), l'air déçu ou contrarié (*numaasulluni*). Les autres participants disaient alors : « *qusuvuq* ». Inversement, si le joueur avait perçu le bruit d'un attelage, et plus particulièrement celui du traîneau portant une charge (*kaliqraq, tiitatuqtuq*), il rentrait dans l'habitat en affichant un grand sourire, un air heureux (*qungathuni quviasukluni*), afin que ses camarades partagent aussitôt sa réjouissance (L. Qunnut 2004, R. Irgaut et A. Akittiq 2005).³⁶³ Les joueurs s'exclamaient : « *tunnuingni !* » (selon une expression dérivée de *tunnuimajuq*, qui désigne un animal terrestre abondamment pourvu de gras dorsal, *tunnuq*, considéré comme un vrai régale), qualifiant de la sorte l'heureux messenger. Tous les enfants se précipitaient ensuite à l'extérieur pour se préparer à accueillir le(s) chasseur(s), ou pour courir à sa/leur rencontre dès que celui-ci/ceux-ci paraissai(en)t suffisamment proche(s) du campement.

Il faut noter que, de façon générale, en raison même de la fréquence de leurs jeux en extérieur (ne se limitant pas au jeu du guet), les enfants se trouvaient souvent en position d'assumer un rôle de hérauts, portant la nouvelle du retour des hommes (voire celle de la réalisation d'une prise) dans les différentes maisonnées. Les femmes sortaient alors pour accueillir leurs époux, et dans certains cas, jusqu'au début du XX^e siècle du moins, les plus jeunes d'entre elles se lançaient dans une course pour tenter d'atteindre les chasseurs en premier. K. Rasmussen (1929 : 187-188) a rapporté l'existence d'une telle compétition

³⁶³ Ce jeu était pratiqué de manière similaire dans le sud de Baffin (U. Ottokie in Briggs 2000 : 121, J. Pitsiulaaq, propos recueillis à Iqaluit en 2002). Dans le nord de Baffin, le jeu du guet pouvait aussi prendre la forme d'un jeu de devinette, lorsque le guetteur rentrait en s'efforçant de présenter un visage neutre : ses compagnons l'observaient alors pour tenter de deviner s'il avait entendu quelque chose ou non (A. Ulaajuruluk 2005).

impliquant plus particulièrement les jeunes mères, lorsque les hommes revenaient avec une baleine dans la région de Naujaat (Repulse Bay) : dès que le bateau s'apprêtait à accoster, ces femmes devaient se précipiter pour apporter au plus vite de l'eau à leurs époux. Le rituel d'accueil des chasseurs se doublait ici d'un rituel de chance à la chasse, dans la mesure où la promptitude manifestée par la jeune mère était réputée favoriser un devenir de bon chasseur chez son fils.³⁶⁴ Il semble que chez les Iglulingmiut voisins, les jeunes mères pouvaient engager le même type de compétition, pour marquer plus généralement le retour des chasseurs avec un gibier, de quelque ordre qu'il fût. Né vers 1920, A. Ijiraq (1996 : 25) a ainsi souligné que, lorsqu'il était encore garçon, certaines mères avaient coutume de courir au-devant des chasseurs qui revenaient au campement, pour essayer d'être la première à toucher l'un des animaux, phoque ou renard, capturé par ces derniers. Dans la mesure où chacune portait alors son petit garçon dans son *amauti*, ce jeu rituel marqué par les rires visait sans doute, selon A. Ijiraq, à « sensibiliser les plus jeunes à la joie procurée par le retour des hommes » (ramenant une prise).

D'après les témoignages recueillis plus largement auprès d'Iglulingmiut nés entre les années 1920 et 1950, ce sont de fait les enfants qui exprimaient surtout leur enthousiasme en courant le plus rapidement possible en direction des chasseurs afin d'être les premiers à les rejoindre, tandis que les femmes (épouses, mères, accoucheuses...) manifestaient leur joie par des exclamations ("*alianai ! alianaittuqalirpaa !* quel bonheur !") et/ou des sautilllements, lorsque les hommes s'arrêtaient devant les maisons avec des attelages chargés. En soulignant ainsi la réjouissance engendrée par l'acquisition de gibier, les femmes assumaient un rôle essentiel consistant à attester de la reconnaissance du groupe, ou de la famille, à l'égard de cette « offrande » (alors que les hommes eux-mêmes devaient rester discrets, verbalement surtout, quant à leur succès cynégétique).³⁶⁵

³⁶⁴ Vers la fin du XIX^e siècle, dans la même région, le capitaine Comer (cf. Boas 1907 : 499) avait rapporté la pratique d'un rituel d'accueil comparable validant la prise d'une baleine, mais impliquant plutôt des garçons : ces derniers devaient s'élancer à la rencontre du chasseur qui avait porté le premier coup à la baleine, afin d'être les premiers à verser un peu d'eau fraîche sur la proue de son kayak. Ce geste prompt devait contribuer à les faire devenir de grands chasseurs de baleine (portés à rencontrer le succès... ou la chance ?).

³⁶⁵ Le chasseur devait éviter de souligner oralement son propre succès, tant pour assurer la pérennité de sa relation avec le gibier (dont l'*inua* était réputé sensible à toute manifestation d'arrogance ou de supériorité), que pour favoriser le maintien de bons rapports avec ses compagnons de chasse. Si l'homme pouvait exprimer sa joie lorsqu'il capturait un animal, cette expression devait être mesurée. Dans la première moitié du XX^e siècle, celle-ci empruntait parfois la forme d'un engagement dans une compétition informelle entre partenaires de chasse, lors du retour vers le campement. Nés dans les années 1940, M. Arnatsiaq (2003 : IE 501) et L. Uttak (2003 : IE 503) ont ainsi souligné que, lorsque les hommes avaient attrapé plusieurs phoques au cours d'une chasse sur la banquise, ils exprimaient leur joie et leur excitation en se livrant implicitement à une course d'attelage, pour tenter d'être le premier à arriver au campement.

Au début du XX^e siècle, et avant la christianisation surtout, ces démonstrations de joie féminines et enfantines faisaient partie intégrante du traitement rituel de l'animal tué, dans la mesure où elles étaient réputées réjouir son âme et inciter celle-ci à s'offrir de nouveau (ou à inviter d'autres membres de l'espèce à s'offrir aussi). L'observation de K. Rasmussen (1931 : 168) selon laquelle, chez les Nattilingmiut, l'expression d'une joie sonore était impérative à l'issue de la capture d'un gibier (rien n'étant plus préjudiciable au succès de la chasse – ou à la chance du chasseur – que de « témoigner de l'indifférence à l'égard d'une prise ») apparaissait tout aussi valable chez leurs voisins iglulingmiut. Il est d'ailleurs révélateur que, dans les années 1930 encore, le chasseur iglulingmiut signalait à distance l'importance ou la particularité de sa prise avant d'entrer dans le campement : si un homme avait attrapé un animal durant une période de manque (ou de rareté du gibier), ou s'il avait capturé un gibier peu commun (dans la région ou pour la saison), lui-même ou l'un de ses compagnons de chasse brandissait un bâton et l'agitait à bout de bras à l'approche du campement « afin que ceux qui y attendaient les chasseurs aient aussitôt connaissance de cette prise et accueillent l'équipage avec d'autant plus d'enthousiasme » (R. Irngaut, propos recueillis en 2005).³⁶⁶

Après la christianisation (dans les années 1930), les femmes de la région d'Iglulik continuèrent généralement d'accueillir les chasseurs et leur gibier par des exclamations enjouées. De nos jours encore, le fait d'exprimer verbalement sa réjouissance face au retour de l'époux (ramenant du gibier) est souvent perçu, du moins par des Iglulingmiut nées dans le contexte des campements, comme une responsabilité féminine importante. Les modalités du rituel d'accueil du chasseur et de sa prise se sont néanmoins transformées, notamment à la suite de la sédentarisation, de l'expansion du village, et de l'atomisation croissante des unités résidentielles : l'arrivée du chasseur n'est plus guère fêtée que par des membres de sa famille nucléaire, et bien qu'ils soient parfois relayés sur les ondes locales, les commentaires de joie et de reconnaissance (susceptibles d'emprunter la forme de remerciements explicites – *qujanamiik* ! – envers l'esprit donneur de gibier, identifié à Dieu) sont aujourd'hui formulés dans un cadre exclusivement familial. Même si la réalisation d'une prise de taille (caribou, morse, phoque barbu, béluga...) donne encore lieu à une invitation au festin (adressée ou destinée aux membres de la famille et aux amis proches surtout), ce type de prise apparaît aujourd'hui moins largement célébré que par le passé. Dans le contexte semi-nomade, lorsque la subsistance était essentiellement fondée sur les activités cynégétiques, les démonstrations

³⁶⁶ L. Turner ([1894] 1979 : 69) a également relevé que lorsqu'un chasseur de la région d'Ungava (dans l'Arctique québécois) s'apprêtait à rentrer au campement avec un phoque, à la fin du XIX^e siècle, il signalait sa prise depuis une certaine distance, et ceux restés au campement poussaient des cris de joie.

de joie liées à la capture d'un gibier d'importance (sur un plan quantitatif ou qualitatif) étaient plurielles et particulièrement vives. Les membres du campement exprimaient leur réjouissance non seulement au travers des rituels d'accueil et des rituels de traitement d'un tel gibier³⁶⁷, mais aussi en prenant part à un festin et à des jeux, organisés le soir même. La célébration de la prise revêtait une dimension pleinement collective, les chasseurs eux-mêmes soulignant leur joie en festoyant et en jouant (à se mesurer surtout).

4.1.3.2 Des festins et des jeux validant les prises d'importance

Généralement, lorsqu'un chasseur ramenait un gibier au campement, une partie (au moins) de celui-ci était aussitôt consommée au sein même de sa famille. Si la taille de la prise (ou des prises) s'y prêtait, le gibier était plus largement partagé entre les différents membres du campement. Lorsque la chasse avait été fructueuse, les retours de chasse au caribou étaient ainsi marqués par l'organisation d'un festin collectif, dont l'annonce était relayée par les enfants : à Avvajjaq comme dans d'autres campements iglulingmiut, ces derniers se chargeaient de diffuser l'invitation au travers du campement, en s'écriant "*quamajaaq !*" (en référence à la viande gelée appelée à être partagée) à proximité de chacune des maisons (H. Paniaq 2002, A. Ulaajuruluk 2005).³⁶⁸ De même, la capture d'un animal de grande taille (tel qu'un morse), d'un gibier peu commun (ours polaire...) ou d'un gibier – voire d'un type de poisson (omble arctique...) – non consommé depuis longtemps donnait systématiquement lieu à un festin impliquant tous les membres du campement. La consommation immédiate, collective et intégrale d'un tel gibier constituait en effet un mode d'expression de la joie suscitée par cette capture, ainsi qu'une façon d'inviter à une régénération rapide de l'animal, ou de favoriser un prompt renouvellement de ce type de prise (S. Inuksuk 2002, R. Irngaut, R. Ujarasuk, I. Kunuk et H. Paniaq 2005). Très souvent, la célébration de ces prises d'une importance particulière se poursuivait par l'organisation de jeux.

À l'issue du festin, les hommes se livraient notamment à des duels de force, de boxe (*tighluativaklutik*, jusque dans les années 1930) ou de traction (avec les mains, les doigts ou les

³⁶⁷ Au début du XX^e siècle encore, les modalités mêmes de traitement de l'animal, en particulier celles liées à son dépeçage, s'apparentaient à une manifestation de reconnaissance à l'égard de ce gibier ou de son esprit maître *inua*. À la suite de G. Comer (Boas 1907 : 499-500), K. Rasmussen (1929 : 188) a pu souligner par exemple que le fait de se couvrir de sang et de gras en procédant à la découpe d'une baleine était censé réjouir – ou satisfaire – l'esprit maître du gibier marin (Takannaaluk, Nuliajuq).

³⁶⁸ Les invités se réunissaient alors dans la même maison, celle du chasseur ou celle du patriarche (généralement le père ou le beau-père de ce dernier) ou de l'*isumataq*. Les hommes mangeaient ensemble d'un côté de la pièce (faisant circuler la viande entre eux, chacun y prélevant un morceau au passage), tandis que les femmes, assises de l'autre côté, consommaient d'autres parties animales, en compagnie des enfants souvent. Si, pour une raison quelconque (maladie, handicap), une personne ne pouvait se déplacer pour prendre directement part au festin, un morceau du gibier lui était apporté (*pajuktaujuq*, ou *niqaisuqtaujuq*, s'il lui était offert de la viande de phoque).

poignets : *aqsaarakattaqlutik*, *pakkikuuqtut*, jusque dans les années 1960) (G. Kappianaq 2002, I. Kunuk et L. Ukaliannuk 2005).³⁶⁹ Outre ces jeux dualistes opposant des protagonistes masculins et en particulier les partenaires de chasse, d'autres jeux compétitifs, réunissant différents membres du groupe (hommes, femmes, aînés, enfants), pouvaient aussi prendre place à l'occasion d'une prise spécifique. Des compétitions de tir ou d'adresse (*nakattaq*, *nugluktaq*...) étaient ainsi organisées à l'issue de la première capture d'un bébé-phoque annelé au printemps, ou après que les chasseurs eurent rapporté de la viande de caribou pour la première fois de la saison, en été ou à l'automne (E. Nutarakittuq 2004, I. Kunuk et R. Irngaut 2005). Caractérisés par la mise en jeu d'un prix (destiné au vainqueur, qui devait lui-même mettre en jeu un objet issu de ses possessions personnelles), ces jeux étaient souvent pratiqués pour célébrer les premières prises saisonnières effectuées par des membres du groupe, mais ils étaient aussi susceptibles d'être organisés à l'issue de la toute première prise – d'un gibier marin ou terrestre – réalisée par un individu (R. Piunngittuq 1991 : IE 199, R. Irngaut 2002, E. Nutarakittuq 2004). Dans les deux cas, la pratique de tels jeux s'assimilait à une modalité de célébration d'une prise vécue comme hautement importante, parce qu'augurant d'autres prises (d'un même animal) notamment. Selon nos interlocuteurs aînés, les membres du campement jouaient ensemble à l'issue de ces prises avant tout pour exprimer la joie extrême qu'elles engendraient.

Il faut noter que, de façon plus générale dans la première moitié du XX^e siècle, des jeux collectifs étaient souvent engagés peu après que les chasseurs furent rentrés d'une longue expédition. Les plus jeunes d'entre eux tendaient notamment à se rassembler – ou à se joindre aux enfants déjà impliqués dans une activité ludique, à l'extérieur –, pour se lancer dans un jeu de poursuite ou de balle auquel tous les membres du campement pouvaient prendre part. Le jeu du loup (*amaruujaq*-) constituait l'un des jeux les plus fréquemment organisés à l'issue d'une chasse collective au gibier marin (telle que la chasse au phoque au trou de respiration) en période hivernale, dès lors que les joueurs pouvaient bénéficier de la lumière de la lune (Rasmussen 1929 : 244-245, R. Ujarasuk, H. Paniaq et S. Inuksuk 2005). Au printemps, les hommes de retour de la chasse au phoque (sur la banquise) engageaient plutôt des jeux de

³⁶⁹ On peut remarquer que la pratique de ce type de jeux (compétitifs et dualistes) soulignait la réalisation d'une capture importante, dans d'autres régions inuit également. À la fin du XIX^e siècle, F. Boas ([1888] 1964 : 195) relevait que, dans le sud de Baffin, des compétitions de lutte et de traction (« hook-and-crook » : *pakijumijaqtut*) étaient organisées dans le *qaggiq* en alternance avec des séquences de chants et de danses, à la suite de la prise d'un gros gibier (baleine) ou à l'issue d'un « grand succès à la chasse ». Dans l'Arctique central, chez les Inuit du « Cuivre », des duels de lutte prenaient aussi place dans le *qaggiq* à l'issue d'une chasse au gibier marin particulièrement fructueuse, quand il s'agissait de célébrer la « bonne fortune » (Jenness 1922 : 221).

balle tels que *aqsaq-*, *anauligaaq-* ou *aataujaq-* (Rasmussen 1929 : 287, I. Kunuk 2005, S. Inuksuk 2005).

Pour les aînés iglulingmiut qui, en tant qu'enfants ou jeunes adultes, participèrent à ces jeux succédant au retour des chasseurs, leur pratique répondait essentiellement à un objectif de réjouissance : *quviasuutiksallarit*, *quviagijaminik*. On peut se demander dans quelle mesure l'engagement dans de telles activités ludiques, qui exigeaient souvent de déployer une énergie physique non négligeable, pouvait encore relever d'une prescription implicite concernant l'expression d'une joie individuelle et collective à la suite de la capture d'un gibier ou de l'issue fructueuse de la chasse entreprise.³⁷⁰ Il faut rappeler à ce sujet que, avant la christianisation surtout, la période (de quelques jours) suivant la prise d'un gibier constituait un contexte sensible, durant lequel les actions ou les activités des membres du campement revêtaient une dimension symbolique d'autant plus forte. C'est ainsi que certaines activités productives, associées à un travail masculin ou féminin, étaient prohibées durant les trois jours suivant la capture d'un gros gibier marin (baleine, phoque barbu, ours polaire), et que l'espace du campement devait rester occupé au moins dans les deux jours suivant la prise d'un phoque, dans la mesure où tout départ précoce des habitants risquait d'apparaître comme le signe d'un manque de reconnaissance à l'égard du ou des phoques précédemment capturés (Rasmussen 1929 : 184). Les activités ludiques pratiquées par les hommes (dans le campement ou à proximité), juste après la chasse, étaient-elles inversement assimilées à une façon de témoigner leur reconnaissance envers l'« âme » *tarniq* du gibier ou envers son esprit tutélaire (*inua*), au début du XX^e siècle ?

Nous avons souligné dans cette section que, chez les Iglulingmiut, l'activité ludique (sous différentes formes : jeux dualistes et collectifs) pouvait être investie d'une portée symbolique dans le domaine cynégétique, en se voyant reconnaître une certaine influence, principalement positive, quant à l'issue de la chasse. Il en était tout particulièrement ainsi des jeux inscrits au cœur de rituels saisonniers organisés dans la perspective de l'entrée dans une nouvelle période de chasse, hivernale ou printanière : la pratique de ces jeux rituels participait alors d'une préparation propitiatoire de la chasse. Mais nous avons vu aussi qu'en tant qu'activité réputée engendrer ou conforter l'accession à un état psychique et émotionnel sain

³⁷⁰ Les activités ludiques engagées par les hommes de retour d'une longue expédition de chasse ne consistaient toutefois pas seulement en des jeux physiques. Selon H. Paniaq (né en 1933), les chasseurs iglulingmiut se lançaient également dans des compétitions de bilboquet (*ajagaq*) à leur retour au campement, dans les premières décennies du XX^e siècle (cf. 3.1.4.2). Il semble que la pratique du bilboquet, éventuellement sous la forme d'un jeu à pari, ait aussi ponctué les retours de chasse hivernale des hommes du Cumberland Sound, au sud de Baffin, à la fin du XIX^e siècle (Boas [1888] 1964 : 156, 159).

(et potentiellement porteur d'efficacité positive, en raison de la force prêtée à l'*isuma* : *sannjijualuungmat*), la pratique ludique participait plus largement d'un système de conduite voué à favoriser le succès de la chasse, surtout lorsqu'elle en accompagnait le déroulement. Enfin, nous avons suggéré que le fait de jouer en commun s'apparentait à une pratique rituelle destinée à assurer la pérennité de la relation avec le gibier (ou avec certains gibiers), dès lors que le jeu constituait, avec le festin, un moyen privilégié pour exprimer la joie et la gratitude collectives liées à la prise d'un animal, et notamment d'un gibier jugé particulièrement important. Nous avons vu en effet que l'expression d'une réjouissance familiale ou plus largement collective relevait d'une prescription, puisqu'il s'agissait d'agréer ainsi le « don » constitué par l'animal, afin d'inciter ce dernier, ou son esprit maître *inua*, à procéder par la suite à une nouvelle offrande de chair, à destination du chasseur et des membres de son groupe. Dans certaines circonstances, l'engagement dans une forme d'activité ludique pouvait donc s'assimiler à un mode d'action symbolique visant à orienter favorablement les dispositions de l'esprit tutélaire du gibier (*Takannaaluk*), ou de tout esprit maître (*inua*) associé spécifiquement à chaque animal. Chez les Iglulingmiut, jouer (entre membres du groupe humain) pouvait en effet constituer une activité censée contribuer à entretenir une bonne relation avec le gibier, soit une relation conçue dans les termes d'un échange, de force vitale surtout, entre l'homme et l'animal (Oosten 1996 : 187, et cf. Rasmussen 1929 : 58, G. Kappianaq 2000 : IE 455).

On peut souligner à cet égard que dans la mythologie iglulingmiut, les humains ne semblent commencer à se livrer à des jeux collectifs qu'à partir de l'apparition de la chasse, qui marque tant les débuts d'une abondance alimentaire que la nécessité d'adopter et d'observer des règles rituelles assurant la continuité de la nouvelle relation établie avec les animaux devenus gibier(s). Dans les temps primordiaux en effet, alors que les animaux et les humains étaient quasiment indifférenciés et vivaient dans l'obscurité, la subsistance des hommes dépendait essentiellement de ce qu'ils trouvaient dans la terre (*nuna*), en fouillant à l'aide d'un morceau de bois de caribou (Rasmussen 1929 : 110, 253). Nourricière et génitrice (dans la mesure où les humains y trouvaient aussi leurs enfants, en grattant la surface de la même façon, cf. Boas 1901 : 309), la terre n'offrait cependant que des ressources limitées : si la quête de nourriture ne comportait certes aucun danger, elle ne donnait jamais lieu à des collectes abondantes, ni à de grandes joies (Rasmussen 1929 : 110, 253, 1931 : 212-213).³⁷¹

³⁷¹ Une version nattilingmiut de ce mythe évoquant le premier mode de subsistance des humains précise bien que ces derniers ne connaissaient guère de plaisirs ou de joie, à l'issue de leur journée de recherche de nourriture dans le sol : « no pleasures awaited them after a long day's toil » (Rasmussen 1931 : 212). Si l'on se réfère à

Après l'apparition de la lumière et l'émergence, surtout, de Takannaaluk en tant que mère et maîtresse du gibier marin, la chasse – à des gibiers variés – devint le principal mode de subsistance des humains. Représenté comme dangereux en ce qu'il implique de tuer des êtres dotés d'« âmes » (ou d'un même principe vital que les hommes, cf. Rasmussen 1929 : 56-57, 110), ce nouveau mode de subsistance se traduit quant à lui par une possibilité d'abondance, et par là de réjouissance, à condition que les humains observent les nombreuses injonctions rituelles édictées par Takannaaluk, et révélées ou rappelées par les chamanes (Rasmussen 1929 : 91, 110-111).³⁷² Au regard de différents mythes et récits iglulingmiut évoquant la pratique d'activités ludiques (danse à tambour, jeux de poursuite...) dans des sociétés humaines qui apparaissent parmi les premières de l'humanité, il semble bien que les débuts d'une pratique ludique collective coïncident avec cette phase d'instauration progressive de règles rituelles et sociales destinées à permettre d'une part la pérennité du prélèvement de la chair animale (ou l'échange entre les hommes et les animaux), et à encadrer d'autre part les relations entre les humains eux-mêmes (par l'alliance notamment).³⁷³ Dans ces mythes, les jeux collectifs des humains ne concernent en tout cas que des groupes qui connaissent déjà la chasse, et qui s'inscrivent dans une/des relation(s) sociale(s) avec des animaux.

Plusieurs éléments tendent ainsi à indiquer qu'aux yeux des Iglulingmiut du XIX^e et du début du XX^e siècle encore, la pratique collective d'activités ludiques pouvait participer directement d'un système de conduites rituelles censé orienter favorablement la relation – voire les échanges – avec le gibier. Or dans cette même société, la pratique de jeux pouvait aussi constituer, comme nous allons le voir, une activité prescrite pour favoriser des formes d'échange matériel (ou d'alliance) entre des individus issus de différents groupes humains.

plusieurs récits inuit (de l'Arctique central) mentionnant cette période où les hommes ne se nourrissaient que de terre et de quelques petits gibiers terrestres, ces êtres humains ne semblaient connaître de fait ni festins ni jeux.

³⁷² Cet aperçu très partiel de la sociogenèse inuit ne constitue pas une synthèse de ce qui serait un seul mythe linéaire relatif à la création de la société. Il résulte plutôt de la prise en considération de plusieurs grands récits connus des Iglulingmiut (et plus largement, des Inuit de l'Arctique central et oriental canadien), qui traitent des premières formes de l'humanité (cf. Saladin d'Anglure 1978b : 107, 112-122).

³⁷³ La pratique collective de danses à tambour dans un *qaggiq* constitue par exemple la toile de fond de l'épisode des rapports incestueux entre une sœur et un frère (Siqiniq et Taqqiq), dans le mythe d'origine du soleil et de la lune qui évoque une nouvelle étape de la cosmo-/socio-genèse inuit, « celle du renforcement des grandes règles sociales », parmi lesquelles l'interdit de l'inceste ou l'obligation de l'échange matrimonial (Saladin d'Anglure 2006 : 132). Un épisode antérieur de ce même mythe évoque par ailleurs comment, après avoir assassiné leur mère, le frère et la sœur s'enfuient et se retrouvent dans différents groupes – souvent non-humains – dont certains s'adonnent constamment à une forme de jeu en particulier (acrobaties sur lanière, bilboquet, *nugluktaq*) : pourrait-on voir dans ce récit (où le personnage du frère, Aningat, se confond parfois avec celui du chamane Atungait ou Atungaq, cf. Rasmussen 1929 : 285, 1931 : 231-236, 300-301) une évocation de l'origine de certains jeux, adoptés par les hommes à la suite de leur découverte par Aningat/Atungait (cf. récits 2 et 3 en annexe) ?

4.2 Jouer pour créer ou favoriser les conditions d'un échange (entre humains)

Dans cette section, nous tenterons de préciser dans quelle mesure, et dans quelles circonstances, la pratique de certaines activités ludiques était autrefois susceptible de créer ou d'entretenir les conditions d'un échange (matériel et symbolique) entre différents individus, dans la région d'Iglulik. En premier lieu, nous verrons en quoi le fait de jouer avec autrui, et plus particulièrement de se mesurer à lui au travers de compétitions identifiées à des jeux, pouvait constituer un préalable nécessaire à l'instauration et au maintien d'une relation d'alliance et d'échange avec celui qui représentait d'abord un « étranger ». Nous nous intéresserons ensuite aux jeux iglulingmiut qui fondaient en eux-mêmes une forme d'échange matériel, en favorisant la redistribution de toutes sortes de biens, entre des individus résidant dans un même campement, ou appartenant à des groupes distincts.

4.2.1 Des jeux dualistes au fondement d'un partenariat durable : la relation entre *illuriik*

Nous avons évoqué le fait que, jusque dans les premières décennies du XX^e siècle, les duels de force et les duels de chant (avec ou sans tambour) pratiqués dans la région d'Iglulik opposaient notamment des hommes connus pour être des *illuriik*, des « partenaires-adversaires de compétition » (*akirariillu ilagiillu, akirariinnguaqlutik*). Ces derniers étaient appelés à se mesurer au travers de compétitions de boxe, de lutte ou de danse au tambour, en particulier lors du grand rituel hivernal marquant l'entrée dans la période d'obscurité (cf. *tivajuut*, 3.1.1.3) ou lors de festivités soulignant inversement le retour du soleil (cf. 3.1.2). Mais les duels impliquant des *illuriik* pouvaient aussi prendre place, de façon plus générale, lorsque des membres de campements distincts, ou des individus habitant différentes régions, se rencontraient. L'instauration d'une relation d'*illuriik* exigeait en elle-même que les deux protagonistes se confrontent au travers de jeux compétitifs. L'engagement dans des duels de force ou de chant considérés comme des jeux masculins par excellence (tant chez les Iglulingmiut que chez les Nattilingmiut, cf. Rasmussen 1931 : 339-340) constituait ensuite l'une des obligations propres aux partenaires *illuriik*, chaque fois qu'ils pouvaient se rencontrer. Si la pratique de tels jeux dualistes avait vocation à réjouir tous les membres du campement, ou hôtes et visiteurs (*quviasuutigiiimut quviasungniraqpaklutik*), elle s'assimilait de fait, pour les deux principaux protagonistes, à un rituel destiné à sceller ou à confirmer l'engagement dans une relation d'échange et d'assistance mutuelle.

4.2.1.1 Une relation de compétition instituée par l'engagement dans des duels

La relation entre *illuriik* a été qualifiée de partenariat impliquant des cousins de chant (« song cousins », Rasmussen 1929 : 231, Balikci 1970 : 140), dans la mesure où le terme *illuq*, qui se réfère à un « partenaire-adversaire de compétition » (pour des duels de force et de chant), désigne également un « cousin croisé de même sexe », dans l'Arctique central et oriental canadien (Fortescue et al. 1994 : 128). Cette double signification du terme *illuq* a amené certains auteurs à suggérer que les cousins croisés auraient constitué, dans ces régions, des « partenaires de chant idéaux » (Blaisel et Oosten 1997 : 37), ou que leur relation exprimait, dans la parenté inuit, une double dynamique d'antagonisme et d'échange comparable à celle prévalant entre partenaires-adversaires de compétition (Saladin d'Anglure 1989 : 165).³⁷⁴ Si des cousins croisés ont pu effectivement s'affronter dans des duels de boxe lors de rituels hivernaux célébrés dans la région d'Iglulik, dans les premières décennies du XX^e siècle (cf. Saladin d'Anglure 1989 : 165, d'après le récit d'Aatuat), il semble néanmoins que la relation institutionnelle désignée par le terme *illuriik* était loin de se confondre réellement avec celle des cousins croisés.³⁷⁵

Selon les témoignages recueillis auprès d'Iglulingmiut nés entre les années 1900 et 1930 (Damas 1972 : 45, N. Piugaattuk 1986 : IE 011, H. Amarualik 1993 : IE 252, G. Kappianaq 1993 : IE 265, 2000 : IE 453, 2002, R. Ujarasuk 2002, H. Paniaq 2004, A. Ulaajuruluk 2005), les partenaires-adversaires de compétition *illuriik* étaient en effet, en grande majorité, des hommes non apparentés (*ilagiinngittaminik*), originaires de régions distinctes (*nunaqqatiginngiittut*) ou membres de différents campements (*silaqqatinngimata*). C'est avant tout avec des hommes aivilingmiut et nattingmiut, leurs voisins occidentaux plus ou moins immédiats, que des Iglulingmiut étaient liés par des relations d'*illuriik*.

Il est probable que la constitution de paires de partenaires-adversaires ait d'abord caractérisé les rituels d'accueil de visiteurs étrangers, au XIX^e et au tout début du XX^e siècle, dans l'Arctique central canadien. Selon F. Boas (1901 : 116, d'après G. Comer), l'arrivée d'individus issus d'un autre groupe régional était marquée par l'organisation de duels de boxe, dans la région d'Aivilik en particulier :

³⁷⁴ Il faudrait mener une enquête approfondie pour déterminer notamment si les cousins croisés de même sexe étaient dans une situation de rivalité potentielle concernant l'acquisition d'une épouse, en même temps que dans une situation d'obligation mutuelle de coopération. Toutefois, ce sont peut-être d'autres critères (restant à mettre en évidence) qui guidaient l'application de cette terminologie de « cousins croisés » aux partenaires-adversaires.

³⁷⁵ Il faut rappeler que les compétitions de boxe n'opposaient pas seulement des hommes liés par une relation d'*illuriik* (au sens de « partenaires-adversaires »). À la fin du XIX^e siècle, G. Comer relevait ainsi que chez les Aivilingmiut, les garçons et les hommes âgés se livraient entre eux à ce type de duels (cf. Boas 1901 : 116). L'engagement dans une compétition de boxe constituait cependant une modalité caractéristique, en premier lieu, de l'interaction prévalant entre des hommes aivilingmiut et leurs visiteurs étrangers, lors de rituels d'accueil.

« The meetings of strangers are accompanied by ceremonies which generally take the form of contests. The strangers meet the whole tribe in the snow house, and one man of each party is selected for a trial of strength. They take off their shirts, and first one presents his shoulder or the side of his head to the other, who strikes it with full force with his fist. Then the other one presents his shoulder or head to be struck in his turn. In this way they continue until one of them gives in ». ³⁷⁶

Chez les Nattilingmiut également, les visiteurs étrangers étaient généralement invités à se mesurer à leurs hôtes au travers de compétitions de force ou de chant, et leur participation à ces duels était censée marquer leur engagement dans une relation de partenariat compétitif durable (Balikci 1970 : 139-141). Des duels de boxe ou de lutte auraient encore été organisés dans la région voisine, chez les Iglulingmiut, à l'occasion de l'arrivée d'étrangers (Mathiassen 1928 : 221) : l'entrée en compétition semblait associée, ici aussi, à l'établissement d'une relation d'*illuriik* (Mary-Rousselière : inéd., cité par Beaudry 1977 : 16, 20). Selon les informations fournies par nos interlocuteurs iglulingmiut nés dans les années 1920-1930, la relation d'*illuriik* était cependant instituée à l'initiative des Aivilingmiut et des Nattilingmiut surtout, les hommes iglulingmiut se retrouvant le plus souvent choisis ou désignés en tant que partenaires de compétition lors de leurs séjours chez ces voisins, ou lors de déplacements vers l'ouest et le sud-ouest (I. Kunuk 1990 : IE 116, 2004, E. Amaaq 2002, H. Paniaq 2004).

C'est notamment dans la région de Naujaat (Repulse Bay), centre majeur d'échanges et de troc (avant même l'arrivée des baleiniers au nord-ouest de la baie d'Hudson, au milieu du XIX^e, et l'établissement de postes de traite, à Igluligaarjuk-Chesterfield Inlet en 1912, et à Naujaat en 1920), que des hommes aivilingmiut, nattilingmiut et iglulingmiut pouvaient se rencontrer et nouer des relations de partenariat, telles que celles d'*illuriik*. Dans la seconde moitié du XIX^e et jusqu'au début du XX^e siècle, ces hommes étaient aussi susceptibles de se rencontrer plus au sud encore, dans les environs d'Igluligaarjuk, à proximité de la station baleinière (établie à Uqsuriaq, sur l'île Marble) puis du poste de traite. Les possibilités d'échange et d'accès à des biens importés incitaient en effet les uns et les autres à effectuer d'importants déplacements vers cette zone méridionale. ³⁷⁷

³⁷⁶ Boas ([1888] 1964 : 201) a évoqué l'existence de rituels d'accueil comparables dans le Cumberland Sound, au sud de Baffin, à la même époque. Selon lui, d'autres formes de jeux dualistes (lutte, duels de traction...) prenaient également place, entre des hommes du campement et leur(s) visiteur(s) étranger(s), dans tout le sud de Baffin. Dans d'autres groupes inuit encore (comme chez les Yupiit de St Michael en Alaska, cf. Nelson 1899 : 340), il était d'usage que l'arrivant étranger soit soumis à un duel de force, au XIX^e et au début du XX^e siècle.

³⁷⁷ D'importants réseaux d'échange impliquant des Nattilingmiut, des Aivilingmiut et des Iglulingmiut existaient dans les régions de Naujaat et d'Igluligaarjuk bien avant le XIX^e siècle. La nature de ces échanges semble avoir été relativement stable jusque dans les premières décennies du XX^e : les Nattilingmiut apportaient notamment de la pyrite, de la viande et de la corne de bœuf musqué, tandis que les Aivilingmiut pouvaient fournir du bois, des peaux de caribou et des chiens, les Iglulingmiut apportant quant à eux de l'ivoire (issu de défenses de morse) et des chiens surtout (Boas [1888] 1964 : 58, 60-61, Mathiassen 1928 : 6, Damas 1972 : 47, 51-52). Avec l'arrivée

Les rassemblements suscités à cette occasion étaient fréquemment marqués par l'organisation de duels de boxe et de compétitions de chant opposant, au sein d'un *qaggiq*, des hommes originaires de différents groupes régionaux (Takornâq in Rasmussen 1929 : 26-27, E. Itturiligaq 1986 : IE 014, E. Amaaq 2002, H. Paniaq 2004). À partir du XX^e siècle, et notamment lorsqu'un comptoir fut ouvert à Naujaat (Repulse Bay), c'est principalement dans cette région, au printemps, que des Aivilingmiut, Nattilingmiut et Iglulingmiut tendirent à se rencontrer, et à établir des liens d'*illuriik*, en se mesurant au travers de compétitions dualistes (L. Arnaujaq 1986 : 13, H. Amarualik 1993 : IE 252, G. Kappianaq 2002, E. Amaaq 2002, H. Paniaq 2004).

Dans l'ensemble, que la relation d'*illuriik* fût instaurée à l'occasion de l'arrivée de visiteurs étrangers dans un campement, à l'issue de rencontres sur un même territoire de chasse, ou lors de rencontres entre des individus fréquentant le poste de traite, celle-ci était toujours scellée selon un même rituel. Un homme prenait l'initiative d'en solliciter un autre, en s'approchant de lui afin que tous deux échangent une embrassade virile, sous la forme d'un vigoureux contact nasal (*kuniktuq-*) qui annonçait leur engagement dans une telle relation. L'un des critères majeurs présidant au choix d'un *illuq* avait trait à la perception d'une relative équivalence de la force, des capacités physiques ou des compétences de ce dernier par rapport aux siennes propres, dans la mesure où il s'agissait d'acquérir un certain prestige en parvenant à surpasser ce partenaire-adversaire en apparence égal. L'acquisition d'un *illuq* constituait de fait une nécessité pour tout homme qui souhaitait s'affirmer auprès des membres de son groupe (Rasmussen 1929 : 231, G. Kappianaq 2002).

En règle générale, il revenait aux hommes du campement de choisir un « partenaire de compétition » parmi les arrivants (G. Kappianaq 1993 : IE 265, H. Paniaq 2002). Selon I. Kunuk (2005), il pouvait arriver néanmoins qu'un homme nattilingmiut se rende dans la région d'Iglulik pour se mesurer à un Iglulingmiuq dont la réputation d'homme « fort » lui était parvenue : en ce cas, l'arrivant tendait à désigner lui-même son *illuq*. Toujours est-il que l'individu qui était sollicité n'avait alors guère d'autre choix que de relever le défi en acceptant de se prêter au rituel de l'embrassade, et en s'engageant par là à se mesurer à son nouvel *illuq* au travers de duels de force et/ou de chant.

Les deux *illuriik* entraient généralement en compétition dans le *qaggiq* sitôt après s'être ainsi « étreints » (*kuniktuq-*, cf. festivités 4a en annexe) ou dans les jours suivants. Ils pouvaient commencer par lutter au corps à corps (*unataqtuuk*), ou se livrer à un duel de boxe

des baleiniers, puis l'établissement de comptoirs (qui confortèrent encore la position d'intermédiaires propre aux Aivilingmiut), ces réseaux d'échange intégrèrent aussi des biens importés.

en se frappant à tour de rôle au niveau de l'épaule (*tighuutivaklutik*), puis éventuellement sur la tempe (*iqsaqtuutijuuk*), avant de s'engager dans un duel de danse au tambour (*qilautikkut saalagiqattautigiaqhutik*) (G. Kappianaq 1990 : IE 155, H. Amarualik 1993 : IE 252). Ils pouvaient aussi amorcer la compétition par un duel de chant (Rasmussen 1929 : 232, N. Piugaattuuq in Dewar 1990 : 227), les adversaires maniant le tambour à tour de rôle, tandis que leur chant était interprété par leur épouse et les femmes de leur groupe.³⁷⁸

Les chants composés pour l'occasion revêtaient souvent une tonalité ironique voire railleuse à l'endroit de l'adversaire-partenaire, dont la vie conjugale (ou sexuelle) pouvait être dépeinte sous des traits comiques. L'une des fonctions essentielles prêtée à ce type de duel étant de réjouir l'assistance et notamment de faire rire les spectateurs, les protagonistes se devaient en effet de composer des chants empreints d'humour (Rasmussen 1929 : 231, N. Piugaattuuq 1986 : IE 003, G. Kappianaq 2002). Lorsque la compétition de chant et de danse à tambour succédait à un duel de force, celui qui s'était précédemment incliné s'efforçait de prendre sa revanche, en faisant de son mieux pour mettre les rieurs de son côté ou en maniant le tambour et en dansant le plus longtemps possible, afin de démontrer son endurance (G. Kappianaq 1990 : IE 155).

Quel que fût le type de duel engagé par les *illuriik*, ou l'ordre de succession entre les compétitions de boxe et celles de danse au tambour (alternant parfois sur plusieurs jours), l'objectif premier assumé par chacun des protagonistes restait le même : il s'agissait de jouer pour gagner, en s'efforçant de surpasser l'adversaire (*saalaksarumanikkumut*). L'entrée en compétition visait d'abord à déterminer lequel des deux hommes était le plus fort, le plus vaillant ou le plus talentueux (*nalliat pikkauniqsaumaangat*, G. Kappianaq 2002). De fait, les deux « adversaires de compétition » témoignaient en général d'une grande détermination à vaincre leur opposant, ou à lui tenir tête, au point d'endurer de sérieuses blessures ou de perdre connaissance lors d'un duel de force.

Il faut rappeler que cette rivalité sportive exacerbée, exprimée par la rudesse des duels physiques mais aussi par la causticité des propos adressés à l'adversaire lors de duels de chant, était souvent construite ou encouragée au travers de rituels destinés à faire d'un garçon un « compétiteur » hors pair à l'âge adulte. Chez les Iglulingmiut, ces rituels préparatoires (pratiqués jusqu'au début du XX^e siècle) consistaient principalement à « manipuler » le

³⁷⁸ Selon le témoignage du capitaine Comer, présent dans les régions d'Iglulik et du nord de Baffin entre 1885 et 1899 (cf. Boas 1907 : 482), les femmes étaient également susceptibles d'interpréter un ou des chants tandis que leurs époux se mesuraient au travers d'un duel de boxe : « Another game (...) is as follows. Two men strike each other on the shoulders, while their wives sit on the bed and sing until one of the men gives in ». Dans l'Arctique québécois, les duels de boxe qui prenaient place entre « *illuriik* » (au début du XX^e siècle encore) incluaient aussi l'interprétation de chants par les femmes de l'assemblée (Corcoran 1970 : 32-33).

nouveau-né, afin de lui faire réaliser des actes premiers augurant de l'efficacité d'actes comparables dans le futur (cf. 1.2.1). Pour que le garçon acquière une capacité à infliger des coups douloureux et développe parallèlement une tête solide (apte à résister aux coups les plus vigoureux lors de duels de boxe), sa mère ou un autre membre de la famille guidait son bras de façon à ce qu'il frappe d'abord son placenta avec le poing (juste après sa naissance, avant sa première tétée) ; un peu plus tard, avant que l'enfant ne prenne son premier repas solide, sa mère le guidait à nouveau de manière à ce qu'il frappe du poing une tête de chien bouillie représentant son (futur) *illuq* (Rasmussen 1929 : 176, G. Kappianaq 2002, H. Paniaq 2002).³⁷⁹ Des paroles destinées à favoriser le développement de qualités de bon lutteur et de grand compositeur de chants – susceptibles d'être interprétés lors de duels impliquant son *illuq* – étaient aussi adressées au garçon dès sa naissance (Rasmussen 1929 : 172, cf. 1.2.2).

Chez les Nattilingmiut, l'engagement dans une relation d'*illuriik* était aussi traité comme un enjeu d'importance, justifiant l'énonciation de paroles propitiatoires à destination du garçon appelé à se mesurer plus tard à un tel rival. Afin que l'enfant devienne un homme fort et un adversaire de jeu (ou de duel) imbattable, des paroles spécifiques devaient être prononcées dans sa direction lorsque celui-ci s'apprêtait à sortir jouer notamment. K. Rasmussen (1931 : 282) a ainsi relevé l'existence d'une incantation dans laquelle l'enfant était comparé à un « Tuniq » (un être réputé pour sa grande force physique), et incité à bondir sur son *illuq*, pour le frapper avec le poing. Il en a donné en effet la traduction suivante :

“Little child like a Tuniq / Little child, little child / See, its heart / Tastes of luscious blubber / Really tastes of luscious blubber ! / Your cousin (*igluqsi*) / leap on him (*mingirsiuk*) !”.

Une incantation quasi similaire pouvait être adressée à un chien dont on souhaitait qu'il acquière de grandes capacités d'endurance, qui lui permettraient de poursuivre avec succès celui reconnu comme étant son rival ou son cousin (*illuq*), l'ours polaire :

“Little child like a Tuniq / Little dog, little dog / See, its heart / Tastes of luscious blubber / Really tastes of luscious blubber / Your cousin (*igluqsi*), leap on him (*mingirsiuk*) / Your cousin (*igluqsi*), fight with him (*paχasiuk*) !” (transcription et traduction de K. Rasmussen, 1931 : 283).

³⁷⁹ Au travers de ces rituels, l'accent était symboliquement porté sur la participation future à des duels à coups de poing sur la tempe (*iqsaaqtuutiniq*). On peut d'ailleurs penser que la prescription consistant à ne pas nettoyer ni ôter la fine pellicule organique (*ivutuq*) présente sur les tempes du nouveau-né (Rasmussen 1929 : 176) participait d'un même objectif de renforcement des tempes du futur boxeur. Notons enfin que la tête de chien bouillie représentant l'*illuq* du garçon (et sur laquelle celui-ci devait frapper) pouvait être ensuite consommée pour partie par l'enfant lui-même, et pas seulement par sa mère (Rasmussen 1929 : 176), du moins chez les Tununirmiut, voisins orientaux des Iglulingmiut : F. Boas (1907 : 514) a rapporté en effet (d'après G. Comer) que dans la région de Mittimatalik, le garçon âgé d'un an était incité à manger une tête de chien bouillie afin d'acquérir une tête solide, dans la perspective des duels de boxe auxquels il aurait à participer à l'âge adulte.

La rivalité caractéristique de la relation entre l'ours polaire et le chien (assistant le chasseur) était symboliquement associée à celle réputée prévaloir entre *illuriik*, tant chez les Nattilingmiut que chez les Iglulingmiut.³⁸⁰ Outre l'énonciation de paroles propitiatoires, des amulettes étaient fréquemment attribuées au garçon nattilingmiut, ou bien encore portées par sa mère, pour que celui-ci sorte vainqueur des duels engagés par la suite avec son *illuq*. Le port d'amulettes issues de parties animales (dents, tendons, muscles) symbolisant des qualités attachées au chien ou à l'ours polaire (mais aussi au glouton et au bœuf musqué) était destiné à conférer des épaules solides, une grande endurance, ou encore une grande force de frappe pour les duels à coup de poing *tigluutiniq* (Rasmussen 1931 : 271-275). Dans la perspective d'une participation à des duels de boxe sur la tempe (*iqsaaqtuutiniq*), ce sont plus particulièrement des amulettes faites à partir d'insectes volants difficiles à atteindre (mouche, gyryn, abeille), qui devaient être portées afin de développer une tête solide, peu sensible aux coups de l'adversaire (Rasmussen 1931 : 43, 271, 275). Enfin, la possession de certaines amulettes, telle celle constituée par la dépouille d'un bruant (*manuilisalik*), était censée transmettre la faculté de trouver de « bons mots » et des expressions satiriques efficaces en vue de la participation à des duels de chant (Rasmussen 1931 : 270).

Au-delà de cette préparation rituelle de l'engagement dans des duels associés à une relation d'*illuriik*, la perspective d'une rencontre prochaine avec un *illuq* potentiel ou confirmé pouvait elle-même susciter, chez les Nattilingmiut surtout, une importante préparation physique et/ou la composition de chants personnels. Il s'agissait notamment de s'entraîner à la boxe ou à la lutte, et de se préparer à résister aux coups de l'adversaire lors des compétitions à venir. Les duels engagés entre les *illuriik* revêtaient de fait une dimension nettement agonistique : les joueurs échangeaient des coups d'une intensité croissante, et la volonté de gagner, ou du moins de ne pas perdre (*saalaujumannnginikkumut*), était telle qu'en général, malgré la douleur et les contusions, aucun des protagonistes ne se retirait du duel avant d'être blessé ou assommé (Rasmussen 1929 : 244, E. Itturiligaq 1986 : IE 014, H. Amarualik 1993 : IE 252, G. Kappianaq 2002, R. Irgaut 2002, A. Ulaajuruluk 2004). Plusieurs cas d'accidents mortels liés à des duels de boxe sur la tempe impliquant des *illuriik* sont d'ailleurs rapportés par la tradition orale (Mathiassen 1928 : 221, I. Kunuk 2004, H. Paniaq 2004, A. Ulaajuruluk 2005).

Même si la compétition se révélait douloureuse et risquée, les adversaires – tout comme les spectateurs et les spectatrices, qui encourageaient les lutteurs à faire preuve

³⁸⁰ Plusieurs récits iglulingmiut, dont celui de « Papik » (H. Paniaq 1990 : IE 142, E. Nutarakittuq 1990 : 44), évoquent cette relation d'*illuriik* existant entre le chien et l'ours polaire.

d'ardeur – étaient tenus de rester enjoués et de contribuer par leur attitude à la bonne humeur générale. La majorité des témoignages, directs ou indirects, soulignent que ces duels étaient de fait exempts de toute expression de colère, d'hostilité ou d'amertume (Boas 1901 : 116, N. Piugaattug 1986 : IE 003, IE 011, R. Iqallijuq 1987 : IE 026). À l'échelle du groupe (ou du campement), la rivalité instituée entre partenaires-adversaires se voyait attribuer une fonction expressément ludique, étroitement liée à un objectif de réjouissance collective (*quviasugutiginnikkumut*). La relation de compétition caractéristique des *illuriik* ne se limitait d'ailleurs pas à l'engagement dans des duels de force ou de chant, elle intégrait aussi l'échange de taquineries ou de propos grivois destinés à faire rire ou sourire l'assistance (G. Kappianaq 2002, R. Irngaut 2005). Enfin, si la relation entre les *illuriik* empruntait pour partie la forme d'un « partenariat à plaisanterie » (Balicki 1970 : 140-141, G. Kappianaq 1990 : IE 102, 2002, R. Irngaut 2005), elle impliquait plus largement une confrontation à différents niveaux : les *illuriik* devaient chercher à se surpasser l'un l'autre « dans tous les domaines » (G. Kappianaq 1990 : IE 102, H. Paniaq 2004).³⁸¹

Cette relation de compétition prévalait sur le long terme. À l'issue de leur première embrassade (*kunik-*), les *illuriik* étaient en effet appelés à se mesurer (au travers de duels de boxe ou de chant notamment) chaque fois qu'ils se rencontraient, et ce tout au long de leur vie (Balicki 1970 : 139, H. Amarualik 1993 : IE 252, G. Kappianaq 1993 : IE 265, 2000 : IE 453). Si les rencontres entre *illuriik* devaient systématiquement donner lieu à l'engagement d'une compétition (susceptible d'être annoncée par un rituel spécifique, cf. annexe : festivités 4b)³⁸², celles-ci étaient néanmoins peu fréquentes (Damas 1972 : 45, G. Kappianaq 2002, H. Paniaq 2005). Mais même si les contacts entre ces partenaires-adversaires se révélaient irréguliers, leur relation était toujours réputée scellée pour la vie. Or, comme nous allons le voir, cette relation n'instituait pas seulement un partenariat compétitif sur le long terme, elle impliquait aussi un ensemble d'obligations mutuelles ressortissant au champ de l'échange et de la coopération.

³⁸¹ Voir en annexe le récit 5A (Illauraaluk) évoquant la compétition qui prévalait souvent entre *illuriik* en matière de performances cynégétiques. Notons encore que des chamanes étaient susceptibles d'entretenir une relation d'*illuriik* les amenant à se mesurer au travers de leurs pouvoirs chamaniques. Selon G. Kappianaq (1990 : IE 102, 2000 : IE 458), deux chamanes impliqués dans une telle relation s'arrangeaient pour se rencontrer afin d'entrer en compétition, même s'ils résidaient dans des régions éloignées l'une de l'autre. D'après B. Saladin d'Anglure (1989 : 146), « de nombreux chamanes avaient entre eux ce type de relation ».

³⁸² La mise au défi d'un *illuq*, à l'occasion de la rencontre entre deux « adversaires de compétition », pouvait revêtir elle-même la forme d'un jeu ou d'un tour joué à ce dernier. Lorsque deux *illuriik* se retrouvaient, le premier qui souhaitait défier son partenaire à un duel de chant prévenait discrètement les hommes du campement afin que tous viennent, durant la nuit, réveiller ce partenaire, en hurlant et en frappant à coups de fouet et de bâton sur le toit de sa maison. Cette pratique, appelée *turlurniq* et décrite par K. Rasmussen (1929 : 243) comme étant un « jeu très prisé » des Iglulingmiut, annonçait la tenue d'un duel de chant dans le *qaggiq* le soir suivant.

4.2.1.2 Un partenariat impliquant des obligations d'échange (biens, gibier, épouses)

À chacune de leurs rencontres, les *illuriik* étaient tenus d'échanger des présents de grande valeur : selon Rasmussen (1929 : 231), cet échange revêtait lui-même une dimension compétitive, dans la mesure où les deux hommes essayaient généralement de se surpasser l'un l'autre quant à la générosité manifestée.³⁸³ D'après G. Kappianaq (né vers 1917) et I. Kunuk (né en 1928), cette prédisposition au don agonistique était surtout le fait des Nattilingmiut, « toujours soucieux de donner davantage que leurs partenaires-adversaires iglulingmiut » (I. Kunuk, 2004).

De façon générale, la mémoire orale iglulingmiut semble avoir toutefois peu retenu cette dimension de potlatch concernant les échanges de biens entre *illuriik*. La majorité de nos interlocuteurs nés entre 1910 et 1930 ont surtout mis l'accent sur la complémentarité des biens, et en particulier des gibiers (terrestres, marins), échangés entre *illuriik* (R. Ujarasuk 2002, G. Kappianaq 2002, I. Kunuk 2004, R. Irgaut 2005). Ils ont également souligné que chaque *illuq* pouvait se prévaloir de l'assistance de son partenaire, et que les deux partenaires tendaient à échanger non seulement du gibier, mais aussi leurs épouses, durant leur séjour en commun.

Il était fréquent en effet que les *illuriik* échangent leurs femmes après s'être mesurés au travers d'un duel de force ou de chant (Rasmussen 1929 : 231, 1931 : 195, Balikci 1970 : 140-141). Les partenaires pouvaient par ailleurs convenir d'un tel échange à tout moment, et en particulier en cas de nécessité pratique, lorsque l'épouse de l'un d'eux ne pouvait l'accompagner dans une longue expédition (de chasse ou de traite), en raison de sa grossesse ou d'une maladie par exemple : cette dernière pouvait rester au campement auprès du partenaire, tandis que l'épouse de celui-ci était appelée à accompagner l'homme partant en expédition (Rasmussen 1931 : 195, Balikci 1970 : 142, G. Kappianaq 2002, R. Ujarasuk 2002). Les conjointes étaient alors échangées pour une durée plus ou moins longue.³⁸⁴

³⁸³ K. Birket-Smith (1929 I : 160, 271) a souligné que chez les Inuit « Caribou » de l'Arctique central canadien, les duels entre « cousins de chant » *illuriik* s'accompagnaient aussi d'un échange de présents (couvertures, fusils...). S'il a insisté sur le caractère solennel de la distribution des présents, il n'a cependant pas évoqué l'existence d'une dynamique agonistique dans cet échange.

³⁸⁴ Dans l'Arctique oriental, et en particulier dans le Québec arctique, l'échange – plus ou moins durable – des épouses caractérisait aussi la relation entre *illuriik*. Né dans la région d'Ungava, S. Tarqiapik (in Corcoran 1970 : 14, 497, 647) a ainsi souligné qu'à l'issue des jeux, les *illuriik*, originaires de campements différents, pouvaient échanger leurs femmes pour une nuit (*asuqautijuuk*), ce qui constituait « un jeu en soi ». Selon lui, les « vrais *illuriik* » pouvaient aussi échanger leurs épouses pour longtemps, voire pour toujours. A. Balikci (1970 : 143) a rapporté dans le même sens que, chez les Nattilingmiut, l'échange des épouses engendrait parfois une réorganisation durable des relations matrimoniales. Notons enfin que si l'échange des femmes n'était pas toujours pratiqué entre *illuriik*, l'inscription dans cette relation ouvrait bien un droit à solliciter un tel échange.

Il semble que l'une des principales portées de cet échange des épouses entre *illuriik* (nattilingmiut, aivilingmiut et iglulingmiut) ait été de renforcer l'alliance entre les partenaires, en prévenant les conflits potentiels, susceptibles de naître d'une certaine rivalité liée à l'accès aux femmes notamment. Il existait, chez les Nattilingmiut, de fortes tensions autour de l'attribution des femmes, en raison d'un sex-ratio déséquilibré qui prévalait encore au début du XX^e siècle : confrontés à des conditions économiques moins favorables que les Iglulingmiut (qui pouvaient compter sur des prises de gibier marin plus importantes), ceux-ci pratiquaient en effet l'infanticide féminin, contrairement à leurs voisins orientaux (Mathiassen 1928 : 212, Rasmussen 1931 : 159). Le manque d'épouses potentielles contribuait à entretenir des sentiments de défiance à l'égard de visiteurs étrangers, issus de bandes régionales nattilingmiut notamment (Rasmussen 1931 : 204, Eckert et Newmark 1980 : 195). De fait, il n'était pas rare que, parmi les Nattilingmiut, un homme cherche à enlever l'épouse d'un autre (hôte ou visiteur), voire tue ce dernier afin de s'approprier sa femme (Briggs 1974 : 288).

De façon générale, les hommes nattilingmiut étaient tenus pour dangereux ou enclins à l'agressivité, par leurs voisins aivilingmiut et iglulingmiut : les rapports entre les uns et les autres, appelés à se rencontrer dans la région de Naujaat (Repulse Bay) surtout, étaient caractérisés par une certaine méfiance (Rae 1850 : 121, Hall in Nourse 1879 : 82, Mathiassen 1928 : 101-102, Rasmussen 1929 : 20). De nos jours encore, les aînés d'Iglulik soulignent que les Nattilingmiut étaient perçus comme prompts à s'emparer des femmes iglulingmiut, au point parfois de recourir au meurtre (H. Amarualik 1993 : IE 252, G. Kappianaq 2002, I. Kunuk 2004).³⁸⁵ Dans ce contexte, l'établissement d'un partenariat intégrant un échange de femmes entre des hommes originaires de ces différents groupes régionaux visait avant tout à substituer la coopération au conflit, ou à « subordonner la rivalité à la collaboration » (Blaisel et Oosten 1997 : 38). Pour D. Damas (1972 : 52), la relation instituée entre *illuriik* avait d'abord une valeur préventive quant à des conflits inter-groupes : elle contribuait notamment à réduire les risques liés aux déplacements dans d'autres régions, dès lors que le visiteur pouvait se prévaloir de la protection et de l'assistance de son partenaire.³⁸⁶

³⁸⁵ B. Saladin d'Anglure (1980b : 26) a rappelé comment Amarualik, le premier époux de la fille du chamane Ava, fut assassiné par Iksivalitaq, un immigrant nattilingmiut qui désirait s'emparer de la jeune femme, vers la fin des années 1910.

³⁸⁶ Dans cette perspective, l'acquisition d'un *illuq* ou d'un « partenaire de chant » revêtait une importance sans doute plus grande chez des groupes tels que les Nattilingmiut et les Inuit du « Cuivre », où l'organisation sociale était moins largement fondée sur la parenté, ou reposait davantage sur la famille nucléaire que sur la famille étendue (par comparaison avec les Iglulingmiut). Selon D. Damas (1972 : 52-53), la fonction intégratrice dévolue à ces partenariats était moins significative chez les Iglulingmiut, organisés autour d'un ensemble de familles étendues, et pour lesquels les règles de conduite dérivait d'abord des liens de parenté et de relations comme le mariage, l'adoption, et la transmission du nom.

Il faut rappeler que ce partenariat impliquant plusieurs formes d'échange (biens matériels, gibier, épouses) était avant tout construit ou (ré)activé au travers de la participation à des jeux agonistiques. Si l'on suit l'analyse esquissée par Mauss ([1937] 2003) à propos de tels jeux, on peut considérer que l'engagement dans des duels, de force ou de chant, s'assimilait à une épreuve initiale nécessaire à l'entrée dans une relation d'échange. Il importait surtout que la rivalité latente entre des hommes appartenant à des groupes distincts soit exprimée, représentée ou mise en scène au travers de compétitions codifiées, afin que cette rivalité n'emprunte pas une forme incontrôlée ou mortifère, et puisse déboucher plutôt sur une coopération durable. Il ne s'agissait sans doute pas tant d'évacuer tout antagonisme que de canaliser la rivalité en l'inscrivant dans le champ du jeu compétitif et en la plaçant ainsi du côté de l'émulation sportive, tout en mettant l'accent sur son potentiel de réjouissance collective. C'est en ce sens que la compétition ritualisée constituait un prérequis essentiel pour créer et assurer sur le long terme les conditions d'un échange positif, même si la relation entre les partenaires-adversaires pouvait rester empreinte d'une certaine ambiguïté.

En dernier ressort, la portée de cette relation dépendait en effet de la capacité des deux protagonistes à accepter durablement les termes du jeu, à traiter les coups de l'adversaire – qu'ils fussent d'ordre verbal ou physique – avec une certaine distanciation, comme n'étant que prétendus ou répondant à une règle sportive. Or, les « adversaires de compétition » n'étaient pas toujours capables d'une telle distanciation (Balikci 1970 : 139-140, Eckert et Newmark 1980 : 195-196), tout particulièrement lorsque les coups portés par le partenaire semblaient dépasser certaines limites implicitement prescrites. Il est révélateur à cet égard que les récits nattilingmiut et iglulingmiut évoquant la relation de partenariat compétitif, ou de « rivalité amicale » entre *illuriik* décrivent souvent celle-ci comme prompte à se transformer en une relation d'hostilité ouverte, voire en « opposition sanglante » (Mary-Rousselière 1962 : 7, cf. récit 5B en annexe).³⁸⁷

L'ambiguïté associée à l'interprétation des paroles et des actes inscrits dans le cadre ludique caractérisant les échanges compétitifs entre *illuriik* était encore susceptible d'être alimentée par les développements liés à l'échange des épouses, selon A. Balikci (1970 : 140, 143) : certains hommes étaient par exemple peu disposés à accepter un échange durable des conjointes, surtout lorsque celui-ci menaçait de prendre une forme définitive.

³⁸⁷ Rappelons que d'après A. Low (1906 : 175) et T. Mathiassen (1928 : 221), il n'était pas rare que des duels de boxe entre membres de différents groupes de l'Arctique central (Aivilingmiut, Nattilingmiut...) débouchent sur une tentative d'assassinat, voire se traduisent par le meurtre de l'un des protagonistes, dès lors qu'un désir de vengeance animait celui qui avait perdu le(s) duel(s). Certains auteurs et aînés (Low 1906 : 176, H. Amarualik 1993 : IE 252) ont aussi souligné que les propos satiriques adressés au partenaire-adversaire lors de duels de chant se révélaient parfois à l'origine de rancœurs de la part de ce dernier.

L'ambiguïté inhérente à ces partenariats et la rudesse des duels qu'ils impliquaient expliquent, pour plusieurs aînés iglulingmiut contemporains (A. Ulaajuruluk 2004, I. Kunuk 2004, H. Paniaq 2005), que ceux-ci se soient effrités dans les années 1920-1930. Il est difficile d'établir si la disparition de ce type de partenariat était surtout due à la diffusion des idées chrétiennes ou à l'influence des premiers missionnaires présents dans la région, comme certaines Iglulingmiut nées entre 1920 et 1930 ont pu le faire valoir (S. Inuksuk et V. Kunuk 2005). Il semble de fait que, dans cette partie de l'Arctique oriental canadien, la relation entre *illuriik* ait commencé à décliner dès les années 1920, avant même la christianisation. À cette époque déjà, certains hommes connus pour être des *illuriik* potentiels (*illuksautigiik*) semblaient réticents à activer leur relation au travers d'une confrontation dans un duel de force (G. Kappianaq 1993 : IE 265, 2000 : IE 453).

On peut penser également que l'établissement d'un comptoir de traite à Naujaat (Repulse Bay), en 1920, a tendu à centraliser davantage les réseaux d'échange, et à accroître les occasions de contacts réguliers entre Nattilingmiut, Aivilingmiut et Iglulingmiut dans cette zone, tout en réduisant la fréquence des déplacements d'un campement à l'autre. Surtout, d'autres formes d'alliance, inscrites davantage encore dans le champ de la parenté, ont pu se développer ou se consolider à la même époque, entre des membres de ces différents groupes : attirés par la proximité du poste de traite, de nombreux Nattilingmiut (Arviligjuarmiut) s'installèrent dans la région de Naujaat, et cette émigration se traduisit par des mariages avec des Aivilingmiut, mais aussi avec des Iglulingmiut (Mathiassen 1928 : 101-102, M. Ijjangiaq 1991 : IE 203). La défiance autrefois caractéristique des rencontres entre les uns et les autres s'est sans doute estompée à mesure que des membres de ces groupes ou bandes tendirent à se côtoyer plus souvent, près du comptoir. Il est aussi probable que la régularité de ces contacts, dans un contexte marqué par la généralisation des conversions au christianisme, ait amené les uns à prêter une altérité moindre aux « autres » (individus) rencontrés.³⁸⁸ Or, il est possible que l'épreuve de l'affrontement au travers de duels ait perdu de sa pertinence ou soit apparue moins nécessaire pour l'établissement de relations d'échange, dès lors que la différence (interindividuelle et intergroupe) était perçue comme moins significative de part et d'autre.

Il est intéressant de relever qu'à la même époque, les Nattilingmiut, les Aivilingmiut et les Iglulingmiut maintinrent surtout des relations de partenariat fondées sur l'échange de biens matériels (ivoire de morse, corne et viande de bœuf musqué, chiens, peaux de caribou...), et

³⁸⁸ À Iglulik, plusieurs aînés nous ont affirmé qu'avec la christianisation, les Nattilingmiut se sont mis à adopter des règles de conduite et des façons de faire plus proches de celles des Iglulingmiut, tout en restant « différents » de ces derniers, en raison de leur goût plus marqué pour la compétition et l'ostentatoire notamment.

non assorties d'obligations telles que la confrontation au travers de duels, ou l'échange des conjointes. Ces partenariats de troc, établis entre deux hommes qualifiés de *niuviriik* (ou *niuviqtariik*), étaient réputés engager l'un et l'autre à échanger des biens (*kipuktiqattautijuuk*) sur le long terme (Damas 1972 : 47, 51-52, H. Paniaq 2004, I. Kunuk 2005). Même si ces partenaires pouvaient prendre part, lors de leurs rencontres au comptoir, à des jeux collectifs tels que *aqsaq-* (football) et *amaruujaq-* (jeu du loup), impliquant une forme de compétition, ils n'étaient pas nécessairement appelés à se mesurer au travers de jeux dualistes agonistiques. Dans ce contexte, le fait de rivaliser en se livrant à une compétition sportive ne constituait plus un préalable exigé pour l'établissement et la perpétuation d'une relation d'échange – d'ordre matériel – entre des représentants de différents groupes de l'Arctique central.

On peut remarquer en revanche que d'autres partenariats exigeant d'entrer, de façon plus ou moins prétendue, dans des duels physiques et dans des joutes verbales ont perduré dans la région d'Iglulik, à un niveau plus interne, entre des membres de différents groupes iglulingmiut surtout. À la toute fin des années 1950, D. Damas (1963 : 47) a ainsi pu relever l'existence de « partenariats à plaisanterie » unissant des Iglulingmiut non apparentés (ou de façon éloignée), reconnus comme étant des *mangaariik*.³⁸⁹ Bien qu'il n'ait fourni que peu de précisions sur ces partenariats dualistes, Damas a néanmoins souligné que les plaisanteries échangées dans ce cadre semblaient particulièrement osées. D'après les témoignages que nous avons recueillis auprès d'Iglulingmiut âgés de cinquante à quatre-vingt ans et engagés pour certains dans une telle relation aujourd'hui encore, l'un des thèmes de prédilection pour ces plaisanteries entre *mangaariik* consiste de fait à évoquer crûment la possibilité d'un emprunt de la femme du partenaire, ou à proposer à ce dernier un échange durable des épouses. Outre cette évocation symbolique de l'échange des femmes, la relation entre *mangaariik* se caractérisait aussi, et se manifeste encore parfois, par la prétention à se mesurer au travers d'une compétition physique ou d'un duel de lutte plus ou moins parodique, en présence de témoins en général. De même que pour les duels de chant ou de force entre *illuriik*, c'est un objectif de réjouissance collective qui paraissait/paraît en effet assigné aux expressions de la compétition verbale ou physique entre *mangaariik*. Enfin, si aucune obligation d'échange matériel ne semblait (et ne semble) véritablement associée à cette forme de partenariat, cette relation à plaisanterie semblait néanmoins intégrer (et favorise aujourd'hui) des pratiques d'entraide et d'assistance mutuelle (cf. Petit, « As opponents and partners », à paraître).

³⁸⁹ *Manga(a)q-* désigne le fait de s'adresser à quelqu'un en plaisantant ou badinant (*uqannguaruluujaq-*), et plus précisément en disant des choses « totalement fausses » (*sulinngillatattiammariktumi*), en mentant (*sagluk-*) ou en prétendant mentir (*saglunguaq-*), par envie de rire avec son interlocuteur (*iglakatagumamut*) (Ootoova 2000 : 483, H. Paniaq 2004, L. Ukaliannuk 2005, S. Inuksuk 2005).

À un tout autre niveau que les relations d'échange associées à des partenariats de compétition institutionnalisés, il faut remarquer que plusieurs jeux pratiqués collectivement par les Iglulingmiut au cours de la première moitié du XX^e siècle alimentaient également une forme d'échange de biens matériels. Ces jeux favorisaient plus largement la circulation et la redistribution de tels biens, tant entre les membres d'un même campement, que entre des individus appartenant à des campements distincts.

4.2.2 Des jeux collectifs favorisant une circulation généralisée des biens

4.2.2.1 Recevoir et donner : le système des mises propre aux jeux d'adresse...

Nous avons évoqué le fait que certains jeux d'adresse impliquaient souvent la mise en jeu de prix constitués par des objets personnels (*piqutiminik imaqpaklutik*). La pratique de jeux de précision et de tir tels que le *nugluktaq*- et le *nakattaq*- fondait notamment une forme d'échange généralisé des biens, dans la mesure où le joueur qui remportait un prix devait mettre en jeu à son tour un objet lui appartenant (cf. 3.1.1.4.3, 3.2.4.1). Hormis le tout premier gagnant, qui pouvait se retrouver en position de donner un prix sans en avoir encore remporté aucun et sans garantie de contrepartie, le joueur sortant vainqueur d'une partie recevait donc avant de donner lui-même, à destination d'un individu encore inconnu ou indéterminé. Tout joueur, à l'exception de celui qui avait mis en jeu le prix, était en effet susceptible de remporter cet objet, quelles que fussent par ailleurs ses relations, de parenté ou non, avec le donateur. Si chaque participant était réputé jouer d'abord pour gagner (*nuglugasuktuinnaqluni, saalaksarasukhuni*) et accéder au prix ou au « don » précédent, toute victoire était assortie d'une obligation de contre-don (*akisilluniuk*).

Le plus souvent, les objets proposés au titre de mise ou de lot étaient relativement modestes (couteau, aiguille, peau...), bien que dotés d'une valeur utilitaire non négligeable. Parfois cependant, des joueurs mettaient en jeu des biens d'une grande valeur économique tels qu'un chien, un traîneau ou une tente (*kisualungnik imaqpalausimangmijut, pitaarjuaqtuvallalaurmijut*). Ces mises particulièrement généreuses visaient souvent à souligner un événement (comme une première prise de gibier, ou encore des retrouvailles après une séparation prolongée), mais elles pouvaient aussi être motivées par un seul objectif de réjouissance, pour accroître l'excitation des participants et attiser l'émulation. Certains aînés (I. Kunuk 2004, A. Ulaajuruluk 2004) ont évoqué les cris de joie et les expressions de liesse collective (*iriallaaluklutik pinaaruvajualuk quviasummarikpalauqsimajut*) engendrés par la mise en jeu inattendue d'un bien d'une grande importance, lors d'une partie de *nakattaq*- ou

de *nugluktaq-*, dans les années 1940-1950. Dans d'autres cas encore, le donateur cherchait à entretenir le suspens en dissimulant la nature même de l'objet mis en jeu jusqu'à la fin de la partie, afin d'encourager les participants à faire preuve d'ardeur, pour tenter de remporter ce qui pouvait être un prix peu commun ou de grande valeur.

4.2.2.2 ... et aux jeux de hasard

Outre les jeux pour lesquels il s'agissait d'atteindre une cible (ce qui exigeait de faire preuve d'une certaine adresse pour gagner), plusieurs jeux à pari reposant essentiellement sur un principe de chance ou d'alea – reconnu comme tel – organisaient aussi une circulation généralisée de biens d'ordre divers dans la région d'Iglulik. Il en était ainsi du jeu appelé *saaqatta(a)q*, qui consistait à mettre en mouvement un objet tel qu'un couteau, une louche ou une tasse, de façon à ce que celui-ci tourne sur lui-même, au centre du cercle formé par les joueurs. Lorsque l'objet s'immobilisait à l'issue de plusieurs rotations, le joueur vers lequel pointait l'une de ses extrémités (manche, poignée ou anse) était désigné comme étant le vainqueur, celui appelé à remporter le prix (s'il y en avait un), et à mettre en jeu l'un de ses objets personnels. Particulièrement prisé des femmes inuit, dans l'ensemble de l'Arctique central et oriental (Boas 1901 : 110, Mathiassen 1928 : 220, Birket-Smith 1929 I : 277), ce jeu réunissait aussi des participants mixtes dans la région d'Iglulik, dans la première moitié du XX^e siècle (Rasmussen 1929 : 248, A. Qunnut 2004).³⁹⁰

Un autre jeu fréquemment pratiqué par des Iglulingmiut à la même période, le jeu du *makittaq*, impliquait une modalité similaire d'attribution et de redistribution des prix, fondée sur une dynamique principalement aléatoire. Installés en cercle, les participants, adultes et enfants, lançaient à tour de rôle un humérus de phoque, non pas pour jouer à « deviner » ici (cf. 4.1.2.2.2), mais pour tenter de gagner en réalisant, au cours d'une même partie, le plus grand nombre de jets positifs (se soldant par une position érigée de l'os, la protubérance vers le haut : *makittuq*). Dans la mesure où l'issue du lancer était réputée dépendre davantage du hasard (ou d'une intervention extérieure ?) plutôt que de la dextérité du joueur, tous les participants avaient une chance de gagner, quel que fût leur degré d'habileté (I. Kunuk 2004-2005, M. Kipsigaq 2004). Selon I. Kunuk, il importait en effet que le plus grand nombre de joueurs, y compris les moins adroits, puissent participer à cette forme d'échange, en ayant la possibilité de remporter un prix et d'en remettre un autre en jeu. Le fait d'accéder ainsi à un

³⁹⁰ Souvent comparé à un jeu de « roulette » (Birket-Smith 1929 I : 277, Rasmussen 1931 : 361), ce jeu était pratiqué tant dans l'Arctique central que dans le sud de Baffin (à la fin du XIX^e siècle déjà, cf. Boas [1888] 1964 : 160-161), selon un même principe redistributif. Sa désignation, quasi similaire d'une région à l'autre, est dérivée de la racine *saa-*, qui renvoie à un positionnement de face, ou à la partie d'un objet ou d'un être faisant face à quelqu'un ou quelque chose (Schneider 1985 : 331, 333, Spalding 1998 : 124).

prix était assimilé à la réception d'un présent procurant une grande joie (*taimanna aitturtauja-raangami quviasuktualuugaluaqluni*) et engageant à un autre don, ou à un contre-don susceptible d'engendrer une joie comparable chez le gagnant suivant. Si le vainqueur ne possédait pas d'autre bien personnel pouvant constituer un prix – comme cela arrivait parfois au cours de parties entre enfants –, il remettait en jeu l'objet qu'il venait de remporter, afin d'assumer à son tour une position de donneur (I. Kunuk, témoignage recueilli à Iglulik, 2005).

D'autres jeux à pari, fondés non pas sur la manipulation d'un humérus de phoque (cf. *ajagaq* également), mais sur l'utilisation de cartes à jouer tendirent à se généraliser chez les Iglulingmiut à partir de la fin des années 1910, après que des cartes eurent été introduites dans l'Arctique canadien par des baleiniers et des commerçants. L'engouement suscité par ces jeux à pari, pratiqués – ensemble ou séparément – par des hommes et des femmes, a notamment été rapporté par T. Mathiassen (1928 : 220), présent dans la région d'Iglulik au début des années 1920.³⁹¹ Nombre d'Iglulingmiut nés entre les années 1910 et 1940 ont témoigné dans le même sens de l'effervescence caractéristique des longues parties de *pattak*, engagées souvent pour une nuit entière (*unnualimaat pattaaluliqtutik*), et au cours desquelles les participant(e)s étaient enclin(e)s à miser nombre d'affaires personnelles de tout ordre (P. Kunnuk 1990 : IE 129, Z. Uqalik 2002, R. Irngaut 2002, E. Amaaq 2002, T. Ijjangiaq 2004, M. Kipsigaq 2004, L. Qunnut 2004, S. Avinngaq 2004). Outre les outils (liés à la chasse et à la trappe : couteaux, harnais, lignes de harpon, munitions, pièges..., ou aux activités de couture : *uhuit*, aiguilles, peaux...), les ustensiles domestiques et les chiens, ce sont aussi des produits issus du comptoir (thé, sucre, tabac...) et des objets d'importation récente (longues-vues, instruments de musique...) qui étaient mis en jeu à cette occasion.

La pratique de ces jeux à pari constituait ainsi une modalité de redistribution importante, voire privilégiée, pour des biens d'une relative rareté. De fait, il était fréquent que des membres d'un groupe se trouvant à court de produits de consommation importés rendent visite aux habitants d'un autre campement (plus ou moins proche), pour inciter ces derniers à mettre en jeu du thé, du sucre ou du tabac (issus de leurs propres réserves) au cours d'une partie de cartes. M. Auqsaq se souvient que dans les années 1940, c'est souvent dans ces circonstances que le jeu à pari par excellence (*pattallataaq*) était pratiqué chez les Iglulingmiut, dans la mesure où « les visiteurs voulaient vraiment repartir avec les denrées

³⁹¹ Nous reviendrons sur cette « passion » du jeu à pari relevée chez les Iglulingmiut, comme dans bien d'autres groupes inuit (cf. Turner [1894] 1979 : 14, 93, affirmant que les femmes taqramiut – au nord de l'Ungava, Arctique québécois – préféraient mettre leur seul vêtement en jeu plutôt que de quitter une partie, et que certains hommes n'hésitaient pas à miser leur propre épouse ; cf. Nelson 1899 : 330-331, relevant que les « Eskimo » du nord-ouest de l'Alaska misaient tout ce qu'ils possédaient ; cf. Freuchen 1997 : 101, nord-ouest du Groenland).

dont ils avaient besoin, si bien qu'ils étaient prêts à miser eux-mêmes toutes sortes de biens » (témoignage recueilli à Iglulik en 2002, notre traduction). Il est probable que les jeux à pari aient représenté un important moyen d'acquisition de divers biens importés (parmi lesquels des armes et des munitions), en particulier pour les membres de petits campements constitués d'une à deux familles nucléaires, qui avaient un accès direct plus limité aux produits du comptoir, par rapport à des groupes composés de familles étendues (pouvant se livrer à de fréquentes activités de trappe et par là de troc, cf. Rasing 1994 : 63).

Dans le contexte semi-nomade, la pratique des jeux de cartes relevant de la dynamique du pari était généralement régie par une règle comparable à celle prévalant lors des jeux d'adresse ou de hasard précédemment évoqués, au sens où le vainqueur du prix en jeu avait lui-même l'obligation d'offrir un bien pour la partie suivante (E. Amaaq 2002, T. Ijjangiaq 2004, A. Qunnut 2004, C. Uttak 2005). Une autre modalité de (re)mise en jeu d'un prix était néanmoins susceptible d'être appliquée lors de certaines parties de cartes, peut-être plus spécifiquement féminines.³⁹² Tandis que la joueuse reconnue vainqueur (pour avoir réussi à se débarrasser de toutes ses cartes la première) remportait le lot mis en jeu, c'est à la perdante – la dernière à garder des cartes en main, soit la joueuse la plus malchanceuse – qu'il pouvait revenir de donner un prix, destiné à la gagnante suivante (M. Auqsaq 2002, S. Avinngaq 2004, L. Qunnut 2004). La circulation des biens organisée par le jeu ne répondait plus dès lors à une logique d'échange, puisque la joueuse qui recevait un prix n'avait pas à en donner un autre, tandis que celle qui avait l'obligation d'offrir l'un de ses biens pouvait ne rien recevoir en contrepartie. Comme nous le verrons dans la partie III, la dynamique de don/contre-don fut totalement évacuée par la suite, à partir des années 1960-1970, lorsque les mises devinrent essentiellement monétaires, et que les jeux de *pattak* s'assimilèrent à des jeux d'argent.

Jusqu'à la moitié du XX^e siècle cependant, c'est bien un principe d'échange qui régissait la circulation des mises lors de la pratique des jeux à pari chez les Iglulingmiut. Cette dynamique d'échange et de redistribution associée aux jeux à pari prévalait aussi dans de nombreuses sociétés inuit de l'Arctique oriental, central et occidental (Boas 1901 : 363). Dans la région d'Iglulik, elle ne caractérisait pas seulement les jeux où la désignation du gagnant était confiée au hasard ou à la chance, mais elle était également au cœur de plusieurs jeux d'adresse, comme nous avons pu le voir. Dans l'ensemble, nos interlocuteurs ont fait valoir que la mise en jeu d'un prix, même modeste, était conçue dans les termes d'un « don » destiné

³⁹² Dans la mesure où ce sont uniquement des femmes qui ont témoigné de cette modalité de jeu, on peut se demander si celle-ci était caractéristique de jeux de cartes organisés entre femmes iglulingmiut, en l'absence des chasseurs notamment (S. Avinngaq 2004, L. Qunnut 2004).

au futur vainqueur de la partie (soit potentiellement tout joueur), et voué à susciter la joie chez tous les participants (*imanna quviasugasutinnattiaqlutik*). Il n'est pas exclu par ailleurs que l'échange généralisé organisé par le jeu ait été aussi investi d'une portée symbolique, lorsque le jeu prenait une dimension rituelle ou était pratiqué pour souligner un événement spécifique lié à la chasse notamment. Il est sans doute révélateur que les jeux pratiqués pour célébrer une première prise de gibier – réalisée par un membre du groupe – incluaient systématiquement la mise en jeu de prix (avec l'obligation, pour le vainqueur, de donner à son tour). On peut en effet formuler l'hypothèse selon laquelle cette forme d'échange inscrite dans le jeu participait de la construction du chasseur et d'une logique de propitiation de l'esprit tutélaire du gibier, de la même façon que l'échange généralisé (de biens, voire de conjoints) constituait une séquence majeure dans les rituels chamaniques destinés à préparer la chasse ou à remédier à un insuccès durable en matière de prise de gibier (cf. 4.1.1).

Conclusion : Construire ou réactiver des alliances et des relations d'échange par le jeu

Pour conclure ce chapitre relatif à certaines fonctions du jeu chez les Iglulingmiut semi-nomades, il importe de rappeler et de préciser en quoi la pratique d'activités ludiques collectives pouvait se voir prêter, dans cette société, une efficacité rituelle en matière de construction et de réactivation d'une alliance (ou d'une relation d'échange) avec des esprits d'une part, et avec des personnes relevant d'un autre groupe humain, voire du même groupe régional, d'autre part.

Il faut souligner en premier lieu que l'un des principaux facteurs de cette efficacité potentiellement reconnue au jeu, en contexte semi-nomade, avait trait à la dynamique de joie que tout jeu, quelle que fût sa forme particulière, était réputé susciter. Si l'on pouvait jouer et chanter pour exprimer sa joie, on jouait aussi et surtout pour se réjouir avec d'autres, ou encore pour réjouir les autres joueurs et/ou les spectateurs. Selon l'ensemble de nos interlocuteurs aînés, la réjouissance ou la production de sentiments de joie (*quviasungniq*) constituait bien, à un niveau tant individuel que collectif, la première fonction ou le principal effet visé(e) par toute pratique ludique, dans la société iglulingmiut du XIX^e et des premières décennies du XX^e siècle du moins. En ce sens, le fait de jouer (ou d'interagir avec autrui dans le cadre d'un jeu) semblait s'assimiler d'abord à un mode d'action permettant d'accéder à une forme de bien-être individuel et collectif, et de témoigner par là même du bon fonctionnement de la société, aux yeux des participants humains comme des spectateurs non-humains. L'organisation de festivités caractérisées par des festins et par la pratique de jeux collectifs attestait notamment de l'efficacité – passée ou présente – de la relation avec les esprits maîtres du gibier (et avec ceux à même de fournir leur assistance pour le succès de la chasse), et de la joie conséquente engendrée chez tous les membres du groupe humain. Elle constituait aussi une invitation à la perpétuation de cette relation ou de ces relations d'alliance avec des esprits (maîtres des animaux) perçus comme exigeant pour le moins que les humains manifestent leur réjouissance face à la disponibilité du gibier.

Chez les Iglulingmiut, la perception du jeu en tant que modalité par excellence de réjouissance et d'expression de la réjouissance était bien illustrée, jusqu'aux débuts de la christianisation du moins, par la représentation d'un au-delà céleste (le « pays du jour ») au sein duquel des esprits défunts connaissaient la félicité la plus totale en se livrant de façon quasi incessante à des jeux, tout en riant et en chantant, dans un contexte marqué par une

abondance permanente des ressources animales (Rasmussen 1929 : 95).³⁹³ Ces défunts du pays du jour, les *ullurmiut*, semblaient figurer eux-mêmes au premier rang des esprits susceptibles d'être réjouis par les jeux et les chants similaires des humains³⁹⁴, et susceptibles de conserver par là des dispositions favorables à leur égard (ou envers leurs descendants), notamment en matière de soutien pour la subsistance.³⁹⁵

Outre que les expressions de joie étaient prescrites, à différents degrés, dans des contextes tels que la préparation rituelle de la chasse, la quête de gibier et le retour fructueux des chasseurs, le fait que de nombreux esprits aient été perçus comme sensibles aux actions, aux pensées et aux dispositions psychologiques des humains, et que la joie soit considérée comme une émotion hautement communicative (dans la société humaine d'abord, selon Z. Uqalik, S. Inuksuk, L. Ukaliannuk 2002 et R. Ujarasuk 2004) suggère aussi que plusieurs types d'esprits (*inuut*, *tuurngait*...) étaient représentés comme des spectateurs à réjouir par le jeu et le chant, dans certains contextes rituels surtout, afin d'obtenir à l'avenir encore leur intervention dans un sens bénéfique pour les humains.

Cette double dynamique – selon laquelle l'expression de la joie humaine (médiatisée ici par la pratique de jeux collectifs) pouvait constituer tant une preuve des relations positives entretenues avec certains esprits qu'un moyen d'inciter à la poursuite (ou de réactiver) de telles relations en vue d'assurer d'abord l'efficacité de la chasse – semblait aussi perceptible, à un niveau plus particulier, dans certaines performances menées (ou « jouées » ?) par le chamane *iglulingmiut*.

³⁹³ Cette représentation d'un espace céleste de félicité destiné aux personnes décédées de manière accidentelle ou violente (après un assassinat, un suicide, la famine, une noyade, un accident de chasse ou un accouchement) était propre à l'ensemble des sociétés inuit pré-chrétiennes. Les jeux auxquels ces défunts (ou esprits *tarniit*) étaient réputés s'adonner consistaient surtout en des parties de football (susitant des déplacements créateurs d'aurores boréales, cf. Boas 1901 : 146, 363, Rasmussen 1929 : 95), mais il pouvait aussi s'agir, selon certaines versions, de jeux dualistes comme la boxe ou la lutte (Rasmussen 1929 : 82). Si ces esprits défunts se consacraient parfois à la chasse, ils pouvaient aussi compter sur la générosité de l'esprit de la lune (*taqqip inua*), grand pourvoyeur de gibier marin. C'est notamment à ce titre (et en tant qu'intercesseur auprès de la maîtresse du gibier marin) que *taqqip inua* pouvait être sollicité par les humains (chamanes et profanes) lors de différents rituels.

³⁹⁴ Selon une interprétation avancée par R. Iqallijuq (née vers 1912), les *ullurmiut* semblaient apprécier, de façon générale, le spectacle des jeux humains. À ses yeux en effet, les *ullurmiut* – se manifestant au travers des aurores boréales – exprimaient leur intérêt pour les jeux des humains, voire leur souhait de profiter pleinement du jeu, en se rapprochant des joueurs dès que ceux-ci sifflaient dans leur direction (in Saladin d'Anglure 2001 : 170).

³⁹⁵ Comme nous l'évoquerons ci-dessous, la capacité prêtée aux *ullurmiut* de favoriser la réussite de la chasse était aussi invitée à se manifester au travers d'un rituel (*pavunngaarniq* ou *ilimmaqturniq*) par lequel le chamane rendait visite à ces esprits défunts – et à l'esprit de la lune (*taqqip inua*) – afin de remédier à un manque de gibier (en déterminant pourquoi certaines espèces animales se faisaient rares ou en sollicitant des informations permettant de localiser le gibier, G. Kappianaq 1990 : IE 155, Saladin d'Anglure 1988b : 31, 2001 : 149), ou afin d'obtenir de la chance pour les chasseurs (Rasmussen 1929 : 76, 95).

Lors de rituels *sakaniq*³⁹⁶ par lesquels l'officiant invoquait un ou plusieurs de ses esprits-auxiliaires *tuurngait* afin qu'il(s) l'aide(nt) à déterminer les causes d'un insuccès durable à la chasse notamment, les rires et les exclamations répétées du chamane étaient par exemple interprétés comme des manifestations de joie qui traduisaient et conditionnaient en même temps l'activation de son alliance avec son ou ses esprits-auxiliaires, et auguraient de l'efficacité du rituel : si le chamane était censé ressentir une joie intense lorsqu'il était investi (*ilummiqtaujuq*) par l'un de ses esprits-auxiliaires, ce n'était semble-t-il qu'en donnant libre cours à cette joie, par des rires et d'autres expressions sonores et corporelles, qu'il pouvait voir apparaître l'esprit en question et commencer à voir « les choses cachées » qu'il lui faudrait révéler aux membres de l'assistance (G. Kappianaq 1992 : IE 233, 1993 : IE 274, 1995 : IE 334, J. Haulli 1987 : IE 015).³⁹⁷

Dans le cadre d'autres séances rituelles (telles *pavunngaaq-* et *ilimmaqtuq-*)³⁹⁸ lors desquelles le chamane avait aussi pour mission d'obtenir des promesses de gibier en se rendant cette fois dans l'espace céleste du « pays du jour », la joie qu'il était réputé éprouver et manifester au contact des esprits *ullurmiut* résidant dans cet espace semblait constituer également un élément essentiel du rituel. À l'issue de sa visite à l'esprit de la lune, et après avoir démontré en premier lieu sa capacité à contrôler ses émotions ou à résister à son envie de rire face à l'arracheuse d'entrailles *Ululijarnaat* (d'après le récit mythique laissé par un chamane, cf. Rasmussen 1929 : 76), le chamane *iglulingmiut* pouvait en effet s'abandonner à la joie procurée par sa présence auprès des défunts *ullurmiut*, en « s'amusant » avec eux avant de repartir vers les membres de son groupe, selon le témoignage du chamane Ava rapporté par K. Rasmussen (1929 : 130). Bien que cette dernière pratique ne semble pas avoir été évoquée par les aînés ayant fait référence à de tels rituels lors d'entretiens menés à Iglulik depuis 1986 (si l'on excepte toutefois le témoignage de I. Qanguq mentionnant qu'à l'occasion de sa visite aux habitants de cet espace, un chamane avait été invité à se joindre à l'une de leurs parties de football en frappant du pied le crâne de morse qui leur servait de balle, 1993 : IE 266), il est

³⁹⁶ Le radical *saka-* désigne de manière générique le fait de « chamaniser » ou de chercher à voir/découvrir ce qui est caché (Ootoova 2000 : 566, Schneider 1985 : 334, 336 : cf. *sakka-*, *sagga-*), en invoquant, par des chants ou des incantations, des esprits-auxiliaires (Spalding 1998 : 126, Saladin d'Anglure 2001 : 78). Selon M. Fortescue et al. (1994 : 64), ce terme évoquerait, dans sa version proto-inuit (*caka-*, *caɣɣa-*), l'idée d'un balancement d'avant en arrière (« rock back and forth »).

³⁹⁷ Il se peut que les chants interprétés par les chamanes *iglulingmiut* pour invoquer leur(s) esprit(s)-auxiliaire(s), que ce fût lors de rituels collectifs ou pour obtenir de l'aide lors d'une chasse en solitaire, aient aussi fait explicitement valoir la joie suscitée par le fait de « voir » son/ses esprit(s)-auxiliaire(s), comme cela était le cas pour le chant d'invocation propre au chamane Ava (cf. Rasmussen 1929 : 119-120).

³⁹⁸ Le terme *pavunngaaq-* évoquerait un déplacement vers le haut, vers ce qui est « tout là-haut » (Rasmussen 1929 : 95, cf. là-haut : *paunnga*, *pavunnga* ?), tandis que le terme *ilimmaqtuq-* désigne le fait, pour un chamane, de voler dans les airs (Fortescue et al. 1994 : 105), voire vers les cieux (G. Kappianaq 1990 : IE 102, IE 155, R. Ujarasuk 1990 : IE 157), avec l'aide de son ou ses esprit(s)-auxiliaire(s) (Ootoova 2000 : 84).

possible que la joie extrême prêtée au chamane approchant les défunts du « pays du jour » (Rasmussen 1929 : 129, G. Kappianaq 1990 : IE 155, F. Quassa 1990 : IE 156) ait été plus largement associée, autrefois, à la représentation de sa participation aux jeux des *ullurmiut*. Que ce soit par le jeu ou par son seul statut de spectateur, le fait que le chamane termine sa visite en se réjouissant aux côtés des *ullurmiut* – tout en réjouissant peut-être ces derniers, décrits comme particulièrement joyeux à l'arrivée d'un visiteur (Rasmussen 1929 : 130) – pouvait être interprété en tout cas, à son retour, comme un indice de l'efficacité de sa démarche ou de l'aboutissement de sa requête auprès de l'esprit de la lune.³⁹⁹

Il faut remarquer en outre que lorsqu'un chamane (puissant) entreprenait de se rendre auprès des *ullurmiut* simplement par désir d'éprouver une grande joie et/ou pour s'amuser dans cet espace (Rasmussen 1929 : 129, F. Quassa 1990 : IE 156, Ujarak in Saladin d'Anglure 2001 : 163), son voyage pouvait se révéler tout aussi efficace en matière d'acquisition de (promesses de) gibier ou de succès des chasses – éventuellement à la trappe – engagées juste après par les hommes du groupe (Ujarak in Saladin d'Anglure 2001 : 164).

Dans l'ensemble donc, plusieurs éléments laissent à penser que la joie ressentie et exprimée par le chamane lors de rituels consistant à solliciter le soutien de certains esprits (*tuurngait*, *inuut*, *tarniit*), ou lors même de contacts établis d'abord « par jeu » avec des esprits, constituait non seulement le signe du bon déroulement de la rencontre avec ces entités, mais aussi, souvent, une condition même de l'efficacité du rituel. Dans la société *iglulingmiut*, l'importance symbolique associée à l'expression de la joie semblait ainsi manifeste tant dans certains rituels et « jeux » chamaniques (censés favoriser des relations d'alliance avec des esprits) que lors des festivités rituelles caractérisées par les jeux des profanes (guidés ou non par un chamane ou par un autre officiant religieux, cf. *tivajuut* et Noël) et par la consommation collective de gibier : c'est sans doute parce qu'ils exprimaient la réjouissance (au travers de rires notamment) et invitaient à une réjouissance partagée que

³⁹⁹ Pour les membres de l'assistance (qui attendaient le retour du chamane en chantant si ce dernier était long à revenir, cf. Rasmussen 1929 : 130), la réussite de ce voyage chamanique était d'abord annoncée par la chute de la lanière (ligne de harpon) qui avait été utilisée au début du rituel pour ligoter l'officiant, et qui était réputée avoir servi ensuite de « balle » de jeu aux *ullurmiut*. Selon le récit d'Ava (Rasmussen 1929 : 130), ces esprits s'emparaient de la lanière du chamane – dès l'arrivée de celui-ci – pour jouer au football avec, en lui faisant prendre différentes formes (caribou, ours, humain) à chaque coup de pied. Lorsqu'elle retombait au centre du *qaggiq*, la lanière comportait des nœuds qui évoquaient une forme animale (comme celle d'un ours polaire : *nanunnguaq*, Z. Enoogoo in Blodgett 1986 : 44, 131, S. Haulli 1990 : IE 099) façonnée par les *ullurmiut*, et représentant selon certains l'esprit-auxiliaire du chamane (Blodgett 1986 : 131, Saladin d'Anglure 2001 : 149). Il semble que tous les participants au rituel devaient alors s'efforcer de défaire au plus vite les nœuds de la lanière, éventuellement sur le mode d'une compétition (S. Haulli 1990 : IE 099, F. Quassa 1990 : IE 156). Selon S. Haulli, cette opération de démêlage s'avérait très ardue pour ceux qui avaient commis des transgressions.

les jeux rituels des humains étaient susceptibles d'attirer l'attention bienveillante des esprits, et de contribuer ainsi au maintien ou au rétablissement d'une alliance avec ces derniers.⁴⁰⁰

À un autre niveau, nous avons souligné que dans l'Arctique central et oriental canadien, la pratique de jeux d'ordre agonistique participait souvent de l'établissement de relations de coopération, de partenariat ou d'échange, lors de rencontres entre des individus appartenant à différents groupes, voire à différentes sociétés humaines. Au XIX^e et au tout début du XX^e siècle, l'organisation de compétitions dualistes (boxe, lutte) constituait en effet une pratique caractéristique des rituels d'accueil qui prenaient place, dans des campements aivilingmiut, nattilingmiut et peut-être iglulingmiut, à l'issue de la rencontre avec des « étrangers » (inuit) engagés dans une expédition de chasse ou venus participer au troc dans la région. Pour les visiteurs ainsi mis au défi par des hommes du campement en particulier, l'engagement dans de tels duels de force s'assimilait à une épreuve rituelle ouvrant la possibilité d'une alliance durable avec leur adversaire-partenaire de jeu. En principe, les relations de « partenaires-adversaires de compétition » *illuriik* instituées à cette occasion (au travers de la participation conjointe à des duels de boxe, de lutte et de danse à tambour) impliquaient notamment des obligations d'échange (de possessions personnelles d'abord) et de coopération (concernant la pratique de la chasse, le partage du gibier, et l'emprunt mutuel des épouses surtout). Toute leur vie durant, les deux *illuriik* étaient tenus d'entretenir cette relation en jouant – à se défier et à se mesurer dans des compétitions – et en échangeant des biens et éventuellement leurs conjointes à chacune de leurs rencontres.

Au XIX^e siècle également, il semble que les rencontres entre des Inuit Aivilingmiut ou Iglulingmiut et des équipages de navires baleiniers ou d'exploration aient aussi pu être marquées à la fois par des échanges de biens et par la pratique de jeux, de danses et de chants (Lyon 1824 : 24-27, 109-112, 140, 232, 252, Parry 1824 : 161, 163, 166). La réalisation d'une première séance de troc pouvait s'accompagner en particulier de jeux de compétition qui réunissaient, et/ou opposaient, des Inuit et leurs visiteurs (Lyon 1824 : 24-27, Arnaujaq 1986 : 9-11, 20). S'il est possible que le jeu ait ainsi participé, ici encore, d'un système d'échange

⁴⁰⁰ C'est sans doute pour partie en ce sens – et en dehors même du seul cadre rituel – que l'on peut interpréter « l'adage inuit » recueilli par Rasmussen (1929 : 250) selon lequel « those who know how to play can easily leap over the adversities of life ». La capacité à (bien) jouer et à témoigner de façon générale d'une certaine joie de vivre semblait constituer, individuellement comme collectivement, un atout essentiel pour s'attirer les faveurs et le soutien des esprits. Cette capacité apparaissait ainsi comme une « force » à développer et à cultiver, y compris – voire surtout – dans des contextes difficiles ou précaires. Cet effort pouvait se voir aussi récompensé à long terme, si l'on en croit les propos prêtés à un Inuk du sud de Baffin (cf. Hall 1866 : 571) selon lequel les individus qui manifestaient tout au long de leur vie leur aptitude à se montrer heureux étaient voués à accéder, à leur mort, à l'espace céleste de félicité éternelle (où les défunts chantaient et jouaient sans cesse, cf. Hall 1866 : 524).

(prévalant entre les Inuit et ces voyageurs), il est en tout cas certain que l'engagement conjoint dans des pratiques ludiques constituait une modalité d'action utilisée tant par les Inuit que par leurs visiteurs étrangers pour fonder ou réaffirmer des relations de coopération.

À proximité même des stations baleinières établies dans la seconde moitié du XIX^e siècle, les rencontres entre Inuit venus de différentes régions pour se livrer au troc (avec les baleiniers et entre eux) donnaient elles aussi lieu, au printemps, à des compétitions dualistes (jeux de force) et collectives (jeux de balle, d'adresse) au cours desquelles les hommes cherchaient d'abord à se mesurer à d'autres : outre que des relations d'*illuriik* tendaient à être scellées ou réactivées dans ce contexte, ces compétitions comportant parfois la mise en jeu de prix intervenaient peut-être aussi dans l'élection ou la désignation d'autres types de partenaires (de négoce notamment : *niuviq-*). Plusieurs témoignages d'Inuit nés au début du XX^e siècle rapportent en tout cas que les rencontres qui prenaient place près des stations baleinières et, par la suite, près des postes de traite se traduisaient à la fois par des compétitions sportives et par l'établissement et la mise en œuvre de partenariats d'échange commercial entre des hommes *nattilingmiut*, *aivilingmiut* et/ou *iglulingmiut*.⁴⁰¹

Si la pratique commune d'activités ludiques pouvait conditionner – ou simplement favoriser et accompagner – le développement d'une relation d'échange institutionnelle entre des individus issus de groupes régionaux distincts, la dynamique compétitive caractéristique des jeux dualistes ou collectifs organisés lors de rencontres entre « étrangers » n'était pour autant pas vécue comme sans ambiguïté ou sans danger, à en croire la tradition orale des Inuit *Nattilingmiut*, *Aivilingmiut* et *Iglulingmiut*. Selon des informations rapportées notamment par F. Boas (1901 : 116), A. Low (1906 : 175) et T. Mathiassen (1928 : 221) pour le XIX^e siècle, il n'était pas rare, de fait, qu'un joueur cède à la colère sous le coup de la douleur ou éprouve une profonde humiliation à la suite de sa défaite, au point de tenter d'assassiner son adversaire ou « partenaire » de compétition. Est-ce à dire que, dans ces régions de l'Arctique « central » (incluant plus largement la région d'Iglulik), la victoire remportée lors d'un duel ou d'un jeu agonistique était parfois interprétée comme une mise à mort symbolique de l'adversaire, comme cela semblait être le cas dans l'Arctique oriental ? Dans la région du Cumberland Sound au sud de Baffin, le visiteur étranger qui perdait le duel de force organisé à son arrivée

⁴⁰¹ Dans les premières décennies du XX^e siècle, les partenaires (*niuviiriik*, *niuviliriik*, *niuviqtaak*) qui engageaient ces alliances commerciales (impliquant l'échange de biens tels que des chiens, des défenses de morse, de la viande et des cornes de bœuf musqué, mais aussi des objets importés) n'assumaient sans doute plus le même rôle d'intermédiaires inter-groupes que par le passé (cf. Damas 1972 : 47, 51-52). Nous avons vu toutefois qu'à cette époque, la redistribution de produits acquis lors de séjours au comptoir de traite était souvent effective entre membres de différents campements ou de différents groupes familiaux *iglulingmiut*, notamment au travers de la pratique de jeux d'adresse ou à pari qui requéraient la mise en jeu de prix.

courait notamment le risque d'« être tué » par son adversaire : en tant que vainqueur, celui-ci était réputé en avoir le droit, même s'il n'en faisait guère usage selon F. Boas ([1888] 1964 : 173, 201).⁴⁰²

Chez les Iglulingmiut, le fait de gagner une compétition contre un individu originaire d'un autre groupe régional (et littéralement, d'acquérir ainsi un perdant, *saalaqaqtuq*, ou de faire un perdant, *saalaksuqtuq*) était en tout cas assimilé, au début du XX^e siècle encore, à une situation susceptible d'engendrer des sentiments d'humiliation ou de jalousie chez le vaincu, à plus forte raison s'il s'agissait d'un Nattilingmiut. D'après les témoignages d'Iglulingmiut nés dans les premières décennies du XX^e siècle, les Nattilingmiut tendaient parfois à prendre la compétition au sérieux et à se mettre en colère, et ils étaient surtout prompts à jalouser un joueur talentueux. En ce sens, ils étaient perçus comme fortement enclins à envoyer un sort (*ilisiqsi-*) ou à adresser des pensées malveillantes (*naammangittuq isumagijaraqlutik*) à l'adversaire qu'ils ne parvenaient pas à surpasser, ou à tout homme ayant manifesté de grandes aptitudes lors d'une compétition.⁴⁰³ Pour bien des aînés contemporains, c'était tout particulièrement lors de jeux avec des Nattilingmiut que les Iglulingmiut talentueux devaient donc veiller à ne pas déployer toute leur force ou à ne pas révéler l'étendue de leurs capacités. Selon certains, cette précaution était plus largement nécessaire dans tous les contextes de compétitions dualistes ou collectives, dans la mesure où les hautes performances d'un participant étaient toujours susceptibles d'être portées à la connaissance d'individus étrangers, et d'être découvertes par des chamanes – nattilingmiut notamment – grandement prédisposés à la jalousie eux aussi.⁴⁰⁴

⁴⁰² W. Thalbitzer (1925 : 245) a rapporté quant à lui qu'au Groenland oriental et occidental, celui qui sortait vainqueur du jeu de compétition *naangoisag-* (consistant à sauter sur une série de pierres alignées tout en portant une lourde charge) était jadis réputé « tuer » (*tuquppait*) son/ses adversaires. Bien que Thalbitzer ne donne pas de précisions quant au contexte de cette compétition et d'une telle « suppression » du concurrent, A. Cheska (1986 : 194-195) a fait valoir que ce jeu avait notamment pu être pratiqué lors de rencontres entre des Inuit (ou Dorsétiens) du Groenland et des Vikings, au Moyen-Âge.

⁴⁰³ Cette propension à la jalousie attribuée aux Nattilingmiut était aussi réputée susceptible de s'exprimer au cours d'expéditions de chasse en commun, dès lors qu'un partenaire aivilingmiut ou iglulingmiut parvenait à attraper davantage de gibier. Il importait alors, pour ce dernier, de se prémunir contre un éventuel sort lancé par son compagnon nattilingmiut, en veillant par exemple à conserver toujours près de lui le contenu de l'estomac du caribou capturé, afin que son partenaire n'y ait pas accès (selon G. Kappianaq 1990 : IE 096).

⁴⁰⁴ D'après les témoignages de plusieurs Iglulingmiut nés entre les années 1910 et 1930, les chamanes, et particulièrement ceux relevant du groupe nattilingmiut, étaient parmi les plus enclins à envier les grandes compétences d'autres hommes, et à s'efforcer de ce fait de les en priver par un sort. Les chamanes avaient aussi la réputation de chercher en permanence à comparer leurs forces ou leurs pouvoirs respectifs, en se mesurant les uns aux autres au travers de compétitions dualistes (jeux de force et de traction, danses à tambour), ou encore par des performances impliquant l'invocation rituelle d'esprits-auxiliaires (et le voyage du chamane dans différents espaces). Ils aspiraient pour la plupart à surpasser leurs rivaux (F. Quassa 1990 : IE 156, G. Kappianaq 2000 : IE 458, 2002 : IE 508, Ujarak in Saladin d'Anglure 2001 : 174-175, I. Kunuk 2005).

S'il importait pour certains de ne pas faire la démonstration de compétences hors du commun, il ne s'agissait pas nécessairement, pour autant, de perdre volontairement la compétition ou le duel (face à un adversaire étranger notamment). Le fait de viser la victoire, et d'exprimer son goût pour la compétition ou son ardeur au jeu, était en effet compatible avec la dissimulation de capacités exceptionnelles (H. Paniaq 2004, A. Ulaajuruluk 2005) : gagner à l'issue d'une confrontation relativement équilibrée apparaissait de fait moins dangereux que de remporter une victoire écrasante sur l'adversaire ou sur le camp adverse. Plusieurs récits traditionnels connus des Inuit de l'Arctique central et oriental canadien soulignent bien que les risques de tensions et de conflits entre des individus ou des équipes issus de groupes distincts sont proportionnels au déséquilibre des forces manifesté lors de rencontres sportives ou de compétitions entre les uns et les autres : plus l'inégalité des capacités respectives des joueurs adverses apparaît manifeste et/ou durable, plus le danger lié à une tentative de vengeance meurtrière du/des perdants semble élevé.⁴⁰⁵ Les témoignages exprimés par des aînés iglulingmiut suggèrent aussi qu'une certaine défiance existait jadis quant au fait que l'incapacité à surpasser un rival sur le terrain du jeu puisse engendrer, chez certains individus étrangers ou du moins non apparentés, un désir de vaincre l'adversaire sur un autre terrain (que ce soit par une élimination réelle et non plus symbolique de cet individu, ou par l'annihilation de ses capacités physiques).

Si l'organisation de compétitions dualistes et collectives pouvait être vécue comme une incitation à exprimer sainement, soit de façon réjouissante et non agressive, l'« esprit de rivalité » prévalant notamment entre des hommes de différents campements (Rasmussen 1929 : 227), elle paraissait aussi susceptible d'exacerber certaines rivalités masculines, ou de susciter chez certains des dispositions contraires à l'idéal d'échange positif entre membres de groupes distincts, et a fortiori entre hôtes et visiteurs. Comme nous l'avons vu, c'est essentiellement avec des hommes natilingmiut que la dynamique propre au jeu agonistique (physique et/ou verbal) pouvait s'avérer ambiguë, selon nos interlocuteurs iglulingmiut : en tant que cadre invitant par excellence à tenter de surpasser l'adversaire et à faire de lui un

⁴⁰⁵ Différents récits évoquant notamment la pratique de jeux de balle entre des campements distincts relatent comment la démonstration de la supériorité écrasante ou exceptionnelle d'un joueur ou d'une équipe donne lieu, à terme, à des tentatives de vengeance – par des armes ou par des sorts – de l'équipe défaite (cf. Corcoran 1970 : 35-37 chez les Inuit de l'Arctique québécois, et Métayer 1973 : 151-155 chez les Inuit du Cuivre par exemple). Sans évoquer nécessairement un danger de conflit immédiat, plusieurs récits portant sur des rencontres sportives entre des Inuit et des êtres bien plus forts ou plus rapides qu'eux (qu'il s'agisse des Dorsétiens « Tuniit » réputés très robustes, ou d'humain(e)s ayant acquis une capacité extraordinaire à la course auprès d'êtres invisibles *ijirait*) illustrent les effets négatifs associés à la disproportion des forces dans le jeu : quand elle ne mène pas à un accident mortel (décès d'un joueur inuit, cf. Boas [1888] 1964 : 227-228), l'inéquivalence des forces en présence « tue » le plaisir même du jeu de compétition pour les plus faibles (cf. Mathiassen 1927 II : 189, 268-269).

perdant, *saala[k]*⁴⁰⁶, la compétition engagée avec un joueur nattilingmiut risquait d'engendrer chez ce dernier de la rancune ou des sentiments d'inimitié, et par là, un comportement de malveillance ou d'évitement.

Entre membres d'un même groupe régional cependant, le jeu agonistique apparaissait davantage comme une pratique de nature à favoriser la résolution des tensions ou des conflits interindividuels. Au sein du groupe Iglulik, de même que chez les Nattilingmiut, les querelles ou l'hostilité susceptible(s) de naître entre deux hommes auparavant partenaires (de chasse, d'échange, voire de compétition) pouvaient en effet appeler à un règlement par la voie de la confrontation ludique (cf. Mathiassen 1928 : 221, Rasmussen 1929 : 231-232, N. Piugaattuk 1986 : IE 011, I. Kunuk 1990 : IE 116). Jusqu'au début du XX^e siècle du moins, il arrivait que des hommes iglulingmiut, aivilingmiut ou tununirmiut (résidant alors dans des campements distincts ou non) se retrouvent pour se mesurer au travers de duels de force (boxe, lutte) ou de chants de dérision (*iviutiit*), afin de régler leurs différends concernant notamment l'accès à une même femme, ou afin d'exprimer une bonne fois leurs griefs sous une forme chantée censée provoquer les rires de l'assistance. Dans le cas d'une compétition physique, l'homme qui sortait vainqueur était réputé avoir établi son bon droit, et notamment sa légitimité à conserver, acquérir ou reprendre la femme disputée (Rasmussen 1929 : 178, R. Iqallijuq 1987 : IE 027, G. Kappianaq 1990 : IE 097, Mary-Rousselière 1991 : 47). Quant aux duels de chants *iviutiit* qui impliquaient de chercher à ridiculiser l'adversaire (en évoquant en des termes cinglants son inconduite, ou en le présentant sous des traits dégradants), ils pouvaient se solder par la reconnaissance publique d'un gagnant sans que ce dernier se voie reconnaître pour autant un droit particulier, ni même une supériorité morale sur son adversaire : principalement fonction des rires de l'assemblée, la désignation d'un vainqueur reposait d'abord sur une appréciation contrastée des talents de compositeur-chanteur des deux rivaux et n'exprimait pas nécessairement un jugement collectif sur le fond du contentieux opposant ces derniers (cf. Rasmussen 1929 : 232, Rouland 1979 : 81). Que le différend interindividuel donnât lieu à un duel de force ou à une joute chantée, la querelle était toujours supposée prendre fin à l'issue de la compétition : celle-ci signifiait en principe le règlement du conflit et le rétablissement d'une relation de partenariat ou d'amitié entre les deux hommes (du groupe « Iglulik » : Rasmussen 1929 : 232, Mary-Rousselière 1984 : 440, G. Kappianaq 1990 : IE 097, ou du groupe « Nattilik » : Rasmussen 1931 : 195-196, 323-324, 424). Afin de souligner

⁴⁰⁶ En inuktitut, la notion de victoire (à l'issue d'un jeu) est exprimée par référence à l'existence d'un perdant : le gagnant (*saalaksaqtuq* ou *saalaqaqtuq*) est littéralement celui qui « fait » ou « a » un perdant. Tout en mettant l'accent sur la figure du perdant, cette terminologie suggère bien l'existence d'un rapport hiérarchique ou d'une inégalité de statut créé(e) entre le vainqueur et le/son vaincu.

leur réconciliation, ceux-ci pouvaient aussi échanger des présents de grande valeur juste après le duel (Rasmussen 1929 : 232).

Dans la société iglulingmiut semi-nomade, l'une des fonctions majeures prêtée au jeu agonistique ou l'un des effets attendu de la pratique rituelle de compétitions dualistes et collectives semblait bien être, dans l'ensemble, de construire et/ou de réactiver des relations sociales orientées vers la coopération et l'échange (social, économique, symbolique). Ici encore, les rires et les expressions de joie collective suscités par ces pratiques ludiques participaient significativement d'une telle efficacité rituelle (consistant en l'enclenchement ou au réamorçage d'une relation interpersonnelle positive, appelée à durer).

Après avoir examiné ici quelques-unes des fonctions sociales et portées symboliques associées aux modes d'activité ludique propres aux Iglulingmiut du XIX^e siècle et/ou de la première moitié du XX^e siècle, nous proposons de poursuivre la réflexion sur la place et le(s) rôle(s) du jeu dans cette société inuit, en considérant maintenant les pratiques ludiques caractéristiques des Iglulingmiut devenus sédentaires ou « semi-sédentaires » à partir de leur installation au sein d'un village permanent, dans les années 1960.

Troisième partie

Les jeux pratiqués après la sédentarisation

(des années 1960 à nos jours)

Alors que l'introduction des armes à feu, le développement des activités de trappe (lié à l'installation de comptoirs) et la christianisation n'avaient engendré que peu de changements dans le cycle saisonnier, l'organisation sociale et le mode de subsistance des Iglulingmiut durant la première moitié du XX^e siècle (cf. Damas 1963 : 31-32, Rasing 1994 : 63), l'intervention croissante du gouvernement fédéral dans l'Arctique canadien entraîna, à partir de la fin des années 1950, des transformations majeures dans la société iglulingmiut. Sous l'impulsion du gouvernement, qui commença à fournir des maisons préfabriquées et à mettre en place différentes structures administratives, scolaires et sanitaires à proximité de la mission catholique et du poste de traite établis sur l'île d'Iglulik, un nombre croissant de familles s'installèrent en ce même lieu. La mise à disposition de maisons et l'ouverture d'une école fédérale (dont la fréquentation fut décrétée obligatoire pour les enfants) marquèrent les débuts d'un processus de sédentarisation qui conduisit à l'émergence du village, puis de la « communauté » d'Iglulik (cf. Introduction).

La naissance de ce village s'accompagna de profonds changements dans l'organisation sociale, et plus largement, dans le mode de vie des Iglulingmiut. La généralisation d'un système d'aides sociales et de l'offre de travail salarié, associée au développement d'une économie pour partie monétaire, marqua la fin d'un mode de subsistance fondé essentiellement sur la chasse. Même si la chasse continua d'être largement pratiquée et de fournir une part significative de l'alimentation (Randa 1999 : 50), elle cessa peu à peu d'être au cœur même de la subsistance pour n'y contribuer que pour partie, au sein d'une économie devenue mixte. Sur un plan économique, le développement d'un système monétaire organisé en grande partie autour de transferts sociaux suscita une dépendance accrue des Iglulingmiut à l'égard des institutions canadiennes et des Qallunaat de façon générale, tandis qu'il signifia inversement une réduction de leur dépendance matérielle envers le milieu naturel, et la « ressource » animale en particulier. Il en résulta également une moindre interdépendance économique entre les groupes familiaux constituant la nouvelle communauté villageoise, et plus loin, entre les membres d'une même famille ou d'une même unité conjugale (Rasing 1994 : 183-184, 188-191).

La généralisation de la scolarisation, imposée sur une base quasi quotidienne et suivant un enseignement défini et délivré par des Qallunaat, favorisa encore à un autre niveau l'émergence de lignes de fracture générationnelles au sein de la société iglulingmiut (après que de tels clivages eurent été amorcés par la scolarisation de certains enfants au sein de pensionnats catholiques, dans les années 1950). Outre les divisions religieuses, qui devinrent sans doute plus immédiatement manifestes lorsque « Catholiques » et « Anglicans » furent

amenés à vivre ensemble ou du moins à se côtoyer au sein d'un même village⁴⁰⁷, ce sont en effet des différenciations d'ordre générationnel qui tendirent à s'affirmer à la suite de la sédentarisation, à mesure que l'influence des normes de conduite et des valeurs propres aux Euro-canadiens se renforça auprès des jeunes Iglulingmiut notamment (et ce, dans un contexte caractérisé par une forte croissance démographique, cf. Rasing 1994 : 189-191, 199-201).

Les différents changements socio-économiques qui marquèrent le passage d'un mode de vie semi-nomade, organisé principalement autour de la chasse, à un mode de vie plus sédentaire (régulé par l'intervention de plusieurs institutions gouvernementales, fondé pour partie sur la perception de revenus sociaux, et caractérisé par une diversification des activités économiques) trouvèrent aussi des traductions dans le champ des activités ludiques pratiquées par les Iglulingmiut. Avec la sédentarisation, et la présence ou l'influence croissante des Euro-Canadiens et des institutions qu'ils mirent en place, plusieurs jeux auparavant répandus dans les campements semi-nomades commencèrent à disparaître, tandis que d'autres, perçus en majorité comme des jeux d'origine « qallunaat » et associés pour certains à l'utilisation de jouets ou d'objets importés du Sud canadien, firent leur apparition (tels les jeux vidéo, 2.3.3).

Si les types de jeux pratiqués, par des enfants et/ou des adultes, connurent alors certaines transformations, ce sont aussi les cadres spatio-temporels de la pratique ludique, notamment collective, qui furent pour partie modifiés, avec la construction d'infrastructures vouées à constituer des espaces de jeu (salle communautaire : *pinnguarvik*, « lieu où l'on joue » ; gymnase : *iqailisarvik*, « lieu d'activité physique »), et la multiplication des contraintes horaires imposées par la scolarisation et le travail salarié, qui engendrèrent une dissociation plus importante entre les activités ludiques des enfants et celles des adultes. La création, dans les années 1970, d'un comité municipal des « jeux et divertissements » (*pinnguaqtulirijikkut*, « le groupe de ceux qui s'occupent des joueurs » / « Recreation Committee ») chargé d'organiser des activités ludiques ou récréatives pour les membres de la communauté, constitua en outre l'une des expressions du développement d'un encadrement institutionnel des pratiques ludiques collectives, qui s'amorça avec la sédentarisation.⁴⁰⁸

⁴⁰⁷ Selon W. Rasing (1994 : 187), la sédentarisation contribua à cristalliser, dans un premier temps, les différences entre Catholiques et Anglicans. Rappelons ici que la division entre les uns et les autres trouva une expression géographique immédiate lors de la constitution du village, qui se fit selon une séparation en deux moitiés, les Catholiques s'installant d'un côté et les Anglicans de l'autre.

⁴⁰⁸ Outre que certaines activités ludiques furent enseignées (et encadrées) au sein de l'école fédérale, différentes structures administratives vouées à promouvoir et organiser la pratique de jeux collectifs, notamment sportifs, dans les « communautés » de l'Arctique canadien furent créées au niveau du gouvernement territorial (d'abord Territoires du Nord-Ouest, T.N.O., puis Nunavut : cf. département des loisirs : *pinnguariniq ammalu aksurunngi-ujarniq gavamalirijiit* et département des sports : *pinnguaqtulirijiit*).

Si les pratiques ludiques des Iglulingmiut ont ainsi tendu à se développer dans des cadres différenciés à l'issue du passage à un mode de vie plus sédentaire, il semble important d'interroger surtout dans quelle mesure ces pratiques révélaient et/ou révèlent (ou non) certains changements dans les façons de jouer ou dans les modes mêmes de l'activité ludique, depuis la constitution du village d'Iglulik. Dans cette partie III, nous présenterons les principales activités ludiques pratiquées de nos jours à Iglulik (et plus particulièrement celles que nous avons pu observer lors de séjours effectués entre 2002 et 2006), en nous efforçant de mettre en évidence les règles d'action explicites et implicites qui les sous-tendent, ainsi que les cadres spatio-temporels dans lesquels elles prennent place. Nous distinguerons dans cette dernière perspective les jeux pratiqués de façon régulière ou inscrits dans la vie quotidienne (chap. V) et ceux dont la pratique est étroitement associée à la célébration de festivités, que celles-ci relèvent d'un cycle « rituel » annuel ou qu'elles marquent ponctuellement des événements ou des anniversaires dans le village (chap. VI). Le chapitre VII traitera quant à lui de jeux à dimension spectaculaire ou scénique, dont la pratique s'est surtout développée au cours de la dernière décennie à Iglulik.

Dans l'ensemble, tout au long de cette présentation des activités ludiques des Iglulingmiut contemporains, nous nous attacherons à souligner aussi les formes d'interactions suscitées par la pratique de ces différents jeux, en évoquant les rapports entre les joueurs ou les différents participants au jeu, dans la perspective de saisir l'éventuelle portée de ces pratiques ludiques, au regard de la notion de construction de la personne sociale notamment. De manière générale, il s'agira bien d'interroger la ou les fonctions sociales associées à ces différents modes de l'activité ludique contemporaine, et ce, en mettant en exergue les continuités et les ruptures par rapport à la place et à la portée des activités ludiques pratiquées dans les campements semi-nomades, telles que présentées dans la partie précédente (II).

Chapitre V : Les activités ludiques pratiquées au quotidien dans le village

5.1 Des jeux fondés sur un principe aléatoire

Parmi les activités ludiques régulièrement pratiquées dans l'espace du village, par des adultes comme par des enfants, tout un ensemble de jeux reposent d'abord sur un principe d'aléa, en ce qu'ils invitent le hasard à se manifester : lors de tels jeux, la victoire dépend peu, ou pas seulement, des compétences propres au joueur. C'est notamment le cas d'une majorité de jeux de cartes, ainsi que des jeux de loterie, qui connaissent un succès certain à Iglulik. Chez les Iglulingmiut comme dans d'autres groupes inuit, les jeux incitant les participants à tester leur « chance » ou à découvrir, voire à gager sur ce que le hasard ou la chance leur réserve semblent très appréciés en effet. Très souvent, ces jeux impliquent une prise de risque d'ordre matériel et/ou symbolique, dès lors que les joueurs sont tenus de miser quelque chose pour avoir une chance de remporter un bien (ou un montant monétaire) plus important, ou doivent accepter les conséquences désagréables d'une défaite s'ils veulent avoir la chance d'assister à une scène réjouissante, offerte par le ou les perdant(s) à l'issue d'une partie. Cette logique de prise de risque associée à l'existence d'un enjeu spécifique (et donc à la perspective d'un gain) est au cœur de bien des jeux de hasard pratiqués de nos jours à Iglulik.

5.1.1 Jeux de cartes (*pattak-*)

L'introduction et la diffusion des cartes à jouer, au début du XX^e siècle dans la région d'Iglulik, ont engendré la pratique de jeux variés, hérités pour la plupart des baleiniers et des négociants des comptoirs. Parmi ces jeux de cartes (incluant diverses formes de poker ainsi que plusieurs variantes du « cribbage » appelées *katsiinaq* et *sipiati*), bon nombre furent engagés très tôt sur le mode du pari, avec la mise en jeu de biens matériels. Nous avons vu que dans le contexte semi-nomade, la pratique de ces jeux de cartes (*pattak-*) constituait de fait une modalité non négligeable de redistribution et d'échange des biens (cf. 4.2.2.2).

Avec la sédentarisation et le développement d'une économie monétaire, la pratique des jeux à pari (avec cartes) a connu des changements significatifs chez les Iglulingmiut : les règles présidant à la constitution d'un enjeu ont été modifiées (chaque participant devant apporter une mise en début de partie, alors qu'il revenait auparavant au seul vainqueur, et parfois au seul perdant, de miser pour la partie suivante), tandis que la mise a acquis un caractère essentiellement financier. Si les jeux de cartes à pari pratiqués aujourd'hui dans le village favorisent encore une forme de circulation des ressources locales (principalement pécuniaires cette fois), ils ne reposent plus guère sur une logique d'échange, dès lors que le

gagnant, qui remporte la mise générale, n'est plus nécessairement tenu de « donner », ou n'est pas tenu de miser plus que les autres, pour une nouvelle partie.

Avant d'évoquer davantage les modalités de cette pratique des jeux de cartes avec mises monétaires désignée par le terme *patik-*, il faut souligner toutefois qu'à Iglulik, des parties de cartes sont également engagées sans qu'aucune mise matérielle ou financière ne soit en jeu. Nous nous intéresserons d'abord à cette forme de pratique ludique dénuée d'enjeu matériel, mais dotée, souvent, d'un enjeu symbolique.

5.1.1.1 Des jeux variés pratiqués sans mise (en famille, entre amis ou en solitaire)

Toutes sortes de jeux de cartes (bataille, rami, huit américain, « spades »...) sont pratiqués de nos jours, tant par des adultes que par des enfants et des adolescents iglulingmiut. Des parties de cartes n'impliquant aucun enjeu matériel peuvent être engagées à tout moment, dès que le contexte semble s'y prêter, dans le village comme dans le campement estival, entre membres d'une même famille (nucléaire, étendue) ou entre un hôte et son/ses visiteur(s). En période scolaire, le dimanche constitue néanmoins un jour privilégié pour la pratique des jeux de cartes chez nombre de familles catholiques, mais aussi chez des Anglicans. Très souvent, c'est aussi à l'issue d'un repas ou d'un festin en commun que des adultes (époux, frères et sœurs, beaux-frères, belles-sœurs...) se lancent dans une partie de rami, d'*inuksugalingmiuq* (litt. « l'habitant du lieu où il y a un *inuksugaq* », jeu proche du huit américain) ou de *suqquqtaq* (jeu à scores).⁴⁰⁹ Les enfants (frères et sœurs, cousins) réunis chez les grands-parents à l'occasion d'un repas, dominical notamment, tendent aussi à jouer aux cartes après le festin, selon des modalités impliquant souvent l'appariement de cartes de valeur similaire.

Si ces parties de cartes familiales généralement assimilées à un divertissement ou à un passe-temps (*kipinguijauti*) peuvent être dénuées de tout enjeu, elles sont aussi susceptibles de s'accompagner d'une sanction, réelle ou symbolique, pour le perdant. Il arrive ainsi que les jeunes adultes définissent un gage destiné à être assumé par le/la perdant(e) du jeu qui est amorcé : cette pénitence consiste surtout en la réalisation d'une petite corvée telle que la vaisselle ou la collecte de glace à l'extérieur du village pour fournir de l'eau fraîche.

⁴⁰⁹ L'organisation d'une partie de cartes (le dimanche, voire chaque jour après un repas) relève d'une pratique quasi rituelle chez certains couples iglulingmiut âgés d'une cinquantaine ou d'une soixantaine d'années. Selon nos premières observations, c'est surtout pendant la période hivernale que certains époux, de confession catholique, anglicane ou pentecôtiste, jouent fréquemment aux cartes entre eux, dans une relative intimité. Dans les années 1960-1970, J. Briggs (1974 : 277) releva la fréquence d'une pratique similaire chez les Qipisamiut et les Utkukhalingmiut, en soulignant que ces parties de cartes constituaient une « activité partagée » hautement caractéristique de la relation étroite existant entre les époux.

Certaines parties engagées entre des enfants aboutissent quant à elles à la désignation d'un perdant voué à être taquiné par les autres joueurs : ces derniers lui attribuent un surnom déplaisant en le qualifiant par exemple de “*qiiq*” en référence à une personne aux « cheveux blancs », ou en l'appelant “*mamaittuq*”, celui « qui sent mauvais ». Cette tendance à titiller le perdant du jeu de cartes, en lui assignant des qualificatifs souvent comiques, constitue l'une des expressions contemporaines de la prégnance du recours à la taquinerie envers le petit enfant (cf. 1.3.3), dans la mesure où ce sont tout particulièrement les plus jeunes joueurs – et les enfants connus pour leur susceptibilité – qui font ici l'objet de plaisanteries répétées. Comme nous le verrons dans la section suivante, l'établissement d'un gage ou d'un statut de perdant prête-à-rire revêt cependant un caractère plus systématique lorsque ces mêmes jeux de cartes sont pratiqués dans le cadre d'un jeu appelé *attiqturauti(niq)*, qui désigne littéralement le fait de « s'attribuer mutuellement un ou des noms ».

Qu'ils soient pratiqués sur un mode dualiste ou à plusieurs, entre membres d'un même groupe familial ou entre hôtes et visiteurs (amis ou voisins)⁴¹⁰, les jeux de cartes sans enjeu matériel engagés par les Iglulingmiut impliquent pour la plupart une forte dynamique aléatoire, même si certains n'excluent pas la mise en œuvre de stratégies (quant au choix des cartes à jeter, à poser ou à appeler...), liées notamment à la prise en compte de probabilités. Pour beaucoup d'entre eux, c'est le critère du hasard qui est reconnu comme prévalant dans la désignation du vainqueur (*saalaksaqtuq*) et du/des perdant(s) (*saalaujuq/juit*), de par la distribution aléatoire des cartes surtout (entretiens 2004-2005). Pour chaque joueur, il s'agit néanmoins d'utiliser au mieux ses ressources (ou les cartes) disponibles, afin de tenter de gagner la partie, y compris lorsque la marge de manœuvre apparaît très réduite.

Le paramètre du hasard constitue également un élément central de la pratique des jeux de cartes en solitaire, qui est très répandue à Iglulik, en particulier chez les femmes. De nombreuses Iglulingmiut de tout âge, tout comme certains hommes, aiment en effet jouer à des jeux de « solitaire » ou de patience (*nungunasuk-*, *nungutinasuk-* : litt. « essayer d'utiliser entièrement, tenter d'épuiser » [le stock de cartes]), qui impliquent de chercher à placer l'ensemble des cartes d'un jeu ou d'un talon, de façon à faire des réussites ou à constituer des suites (de l'as au roi par exemple) dans chacune des couleurs, éventuellement en un nombre

⁴¹⁰ Certains Iglulingmiut, principalement des personnes d'une quarantaine d'années et plus, ont établi des partenariats réguliers pour la pratique de jeux de cartes avec un ou une ami(e) en particulier. Certains hommes ont par exemple l'habitude de se retrouver pour jouer, aujourd'hui encore, à une version inuit du « cribbage » (*sipiati*, *katiina*) chez l'un ou l'autre des partenaires, tandis que des femmes se rendent assez régulièrement chez une amie ou une voisine « partenaire » pour y jouer au rami ou à un jeu de plateau tel que le scrabble. Tant chez les joueurs masculins que chez les joueuses, les parties engagées sont susceptibles de durer des heures, voire une journée entière. Des partenariats mixtes existent également, entre personnes âgées surtout.

minimum de coups. Si la disposition des cartes, tirées au fur et à mesure, peut requérir d'évaluer des potentialités combinatoires (pour faire des choix), il reste que l'ordre d'apparition des cartes est fondamentalement aléatoire : en ce sens, la pratique de ces jeux de « solitaire » peut se lire comme une façon, pour le joueur, de tester sa chance du moment. À Iglulik comme dans d'autres communautés inuit de l'Arctique canadien où ces jeux semblent pratiqués tout aussi fréquemment (avec des cartes ou avec un logiciel informatique lorsqu'un ordinateur est disponible), nombre de joueuses manifestent une tendance à comparer leurs résultats immédiats, en les mettant en perspective avec leurs meilleurs scores réalisés précédemment, lorsque la partie engagée avait connu une issue particulièrement favorable : pour certaines, l'objectif est bien de renouveler voire de dépasser leur record personnel en la matière.⁴¹¹ Une enquête approfondie serait nécessaire pour préciser la notion de chance (ou de non-chance) associée à cette pratique individuelle, et pour déterminer si, quand, et dans quelle mesure l'issue d'une partie de « solitaire » peut être aussi attribuée à la mise en œuvre d'une certaine habileté ou d'une bonne stratégie. Le fait que la majorité des joueuses enchaînent et multiplient les essais (pour aboutir à des réussites) apparaît en tout cas comme une manière d'appeler la chance, voire comme une tentative directe d'influer sur « sa » chance au jeu.

Aujourd'hui comme hier (cf. 4.1.2.2.2), certaines joueuses tendent – ou jouent – aussi à attribuer une valeur divinatoire à l'issue d'une partie de « solitaire », leur réussite ou leur insuccès étant réputé(e) apporter une réponse respectivement positive ou négative à la question définie au début du jeu. Ce sont principalement des femmes âgées qui recherchent ainsi un signe positif quant aux conditions météorologiques à venir, au résultat de la chasse entreprise par un fils ou un petit-fils, à l'issue d'une autre action en cours ou à la probabilité d'un événement futur, les questions posées pouvant être de toute nature.

Un tel usage divinatoire du jeu du « solitaire » semble moins fréquent chez les jeunes générations : la majorité de nos jeunes interlocutrices nous ont du moins déclaré ne pas se livrer à une telle lecture du résultat d'une partie de cartes en solitaire. Plusieurs jeunes femmes et adolescentes iglulingmiut jouent cependant à consulter les cartes, selon une pratique parfois individuelle et souvent collective, pour obtenir des réponses à des questions (formulées avant chaque tirage), en mobilisant une grille d'interprétation qui attribue un sens spécifique à chacune des quatre couleurs par exemple : pour le jeu désigné comme celui des

⁴¹¹ C'est ce que nous avons remarqué à Iglulik, mais aussi à Iqaluit et dans des villages du Nunavik (Kuujuaq, Tasiujaq), où des joueuses de différentes générations nous firent valoir systématiquement leur record personnel alors qu'elles se livraient à des parties de « solitaire ». À un autre niveau, on peut souligner que, lors de parties de cartes collectives (rami, cribbage...), certains joueurs iglulingmiut s'efforcent aussi d'obtenir des scores (additionnels) très élevés, pour établir ainsi des records personnels, en jouant notamment pendant des heures.

« quatre as » (appelé aussi « all aces » ou « fortune teller »), le cœur est réputé fournir une réponse positive, tandis que le trèfle apporte une réponse négative, le carreau signifiant quant à lui « peut-être » et le pique « certainement » (ou parfois « peut-être pas »). Selon une autre modalité de jeu, le fait de parvenir à compléter une suite de figures rouges (cœur ou carreau) avant une suite de figures noires (trèfle ou pique) est interprété comme étant de bon augure, tandis que l'inverse est considéré comme un signe défavorable, toujours au regard de la question définie par la joueuse avant la distribution des cartes. Si toutes sortes de questions sont susceptibles d'être posées à l'occasion de ces jeux divinatoires, beaucoup portent aujourd'hui sur la vie personnelle de la joueuse (qui cherche par exemple à déterminer le caractère favorable ou non de la semaine, du mois ou de l'année qui s'ouvre, les perspectives de relations amoureuses ou la probabilité d'une grossesse future...) et, dans une certaine mesure encore, sur celle des membres de sa famille (les cartes étant ici consultées pour « deviner » si tel parent absent est en bonne santé, ou si tel enfant sera heureux pendant l'été).

Ces jeux divinatoires apparaissent encore orientés, pour partie, par la recherche d'un signe réjouissant, censé apporter une bonne nouvelle, et/ou susceptible de procurer ou de conforter une expectative joyeuse. Selon la majorité de nos interlocutrices, l'intérêt de cette pratique de consultation des cartes réside principalement dans sa portée immédiate, qui est de divertir : il s'agit avant tout de « jouer à deviner », en élaborant des questions de tout ordre, potentiellement farfelues ou cocasses. Pour beaucoup, la question de la véracité ou de la confirmation des prétendues prédictions livrées par les cartes apparaît secondaire ou peu pertinente. Plusieurs jeunes femmes ont d'ailleurs souligné qu'elles tendaient à oublier rapidement la plupart des questions posées dans le cadre de ce jeu, et qu'elles ne cherchaient pas à vérifier par la suite si un événement prédit par les cartes s'était concrétisé. Certaines joueuses ont néanmoins souligné qu'elles avaient été troublées de constater qu'un événement (en apparence improbable) annoncé par les cartes s'était effectivement produit. Les propos de l'une d'entre elles (âgée d'une trentaine d'années) illustrent bien l'ambiguïté potentielle des perceptions liées à cette pratique « divinatoire » :

« Le jeu des quatre as est bizarre en un sens. Certains disent que les cartes ne sont pas des jouets, et qu'elles peuvent révéler des choses ou prédire ce qui va se passer, parce qu'elles ont été inventées il y a très longtemps, et qu'elles comportent des chiffres qui ont une origine biblique. Parfois, je pense que c'est juste une fantaisie de l'esprit, et qu'il s'agit seulement d'un jeu. Mais quand on commence à réaliser que certaines réponses fournies par les cartes s'avèrent exactes, cela fait réfléchir, et c'est parfois un peu effrayant. Lorsque je joue à ce jeu avec d'autres personnes, qui posent également des questions, je m'assure que ces personnes aient aussi l'occasion de distribuer les cartes, parce que je pense que c'est important qu'elles entrent en contact avec elles... parce que j'ai tendance à croire que ce n'est pas qu'un jeu. » (entretien réalisé à Iglulik en 2005, notre traduction).

Si la consultation des cartes à jouer est très souvent présentée comme une pratique ludique, elle peut aussi être créditée, a priori ou a posteriori, d'une portée « réellement » divinatoire. L'intentionnalité et l'état d'esprit de la personne qui engage un tel jeu sont eux-mêmes susceptibles de varier significativement selon le contexte ou au cours d'une même partie. C'est ce qu'une jeune femme (de 24 ans) a notamment souligné :

« J'ai parfois tendance à prendre au sérieux les réponses apportées par les cartes, tandis qu'à d'autres moments, je ne fais que jouer à deviner au travers de ces cartes. Cela dépend aussi de mon humeur, j'imagine » (propos recueillis à Iglulik en 2005, notre traduction).

En un sens, l'attitude consistant à appréhender cette pratique avec un certain sérieux, ou à lui prêter une relative efficacité divinatoire s'apparente à une forme de prise de risque, dès lors que l'on pose des questions pour lesquelles on peut recevoir des réponses non souhaitées.⁴¹² Jouer à deviner en consultant les cartes peut de fait alimenter un jeu consistant à (se) faire peur, comme le suggère le témoignage d'une autre jeune femme (31 ans) :

« Une fois, j'ai joué avec des ami(e)s au jeu des as, quelques jours après avoir fait un rêve très dérangeant. J'avais en effet cru me réveiller à l'issue d'un rêve, en sentant l'extrémité de mon lit se soulever : j'entendais les bruits émis par un bébé avançant à quatre pattes, et je pouvais sentir son contact mais je ne le voyais pas. Puis j'avais fini par me réveiller, et j'avais réalisé qu'il s'était agi d'un rêve. Ce rêve m'avait vraiment secouée. Durant la partie de « quatre as » engagée la semaine suivante en compagnie de six autres personnes, j'ai posé cette question : « Sommes-nous sept ici ? ». La réponse de la carte était négative. J'ai alors commencé à considérer qu'il y avait un autre être présent, peut-être un fantôme ou un esprit, et j'ai demandé : « Es-tu un adolescent ? ». La carte suivante signifiait « non ». J'ai continué en demandant s'il s'agissait d'une vieille dame. De nouveau, la réponse fournie par la carte était négative. Puis j'ai demandé : « Es-tu un garçon ? ». La carte suivante disait « peut-être ». « Es-tu une fille ? ». La réponse était encore « peut-être ». Enfin, j'ai formulé cette question : « Es-tu le bébé qui s'est manifesté dans mon cauchemar ? ». J'ai retourné la carte, et la réponse était affirmative, alors j'ai paniqué et j'ai quitté la maison en courant ! Après cela, je me suis dit que je ne jouerais plus jamais ainsi. Aujourd'hui, je joue encore au jeu des as, mais je ne pose plus de telles questions... du moins pas autant que j'avais coutume de le faire » (entretien réalisé à Iglulik en 2005, notre traduction).

Selon cette interlocutrice, les cartes avaient révélé la présence d'un esprit, qu'elle avait pu percevoir précédemment au travers d'un rêve : c'est même cet être qui répondait, par l'intermédiaire des cartes, aux questions qui lui étaient adressées. Il faudrait certes mener une enquête plus systématique pour déterminer si les jeux de cartes « divinatoires » pratiqués aujourd'hui par de jeunes Iglulingmiut impliquent fréquemment une prétention à invoquer des esprits (quand il s'agit par exemple de jouer à (se) faire peur), et s'ils sont perçus comme

⁴¹² Il est possible que la pratique de la consultation des cartes s'accompagne de stratégies de contournement d'une réponse négative (à une question pour laquelle on souhaite une réponse positive), comme c'était et comme c'est encore le cas pour le jeu divinatoire du lancer d'humérus de phoque (cf. 4.1.2.2.2). Nous n'avons cependant pas relevé de telles stratégies (de reformulation d'une question...) lors des parties auxquelles nous avons assisté.

susceptibles de s'assimiler à un véritable mode de consultation d'un « esprit ». On peut en tout cas remarquer que la prétention à interroger ou à consulter des esprits (défunts) a été au cœur d'un autre jeu divinatoire, dont la pratique s'est développée à Iglulik dans les années 1980-1990 à la suite de l'introduction de plateaux de « oui-ja ».⁴¹³ Et de fait, jouer à invoquer un esprit ou à prétendre établir une telle communication au travers d'un jeu est souvent décrit, aujourd'hui encore chez les Iglulingmiut, comme un mode d'action porteur d'efficacité, même voire surtout en l'absence d'intentionnalité reconnue. Cette dimension spécifique de l'efficacité symbolique associée à l'action ludique en tant que « faire semblant », de faire mais aussi de ne pas faire, mériterait d'être étudiée plus largement dans cette société inuit, et nous espérons bien pouvoir mener prochainement des recherches approfondies sur ce thème. Nous proposons de poursuivre pour l'heure l'examen des jeux de cartes pratiqués de nos jours à Iglulik, en évoquant plus particulièrement ceux investis d'un enjeu explicite, symbolique ou matériel.

5.1.1.2 Jeux de défi avec gages : *attiqturauti*-

Parmi les jeux collectifs pratiqués avec des cartes, le jeu appelé *attiqturauti*- (litt. « s'attribuer mutuellement un ou des noms, se donner des noms les uns aux autres ») constitue l'un des plus prisés des Iglulingmiut. Fondé sur le principe de la définition d'un gage (à destination du ou des perdants), il est généralement considéré comme un jeu de défi propre à la « tradition » ou à la « culture » inuit : la majorité de nos interlocuteurs ont fait valoir en effet que ce jeu constituait un « jeu inuit traditionnel », qui était à ce titre pratiqué par leurs parents ou grands-parents. On peut remarquer qu'au début des années 1920, T. Mathiassen (1928 : 220) releva de fait la pratique d'un jeu comparable dans la région d'Iglulik. Bien que ne reposant pas sur l'utilisation de cartes, mais sur la manipulation d'un objet doté d'une extrémité et apte à tourner sur lui-même (couteau, louche...), le jeu *saqattaq* (décrit par ailleurs comme un jeu de roulette impliquant des mises, Rasmussen 1929 : 248, et cf. 4.2.2.2) pouvait prendre la forme d'un jeu « de gage » : selon les termes du gage définis en début de partie, le joueur qui était désigné par l'extrémité de l'objet à l'issue de la rotation de celui-ci était susceptible d'être moqué et appelé de diverses manières (par des termes tels que « laid » ou « beau »...) ou se voyait attribuer une corvée particulière.

⁴¹³ Dispositif généralement associé à des pratiques liées au spiritisme, le « oui-ja » est constitué d'un plateau (comportant des lettres, des chiffres et d'autres caractères) et d'une petite flèche ou d'une baguette dont l'extrémité est réputée fournir une réponse à la question posée par la personne tenant le plateau, selon le caractère vers lequel elle pointe. Dans les années 1990, plusieurs jeunes Iglulingmiut utilisèrent de tels plateaux pour jouer à « entrer en communication » avec des esprits (ou prétendus tels), souvent selon une modalité alternative (oui/non, en fonction de l'orientation de la flèche) déjà au cœur de précédents jeux divinatoires.

De nos jours, ce sont différents jeux de cartes (tel que *inuksugalingmiuq*, semblable au huit américain) qui peuvent être pratiqués lors de parties d'*attiqturauti-*. Ceux-ci impliquent le plus souvent une forte composante de hasard et sont généralement identiques à ceux utilisés pour jouer au *patik*, lorsqu'il s'agit de mettre des mises monétaires en jeu.⁴¹⁴ Ici cependant, il n'est pas question de miser de l'argent ni de tenter de remporter un enjeu pécuniaire : pour chaque joueur, il importe avant tout d'éviter de perdre, afin de ne pas se trouver dans l'obligation de relever un défi particulier ou de se plier à un gage. À l'issue de chaque partie, le perdant (qu'il soit le premier à s'être fait prendre toutes ses cartes, ou bien le dernier à se retrouver avec des cartes en main) est en effet tenu d'accepter le gage défini au début du jeu.

Déterminée en général par le joueur ayant perdu la partie précédente, la pénitence applicable au nouveau perdant, voire aux deux perdants du moment, peut être de différents ordres. Par définition, elle est cependant désagréable (*piunngittuq*) pour celui qui en hérite, en ce qu'elle implique de faire ou de dire quelque chose qu'une personne répugne en principe à faire ou à dire. La participation à ce jeu exige – ou révèle – en ce sens un certain goût du risque : le risque lié à une défaite consiste principalement, ici, en une obligation à se donner à voir d'une façon qui prête à rire, selon des modalités définies par autrui. Dans l'ensemble en effet, au-delà de la diversité des gages imposés, ceux-ci ont vocation à réjouir ou à divertir les autres joueurs. La majorité d'entre eux visent ainsi une portée comique, ainsi que l'ont souligné plusieurs de nos interlocuteurs adultes (dont nous traduisons certains propos ici) :

« Le gage proposé peut être de toute nature, pour autant que sa réalisation fasse rire l'assemblée », « Il s'agit essentiellement de demander au perdant de faire quelque chose de drôle, susceptible d'amuser les participants », « Quand le perdant exécute l'action qui lui est demandée, cela provoque en général des crises de rire », « On rit tellement tout au long de ce jeu qu'on finit par sentir que nos muscles abdominaux en sont endoloris ! »...

La nature des défis proposés varie ensuite selon les participants (adolescents ou adultes, hommes ou femmes, parents ou amis...) et selon le lieu. Si le jeu est souvent mixte lorsqu'il est pratiqué par des adolescents, les hommes et dans une moindre mesure les femmes tendent à y jouer entre eux/elles, même si des parties mixtes ont parfois cours entre adultes. Alors que les adolescents sont susceptibles d'engager une partie d'*attiqturauti-* à tout moment, les adultes, et principalement les hommes, y jouent surtout dans la soirée et dans la nuit, dans le village ou en-dehors de celui-ci (que ce soit dans le cadre d'un camp de chasse ou dans une cabane située à quelques kilomètres seulement d'Iglulik). Bien que ce jeu puisse

⁴¹⁴ Il semble que le jeu *attiqturauti-* puisse constituer un jeu de substitution par rapport aux jeux à paris monétaires pratiqués avec des cartes, si l'on s'en réfère au témoignage d'une femme dans la quarantaine : « Avec mon mari, nous préférons parfois organiser un jeu d'*attiqturauti* plutôt que d'engager des parties de cartes avec des mises financières. Il arrive aussi que nous jouions à *attiqturauti* plutôt qu'à un jeu à pari *patik* quand la plupart de nos amis sont, comme nous, totalement à court d'argent » (Iglulik, 2005, notre traduction).

être pratiqué entre deux personnes, il réunit le plus souvent un petit groupe de joueurs, liés par des relations de parenté ou d'amitié. Les adultes iglulingmiut qui se prêtent régulièrement à ce jeu sont surtout des hommes impliqués dans des partenariats de chasse, des collègues de travail, ou encore des membres d'un même groupe musical local.

Si l'on s'en réfère aux témoignages recueillis auprès de joueurs masculins, les défis et pénitences associés aux parties engagées entre hommes présentent certaines récurrences.⁴¹⁵ Très souvent, les gages imposés requièrent d'abord une transformation ou une altération de l'apparence physique du perdant :

Celui-ci est notamment tenu de prêter son visage à différentes opérations destinées à modifier ses traits ou son expression : il se voit appliquer par exemple des bandes adhésives ou des élastiques étroits tout autour de la tête (ce qui lui confère une physionomie grimaçante), ou se retrouve contraint de raser entièrement l'un de ses sourcils, de raser ses cheveux sur la moitié du crâne, de subir une tonsure à la façon des ecclésiastiques...

Ce jeu sur l'apparence faciale peut aussi être fondé sur une forme de travestissement :

le joueur perdant est invité à se coiffer et à se maquiller comme une jeune femme par exemple.

Outre le visage et la tête, c'est le corps (du perdant) dans son ensemble qui est fréquemment soumis à des jeux de « remodelage », de déguisement ou d'association :

Si le joueur qui hérite du gage peut être par exemple incité à revêtir tous ses habits à l'envers, il est aussi tenu, souvent, d'enlever tout ou partie de ses vêtements pour se livrer à une action spécifique. Exiger du perdant qu'il sorte presque nu (vêtu d'un simple caleçon) dans les rues du village, pour y saluer toute personne rencontrée ou pour courir plusieurs fois autour du pâté de maisons, constitue ainsi un gage récurrent.

Une variante plus salée de ce gage consiste à demander au(x) perdant(s) de se dénuder complètement avant de sortir courir ou danser dans la rue, ou de réaliser un tour du village en motoneige, y compris à l'automne ou en hiver, alors que les températures sont très basses.

Les parties engagées entre des joueurs masculins ont la réputation d'être marquées de fait par des pénitences très osées, qui impliquent souvent une forme de nudité et tendent à éprouver l'endurance physique des protagonistes :

Certains témoignages mentionnent ainsi des gages consistant à se faire traîner sur plusieurs mètres, sur la chaussée du village ou sur un terrain rocailleux, avec le derrière à l'air.

Selon nos interlocuteurs, le caractère « extrême » ou « hautement embarrassant » de certaines pénitences exige que celles-ci soient gardées secrètes : elles ne peuvent être évoquées qu'entre des joueurs présents à cette occasion. De façon générale, aucun spectateur n'est d'ailleurs admis lors d'une partie d'*attiqturauti*- : toute personne présente doit nécessairement participer ou quitter les lieux si elle ne veut pas assumer le risque ou le gage

⁴¹⁵ Le seul jeu d'*attiqturauti*- auquel nous avons pu directement participer impliquait uniquement des femmes. Les informations concernant la pratique masculine de ce jeu proviennent d'entretiens que nous avons réalisés auprès d'une dizaine d'Iglulingmiut (âgés d'une vingtaine à une quarantaine d'années) en 2005 et 2006.

lié à une défaite. Il est fort possible, en ce sens, que le fait de partager des expériences n'ayant pas vocation à être diffusées en dehors du groupe des joueurs tend à renforcer ou à sceller une certaine complicité entre les participants.

Lorsque le gage a vocation à s'appliquer à deux joueurs (ceux ayant obtenu les plus mauvais scores à l'issue d'une partie), il consiste souvent en une obligation, pour les deux perdants, d'entrer dans une relation corporelle totalement incongrue entre des hommes :

ceux-ci doivent par exemple exécuter un « slow » en s'étreignant mutuellement pendant la durée du morceau diffusé, ou ils se voient contraints de se tenir serrés l'un contre l'autre, joue contre joue, durant toute la partie qui suit celle de leur défaite.

D'autres gages « masculins » reposent aussi sur le principe de la dérision et de la parodie, en ce qu'ils impliquent de se livrer à toutes sortes d'imitations bouffonnes, et d'incarner en particulier des personnages sur un mode burlesque :

Les perdants sont par exemple tenus de parader dans les rues du village en prétendant être des « cadets », des membres de l'organisation de jeunesse fondée par les Forces canadiennes.

Cette dimension parodique semble également prégnante lors des parties d'*attiqturauti* mobilisant des femmes. Bien que ce jeu de défi soit pratiqué en majorité par des hommes, au point d'être présenté parfois comme un « jeu masculin », certaines femmes *iglulingmiut* y jouent aussi, entre amies en général. Il serait nécessaire de mener une étude approfondie pour préciser les types de gages définis lors de ces parties féminines.⁴¹⁶ Lors de la séance à laquelle nous avons pris part en 2002, aux côtés de femmes dans la trentaine et la quarantaine, nombre de pénitences assignées aux perdantes reposaient en tout cas sur le principe d'une imitation ou d'une représentation burlesque :

La perdante devait par exemple prétendre se livrer à une épreuve de saut athlétique caractéristique des « jeux olympiques inuit », elle devait mimer les performances d'un « homme fort » (à l'image de celles présentées dans des émissions télévisuelles nord-américaines telle « Strong Men »), ou sautiller comme un corbeau après en avoir revêtu l'apparence (*tulukkaujaq*-, cf. 2.2.1.1.2).⁴¹⁷

Dans l'ensemble, les gages choisis apparaissaient voués à susciter les rires des participantes sans qu'il s'agisse véritablement de rire aux dépens de la perdante, dans la mesure où les défis proposés n'exigeaient pas de se prêter à quelque chose de très désagréable.

⁴¹⁶ Au Nunavik, et en particulier à Kuujuaq, les jeux de cartes constituent aussi des supports de jeux « à défi » pratiqués entre femmes : pour certains de ces jeux, les gages associés à une défaite consistent à boire de l'alcool. Si cette pratique est peut-être connue au Nunavut également (lors de parties de cartes féminines ou masculines), nous ne l'avons toutefois pas observée à Iglulik.

⁴¹⁷ Bien des femmes *iglulingmiut* semblent avoir une prédilection pour les jeux impliquant des défis fondés sur la parodie ou la dérision, comme le suggère encore la fréquence de leur participation aux jeux à défi organisés par des institutions locales en période de Noël, ou proposés (à l'occasion de jeux de dés) lors de fêtes d'anniversaire.

Si la recherche d'un effet comique tend à orienter également le choix des gages associés aux parties d'*attiqturaui-* jouées entre des adolescents (garçons et filles), celle-ci est néanmoins susceptible d'emprunter des formes plus désagréables, voire humiliantes pour ceux ou celles qui doivent les assumer :

Le/la perdant(e) peut être ainsi mis(e) au défi de mâcher un sachet de thé usagé pendant toute la partie suivant sa défaite, de lécher une table sur sa longueur (sans que celle-ci ait été préalablement nettoyée), de boire deux litres d'eau en moins de trois minutes, d'effectuer dix fois le même circuit en courant autour de la maison...

Il/elle peut également hériter d'un gage consistant à effectuer une corvée domestique (faire la vaisselle, balayer le sol dans la pièce principale, nettoyer la salle de bain...) qui s'apparente à une sorte de « service » à l'égard du joueur (ou des personnes) habitant les lieux.

Que les joueurs impliqués soient des hommes, des femmes ou des adolescents, toute participation à un jeu d'*attiqturaui-* requiert une certaine propension à la prise de risque, dès lors qu'il s'agit d'accepter le principe d'un gage associé à toute défaite. En règle générale, le perdant n'a en effet pas d'autre choix que de se conformer au gage défini en début de partie. Dans certains cas, et toujours avant d'amorcer la partie, les joueurs peuvent cependant accepter la possibilité d'une levée de la pénitence, en échange d'un paiement matériel ou monétaire. Le fait de payer pour échapper à un gage, en versant quelque chose (généralement des cigarettes, un objet personnel, ou quelques dollars) au perdant précédent qui a fixé cette pénitence, est néanmoins perçu comme un aveu de « faiblesse » mentale ou psychique. Lors de parties engagées entre hommes tout particulièrement, le recours à une telle pratique est souvent interprété comme l'indice d'un manque de courage, ou d'une incapacité à assumer pleinement la prise de risque initiale, et le perdant peut faire l'objet de railleries en ce sens. En général, chaque joueur ne possède par ailleurs qu'une seule chance de s'acquitter de son gage par un paiement, au cours d'une même séance de jeu (comprenant plusieurs parties) : s'il perd encore après avoir payé pour se libérer d'un gage, il est censé se plier au nouveau gage et à tous ceux qui peuvent lui revenir ensuite, même si ceux-ci lui paraissent très embarrassants.

Si certaines pénitences sont susceptibles d'être vécues comme humiliantes par ceux qui en héritent (comme le suggèrent plusieurs témoignages de jeunes hommes), la règle selon laquelle il revient au perdant de déterminer le gage suivant tend à atténuer, à effacer, voire à nier son statut de victime, en l'incitant surtout à réintégrer le groupe des rieurs (dès lors qu'il s'agit pour lui de proposer un « défi » de nature à susciter les rires des participants, éventuellement aux dépens du joueur qui aura à le relever). Le fait que le perdant d'une partie soit qualifié pour déterminer le gage censé échoir au perdant suivant tend aussi à mettre l'accent sur l'alternance (potentielle et, pour partie, escomptée) des positions de perdant et de « gagnant », et dans une certaine mesure, de la chance, dans ce jeu.

5.1.1.3 Jeux à pari avec mises monétaires : *patik-*

Selon les témoignages d'Iglulingmiut nés dans les premières décennies du XX^e siècle, la pratique des jeux de cartes a intégré, dès ses débuts dans la région, des modalités de mise en jeu d'un bien (destiné au vainqueur de la partie). Dans le cadre des campements semi-nomades, les mises consistaient essentiellement en des objets tirés des affaires personnelles des joueurs (et en premier lieu, de celles des vainqueurs des différentes parties, cf. 4.2.2.2). Ce n'est que vers le début des années 1960 que les mises monétaires ont fait leur apparition et marqué de façon croissante la pratique des jeux de cartes à pari à Iglulik. Désignés par le terme *patik-* (litt. « (se) frapper avec la main », en référence à l'action exigée du joueur lorsque celui-ci a réussi à se débarrasser de la quasi-totalité de ses cartes et n'en possède plus qu'une)⁴¹⁸, ces jeux à pari contemporains sont fondés sur différents types de jeux de cartes (rami, poker...), pour la plupart identiques à ceux pratiqués autrefois lorsque les mises étaient constituées par des biens matériels. De fait, ce sont surtout les règles liées au mode de la mise en jeu qui ont connu une évolution sensible avec la généralisation des mises monétaires.

Le développement de la pratique consistant à mettre de l'argent en jeu a consacré la prédominance du principe de la mise collective : pour pouvoir participer au jeu (voire pour rester dans la partie), chaque joueur doit miser quelque chose, d'une valeur supposée égale à la mise de chacun des autres participants, ou acceptée comme telle du moins. Cette règle, qui se traduit aujourd'hui par le fait que tous les joueurs doivent mettre en jeu un même montant monétaire, s'est en effet imposée peu à peu, au détriment du précédent principe selon lequel il revenait au seul vainqueur d'une partie de fournir l'enjeu pour la partie suivante. Pour plusieurs de nos interlocuteurs nés dans la première moitié du XX^e siècle, c'est bien en ce sens que les jeux de *patik* contemporains se distinguent nettement des jeux de cartes à pari qui n'impliquaient jadis que des mises matérielles. Alors que la position de « donneur » (ou l'obligation de contre-don) assignée au gagnant de la partie engendrait auparavant une forme d'échange des biens, cette modalité redistributive n'est plus associée à la pratique des jeux de cartes à pari aujourd'hui, puisque le joueur remportant l'enjeu n'est pas nécessairement tenu de miser, ou du moins pas davantage que les autres, pour la partie suivante.

La pratique des jeux de *patik* reste néanmoins susceptible de favoriser, au sein du village, la circulation des ressources – essentiellement monétaires – mises en jeu. Il est

⁴¹⁸ Dans les faits, la configuration associée à l'exécution d'un tel geste varie selon le jeu de cartes pratiqué. En général, cette configuration (intégrant les cartes déjà posées et celle-s que le joueur a en main) correspond cependant à une possibilité de victoire pour le joueur qui doit alors frapper le revers de sa main avec la paume de son autre main, en s'exclamant éventuellement « *patik !* ».

d'ailleurs probable que ces jeux à pari aient d'abord représenté, à Iglulik comme dans d'autres communautés inuit de l'Arctique canadien, une modalité d'accès à une ressource monétaire relativement rare jusque dans les années 1970 (en raison notamment du faible développement de l'emploi salarié). Selon C. Thompson (1970 : 5-9), les jeux à pari pratiqués dans les années 1960, à Kinngait-Cape Dorset et dans d'autres villages de la terre de Baffin, constituaient en effet un important mécanisme de redistribution de l'argent, alors peu disponible : ce réseau redistributif était principalement alimenté par des joueurs possédant un emploi salarié. D. Riches (1975 : 21-27) a analysé dans le même sens la pratique des jeux de *patik* dans un village inuit des T.N.O. (Port Burwell), en soulignant que celle-ci contribuait à la circulation des ressources monétaires (associées à la possibilité d'acquérir des biens non courants), à une période où prédominait une économie du crédit organisée par la coopérative locale.⁴¹⁹ Les jeux à pari pratiqués avec des cartes fournissaient alors un cadre régulier permettant la mise en contact (et la réalisation de conversions) entre la sphère monétaire et le réseau du crédit : tandis qu'une partie des joueurs misaient de petites sommes d'argent, d'autres entraient en jeu en misant divers biens ou produits accessibles à la coopérative, notamment des cartouches.

De façon comparable dans la région d'Iglulik, les parties de *patik* ont d'abord intégré plusieurs types de mises, monétaires et matérielles (bien que la mise en jeu de munitions ne semble pas avoir été une pratique courante ici).⁴²⁰ Dans les années 1980-1990, il était encore fréquent que des Iglulingmiut mettent en jeu certaines de leurs possessions (comme des défenses de morse, des couteaux, des cassettes vidéos, voire une télévision, une motoneige ou un quad...) lors de jeux de *patik*. Le plus souvent cependant, c'était surtout le souci de poursuivre le jeu afin de tenter de récupérer les sommes perdues, qui motivait ces mises en jeu de biens matériels (pouvant atteindre une valeur considérable), à la suite de parties engagées avec des mises financières. S'il peut arriver que des biens (d'une grande valeur économique en général) soient acceptés au titre de mises lors de parties de *patik* aujourd'hui encore, celles-ci débutent toujours avec des enjeux monétaires. C'est l'accès à l'argent qui est d'abord en jeu lors des parties actuelles de *patik*.

⁴¹⁹ Dans les années 1960 et au début des années 1970, la majorité des échanges commerciaux se faisaient par le biais du compte de crédit ouvert à la coopérative (pour chacun des adultes ou chefs de famille rattachés à la communauté de Port Burwell), selon Riches (1975 : 21-23). Ce compte reposait essentiellement sur le principe d'un échange des peaux animales (issues de la trappe) contre des biens de consommation courante, importés du sud canadien et disponibles à la coopérative. Le montant monétaire en circulation dans le village était alors faible dans la mesure où les occasions de toucher un salaire consistant en une rémunération monétaire étaient rares. Cette organisation économique prévalait dans plusieurs communautés inuit à la même époque.

⁴²⁰ C'est du moins ce qu'il ressort des entretiens que nous avons réalisés à ce sujet avec deux aînés (I. Kunuk, A. Ulaajuruluk, 2004) et avec deux hommes âgés d'une cinquantaine et d'une soixantaine d'années.

Pour mieux saisir les implications de la dimension monétaire propre au *patik*, il importe de s'intéresser de plus près aux modalités de cette pratique. De nos jours, ce sont principalement des adultes, mais aussi des adolescents qui se livrent à de tels jeux de cartes à pari à Iglulik. Bien qu'une partie puisse être engagée entre deux personnes, les jeux de *patik* réunissent le plus souvent plusieurs participants. Ils sont en principe ouverts à tous (ou du moins à tous ceux en mesure de fournir la mise de départ exigée), hommes, femmes, adultes ou adolescents. Certains adultes ont néanmoins souligné qu'ils étaient réticents à jouer avec des adolescents « trop jeunes », ou qu'ils refusaient en général la participation de jeunes âgés de moins de 15 ans.⁴²¹

Ces jeux sont surtout pratiqués en soirée et dans la nuit, des heures durant, que ce soit chez la personne qui lance l'invitation à jouer (à des personnes précises), ou dans l'une des maisonnées du village qui accueillent régulièrement les joueurs de *patik* et tiennent lieu de « casinos locaux » (selon l'expression ironique de certains Iglulingmiut), depuis plusieurs décennies parfois. Plusieurs fois par semaine, des dizaines de personnes se retrouvent ou se succèdent dans ces maisons « de jeux », pour prendre directement part aux jeux de *patik* ou pour y assister en tant que spectateurs, la présence d'un public étant généralement acceptée. Certains jeunes Iglulingmiut y passent aussi pour vendre des sodas : la consommation de boissons gazeuses semble en effet avoir remplacé, pour partie du moins et en raison de nouvelles considérations sanitaires, celle des cigarettes, qui caractérisait la pratique des jeux de *patik* durant la précédente décennie encore.⁴²²

Si différents types de jeux de cartes peuvent être pratiqués lors de séances de *patik*, beaucoup s'apparentent toutefois à des jeux de poker, qui impliquent de chercher à réaliser des combinaisons de valeurs, avec 5 ou 7 cartes. Le jeu appelé *niuvigtutuaq* (litt. « le seul qui achète », en référence à une règle liée au fait de payer pour avoir le droit de présenter son jeu) en constitue l'un des plus courants et des plus prisés. Outre le fait que chaque jeu a ses propres règles, celles-ci sont susceptibles de varier, de manière générale, en fonction de

⁴²¹ Les adolescents d'Iglulik participent de plus en plus souvent – et de plus en plus tôt – à des jeux de *patik* (en organisant des parties entre eux, ou en se joignant aux adultes), dans la perspective de remporter de l'argent ou des cigarettes de marijuana, qui sont aussi mises en jeu lors de parties ne portant pas sur des sommes élevées. Si des parties de cartes impliquant des enjeux matériels modestes (issus de biens personnels : drapeaux, cassettes audio, CD, rouges à lèvres, miroir de poche, chewing-gum, cigarettes...) étaient engagées entre adolescents lors de la décennie précédente encore, celles-ci ne sont plus guère pratiquées que dans le cadre de campements d'été.

⁴²² Durant la majeure partie du XX^e siècle, c'est plus largement la pratique des jeux de cartes qui s'accompagnait d'une consommation de tabac. Une anecdote rapportée par M. Ijjangiaq (1990: IE 132) évoque cette association : au début du XX^e siècle, lors d'une longue partie de *sapiati* (cribbage) qui réunissait des hommes de la région de Qatiktalik, l'un des joueurs connu pour être chamane affirma qu'il pouvait se rendre jusque chez les Blancs pour y chercher du tabac afin que tous puissent fumer. Selon Ijjangiaq, « ces hommes continuèrent à jouer aux cartes, tandis que le chamane rapportait des cigarettes au gré de ses allers et retours dans le pays des Qallunaat ».

l'importance des mises ou/et selon les souhaits d'un joueur, dès lors que celui-ci paie, en déposant une mise spécifique appelée *matu*, pour imposer une condition nouvelle ou pour suspendre l'une des clauses qui prévalait jusqu'alors. Lorsque les mises sont plutôt modestes (entre 1 et 10 \$ cd par participant), il est fréquent que le jeu intègre par exemple une règle selon laquelle le joueur qui a perdu tout son argent et n'est plus en mesure de miser possède une chance de continuer à jouer, en recevant une main gratuite. Cette règle, qui peut être supprimée ou étendue au contraire à deux chances si un joueur paie pour obtenir ce changement au début d'une nouvelle partie, n'est généralement pas retenue lors de parties impliquant des mises élevées (de 20 à 100 \$ cd voire au-delà). Celles-ci sont marquées par d'autres règles, souvent plus nombreuses que celles associées aux jeux à mises modestes.

Tout joueur remportant l'enjeu propre à une telle partie est par exemple tenu de poursuivre, en remettant en jeu au moins une partie de ses gains, tant que ses adversaires souhaitent jouer – et sont en mesure de miser – ou jusqu'à ce que tous les autres joueurs soient hors-jeu. Une « règle » implicite, éventuellement fondée sur un rapport de force spécifique, peut par ailleurs contraindre le vainqueur final à remettre en jeu les sommes gagnées lorsque ses adversaires entendent poursuivre le jeu en misant des biens personnels d'une grande valeur (motoneige, canot...). Il n'est pas rare en effet que des participants tentent de récupérer ainsi une partie de leur argent perdu, en prenant le risque de perdre davantage encore. Si cette pratique caractérise surtout des parties assorties d'enjeux très élevés (se montant à plusieurs centaines de dollars cd), elle peut aussi avoir cours lors de jeux impliquant des mises moins importantes : certains joueurs proposent ainsi de mettre en jeu toutes sortes d'affaires personnelles, et parfois jusqu'à leurs derniers biens dotés d'une valeur économique, pour avoir une chance de rester dans le jeu.

Aux yeux de nombreux Iglulingmiut, il s'agit là d'un des comportements qui attestent du fait que la pratique des jeux de *patik* est susceptible d'engendrer une forme de dépendance ou d'obsession, désignée par un terme évoquant l'incapacité à s'arrêter, *nuqqarunnailirniq*.⁴²³ Pour certains, cette pratique apparaît dangereuse dès lors qu'elle amène des joueurs à des situations de dénuement. En mettant en jeu la totalité de leurs ressources du moment, certains participants tendent en effet à compromettre la subsistance même de leur famille. Dans ces conditions, les conséquences économiques d'une défaite à un jeu de *patik* sont plus lourdes et

⁴²³ Parmi nos interlocuteurs, beaucoup ont aussi évoqué d'autres pratiques courantes, à titre d'illustrations des comportements addictifs manifestés de nos jours par des joueurs de *patik* : par la voie de la radio, certains sollicitent en effet l'emprunt d'une certaine somme en promettant de la rembourser au double, ou se déclarent prêts à vendre des biens (machine à laver, télévision, jeux vidéo...) pour une toute petite partie de leur valeur, « à la seule fin d'obtenir de l'argent pour participer à des jeux de *patik* ». Plusieurs Iglulingmiut sont ainsi connus pour jouer au *patik* presque toutes les nuits ou dès que cela leur est possible.

plus immédiates que par le passé (lorsque les mises étaient avant tout matérielles, ou lorsque la subsistance n'était pas si liée à une économie monétaire), d'autant que le joueur malheureux est aujourd'hui moins susceptible de pouvoir compter sur la solidarité de sa famille étendue.⁴²⁴ Plusieurs de nos interlocutrices aînées ont ainsi fait valoir que le fait de miser sans mesure, ou de mettre en jeu des sommes élevées lors de parties de *patik* était surtout générateur de déséquilibres voire d'inégalités économiques important(e)s entre joueurs iglulingmiut, à court terme du moins, puisqu'à l'issue du jeu, « l'un remporte tout, tandis que d'autres sont totalement dépossédés » (S. Inuksuk 2002). Dans les années 1960-1970 et 1980, c'est d'ailleurs cette dynamique de dépossession propre à la pratique du *patik* qui était invoquée par le ministre anglican pour exiger des fidèles qu'ils renoncent à jouer de la sorte : beaucoup se souviennent que le révérend N. Nasuk soulignait alors que le fait de remporter un bien ou de l'argent mis en jeu par d'autres lors de jeux à pari s'assimilait à un vol et constituait donc un péché.

De nos jours, l'importance économique des enjeux caractéristiques de certaines parties de *patik*, et l'ampleur des dépossessions que celles-ci engendrent, tendent de fait à susciter des tensions considérables entre participants. Ce phénomène ne semble certes pas entièrement nouveau, dans l'Arctique canadien du moins : dans les années 1960-1970, D. Riches (1975 : 25-26) relevait déjà que les jeux de cartes pratiqués avec des mises monétaires pouvaient prendre des formes agressives chez les joueurs inuit de Port Burwell, ce qui constituait selon lui l'une des principales raisons pour lesquelles ces jeux étaient prohibés en dehors du village, et surtout dans les camps de chasse qui réunissaient des hommes appelés à coopérer. À Iglulik cependant, il semble que les manifestations d'agressivité liées à la pratique du *patik* soient apparues plus récemment, avec l'augmentation de la valeur économique des mises. Il est en tout cas fréquent, aujourd'hui, que des joueurs se voyant menacés de perdre (ou ayant perdu) l'ensemble de leurs mises expriment leur colère et leur hostilité à l'égard du vainqueur, en l'accusant de tricher ou en cherchant à l'intimider, afin qu'il accepte de nouvelles conditions de jeu notamment. Des coalitions de joueurs mécontents ou malheureux se forment parfois contre le joueur ayant remporté des sommes importantes, pour contraindre ce dernier à

⁴²⁴ Dans les années 1960-1970, les pertes individuelles résultant d'une participation à des jeux de cartes à pari importaient finalement peu, dans la mesure où nombre de participants appartenaient à un même groupe familial étendu, ou/et que ces pertes étaient souvent nuancées par l'existence d'un réseau de parenté apte à soutenir l'individu démuni, comme C. Thompson (1970 : 12) a pu le souligner pour le sud de Baffin. De nos jours, la situation apparaît différente cependant. À Iglulik, les joueurs relèvent souvent de groupes familiaux distincts (même si certains font partie d'une même famille, ce qui peut les amener à se liguer contre d'autres participants), et ne peuvent compter que dans une moindre mesure sur le soutien économique des membres de leur famille étendue lorsqu'ils perdent tout leur argent de cette façon. De fait, les gains monétaires obtenus lors de jeux de *patik* sont très rarement partagés avec des parents autres que ceux appartenant à la famille nucléaire.

remettre en jeu ses gains, dans des conditions qui lui sont souvent défavorables. La durée et l'issue des parties à enjeux élevés sont ainsi fonction des rapports de force (et indirectement, de l'existence ou de la nature des rapports de parenté) entre participants. Pour bien des aînés iglulingmiut en tout cas, le fait que la pratique du *patik* suscite souvent des sentiments de colère et des expressions d'hostilité chez les participants incite à distinguer celle-ci des « vraies » activités ludiques, par définition sources de réjouissance (individuelle et collective).

Si l'on s'en réfère aux discours de plusieurs adultes (jeunes et aînés), la qualité de « jeu » ou de « divertissement » généralement prêtée aux activités fondées sur l'utilisation de cartes à jouer apparaît mise en question, voire déniée, lorsqu'il s'agit de pratiques mettant en jeu, sur le mode du tout ou rien, l'accès à la ressource monétaire, étroitement liée à la capacité de subsistance. Parce que la pratique du *patik* aboutit souvent à la dépossession financière d'un individu et de sa famille, elle implique de fait un processus d'exclusion, à l'opposé de la dynamique d'intégration associée à la majorité des jeux collectifs pratiqués par des Iglulingmiut. Plusieurs de nos interlocuteurs nous ont aussi décrit cette pratique comme une activité s'assimilant souvent, pour le participant, à un gaspillage pur et simple de ses ressources financières, le conduisant à mettre en péril sa capacité à subvenir à ses besoins et à ceux des siens.⁴²⁵ Le risque de la perte des revenus censés assurer la subsistance reste de fait l'un des principaux arguments mis en avant par les représentants actuels des différentes églises locales pour dissuader les habitants d'Iglulik de se livrer à des parties de *patik*. Certains soulignent encore que la perte de grosses sommes, à l'issue de séances de *patik*, est souvent source de conflits, voire de violences, au sein même de l'unité familiale.

Parmi nos interlocuteurs, d'autres ont cependant fait valoir que la pratique du *patik* répond parfois à une nécessité économique. Selon eux, cette pratique ne relève pas d'un jeu précisément parce qu'elle peut s'inscrire – ou lorsqu'elle s'inscrit – dans une stratégie de subsistance. À leurs yeux, la participation à des séances de *patik* est d'abord motivée, chez un certain nombre d'Iglulingmiut, par le souci d'obtenir des ressources monétaires suffisantes pour pourvoir aux besoins de leur famille :

« C'est parce qu'on a maintenant besoin d'argent, et de sommes de plus en plus importantes pour vivre que certains sont portés à parier, en s'engageant dans des parties de *patik*. Ils essaient ainsi de remporter de l'argent pour pouvoir nourrir leur famille. C'est pourquoi cette pratique ne constitue pas un jeu pour eux » (Z. Aqiaruq Uqalik, propos recueillis en 2002, notre traduction).

⁴²⁵ Beaucoup ont ainsi comparé la pratique du *patik* au fait de dépenser en vain son argent, ou de le lancer vers autrui sur le mode du *parlaniq* (ce qui sous-entend ici la reconnaissance d'une forme de redistribution). Si l'on considère la définition de l'activité *patik*- livrée par E. Ootoova (2000 : 307), une aînée tununirmiut, on constate aussi qu'elle ne fait guère référence au « jeu » mais évoque plutôt une pratique consistant à se départir de son argent, à se retrouver dépourvu d'argent, au travers de cartes : *Inuit makittanut kiinaujaijaqtut patikput*.

« Autrefois les jeux de cartes à pari représentaient un divertissement, alors qu'aujourd'hui, la pratique du *patik* est souvent une affaire sérieuse, puisqu'il s'agit d'essayer d'obtenir des fonds pour pouvoir acheter de la nourriture » (M. Auqsaq, 2002, notre traduction).

« Beaucoup participent de nos jours à des séances de *patik* parce qu'ils ont vraiment besoin d'argent. Je ne considère pas cela comme un jeu. C'est d'abord un moyen d'acquérir de l'argent » (R. Ujarasuk, notre trad.).⁴²⁶

Pour ces interlocuteurs, le fait que l'enjeu monétaire associé à une séance de *patik* revête souvent une importance non négligeable en matière de subsistance économique tendrait donc à écarter cette pratique du domaine « ludique ». Selon d'autres Iglulingmiut cependant (parmi lesquels des aînés et des jeunes adultes), la pratique du *patik* constitue bien un mode de divertissement (*kipinguijarniq*) voire un jeu (*pinnguarusiq*), dès lors qu'il s'agit de tenter de gagner quelque chose – le total des mises – en utilisant au mieux des cartes attribuées ou disposées de façon aléatoire. Si le hasard ou le facteur « chance » est reconnu en ce sens comme une composante majeure de cette pratique, plusieurs considèrent également qu'il peut être essentiel, pour gagner, de mettre en œuvre certaines compétences, en recourant à des stratégies.

Les joueurs d'expérience sont ainsi réputés procéder à des calculs de probabilités (fondés sur la prise en compte des cartes détenues, de celles posées au centre, voire de celles jetées par les autres), afin d'évaluer leurs chances de posséder un meilleur jeu que leurs adversaires, ou de déterminer quels sont les risques pour que ces adversaires puissent réaliser de meilleures combinaisons que les leurs. Des comportements relevant du bluff (destinés notamment à laisser croire que l'on compte sur de bonnes chances de gagner) sont aussi susceptibles d'être adoptés lors de parties de *patik*.⁴²⁷ Certains joueurs reconnaissent se livrer plus généralement à des tentatives d'intimidation psychologique de l'adversaire, au travers de regards et de paroles destinés à lui faire perdre confiance ou à susciter chez lui une forme d'énervement voire de colère, à même de nuire à sa concentration. D'autres sont encore réputés avoir la capacité de décoder le langage corporel ou les expressions verbales de leurs adversaires, en y percevant autant d'indices de la qualité des jeux de ces derniers.

⁴²⁶ Après qu'elle eut remporté 2000 \$ cd à l'issue d'une longue soirée de *patik*, une jeune femme d'Iglulik me fit aussi valoir qu'elle n'avait pas besoin de rechercher un emploi, dans la mesure où elle pensait pouvoir subvenir aux besoins de ses deux enfants « en pariant régulièrement ».

⁴²⁷ Chez les Iglulingmiut, la notion de bluff (au jeu, de *patik* notamment) est exprimée par des termes dérivés de la racine *saglu-*, évoquant la duperie, la tromperie ou le mensonge. Certains utilisent aussi le terme *mita(a)qtuq* (litt. « duper, induire en erreur pour jouer ou plaisanter, de façon non sérieuse ») pour désigner l'individu qui adopte une telle attitude. Le recours à des stratégies de bluff constitue peut-être une dynamique relativement récente (ou caractéristique de ces 20-30 dernières années) chez les joueurs inuit de *patik*. Selon Thompson (1970 : 8), les versions des jeux de poker privilégiées dans les années 1960 par les Inuit de Kinngait-Cape Dorset et d'autres régions (comme le Delta du Mackenzie) ne laissaient guère la place au bluff : aucune technique de cet ordre ne semblait avoir cours, le jeu de *patik* apparaissant alors essentiellement comme « un jeu de hasard ».

Dès lors que les parties de *patik* impliquent ainsi la mise en œuvre de certaines stratégies et compétences, le vainqueur d'un tel jeu n'apparaît pas tant être celui qui aura eu le plus de chance (en matière de cartes reçues), que celui qui aura su évaluer au mieux ses chances de gagner (en devinant celles de ses adversaires), et qui aura su « pousser » sa chance ou en tirer profit, sur plusieurs parties.⁴²⁸ Parmi plusieurs jeunes adultes qui ont fait valoir que le fait de perdre ou de gagner au *patik* ne dépendait, dans leur cas, que du hasard (en raison de leur incapacité à établir des probabilités quant aux jeux de leurs adversaires), certains ont ainsi déclaré avoir renoncé à se joindre à des parties de *patik* dans la mesure où ils en sortaient presque toujours perdants, face à des joueurs expérimentés ayant « appris les cartes ».

Que la victoire soit d'abord affaire de chance ou de stratégie, la pratique du *patik* intègre toujours une dynamique de pari (portant, pour le joueur, sur sa capacité ou ses chances de gagner). Le fait qu'un nombre important d'Iglulingmiut se livrent régulièrement à une telle pratique, en dépit des mises en garde ou des interdits énoncés par des représentants de leur groupe confessionnel, traduit un goût pour le pari qui semble s'inscrire dans la continuité de l'engouement exprimé autrefois pour les jeux de hasard assortis de mises (cf. 4.2.2.2). On peut remarquer au passage qu'à Iglulik, l'engagement chrétien et la pratique religieuse semblent loin d'être toujours vécus comme incompatibles avec la participation à des jeux à pari : en 2004, le prêtre oblat me fit ainsi part de sa surprise de constater que plusieurs fidèles assidus à l'office continuaient de participer à de longues séances de *patik*, au cours desquelles ils pouvaient mettre en jeu l'intégralité de leur salaire.⁴²⁹

De nos jours, ce sont aussi des jeux de loterie (fondés sur la même logique consistant à parier sur sa victoire ou sur sa chance d'être vainqueur) qui suscitent, comme nous allons le voir, une participation importante chez les Iglulingmiut. Avant d'aborder ces jeux, il faut encore mentionner qu'une pratique aujourd'hui courante chez les adolescents et les enfants iglulingmiut consiste à parier – en misant de petites sommes d'argent – sur l'issue même d'un jeu auquel ils prennent part, qu'il s'agisse d'un jeu de cache-cache, d'une partie de billard, d'un duel de force ou d'un jeu vidéo par exemple : chacun parie en général sur sa propre victoire, soit sur le fait que sa « performance » se révélera la meilleure, ou sera réussie.

⁴²⁸ À titre comparatif, on peut remarquer que le terme *qitiksugiaqtuq* (propre au dialecte inuit de la côte ouest de la baie d'Hudson), que L. Schneider traduit par « he is a lucky player (at cards) » (1985 : 311) semble signifier littéralement « il est habitué à jouer » ou encore « il est habile à jouer », « il est doué au jeu » (cf. *-sujug* ; et *-sukpuq* : qualité subjective, Schneider 1972 : 111-112).

⁴²⁹ En 2005, j'ai pu noter que la notion de pari était invoquée par le prêtre catholique, pour illustrer certains choix divins : lors d'un sermon consacré à l'explicitation d'un texte du Nouveau Testament (évoquant un maître qui quitte son domaine après avoir confié de l'argent à deux serviteurs), le père oblat assimila la figure du maître à celle de Dieu, en comparant ce dernier à un joueur-parieur (« gambler »), au sens où il avait confié des dons (évoqués par la métaphore de l'argent) à ses serviteurs (les fidèles), sans savoir ce que ceux-ci allaient en faire.

5.1.2 Jeux de loterie

5.1.2.1 Le bingo, un jeu de loto populaire

C'est vers la fin des années 1960 que des Iglulingmiut commencèrent à jouer au « bingo ». Ce jeu de loto, très répandu par ailleurs au Canada, fut introduit à Iglulik par des Blancs travaillant dans des institutions présentes localement.⁴³⁰ Plusieurs femmes nées dans la première moitié du XX^e siècle ont souligné en ce sens que le bingo constituait l'un des « jeux des Qallunaat » adoptés « récemment » par les Iglulingmiut (entretiens réalisés en 2004 avec T. Ijjangiaq, E. Nutarakittuq, E. Qulaut, M. Quliktalik, M. Qattalik). À Iglulik comme dans bien d'autres villages de l'Arctique canadien, ce jeu devint rapidement populaire.

Dans un premier temps, ce sont surtout des femmes, principalement de confession catholique, qui participèrent aux séances de bingo organisées, par des Qallunaat puis par des Inuit, dans la salle communautaire. Peu d'Anglican(e)s se joignaient alors à ces parties, en raison de l'opposition manifestée par le révérend N. Nasuk, qui comparait cette pratique aux jeux à pari, en la désignant comme tout aussi incorrecte (*naammannginammaqluni*) pour un fidèle chrétien (M. Qattalik, S. Avinngaq, 2004).⁴³¹ Pour participer à ces premières séances de bingo et avoir une chance de remporter l'un des prix en jeu (constitués par des objets importés, domestiques et décoratifs, ou par des sommes monétaires, de trois à cinq dollars en général), il fallait acheter au moins une grille de jeu dont le prix était fixé à un dollar cd, « ce qui représentait une somme non négligeable à l'époque » (E. Nutarakittuq, 2004). À la fin des années 1960 à Iglulik, l'organisation de jeux de bingo était déjà conçue, de fait, comme un moyen de lever des fonds pour financer la construction d'infrastructures (telle qu'une plus grande salle municipale), ou pour soutenir les activités de certains organismes locaux.

Dans les années 1970, le développement de la radio locale marqua les débuts d'une pratique plus généralisée du bingo chez les Iglulingmiut, en même temps qu'elle en modifia quelque peu les formes. Si un nombre croissant d'individus, parmi lesquels des hommes, prirent l'habitude de jouer au bingo (*bingo-qattaliqtut*, *bingo-nnguarpaklutik*), cette pratique

⁴³⁰ Plusieurs aînées se souviennent ainsi qu'un membre de la « Northern Polar Commission » fut à l'initiative d'une des toutes premières séances de bingo organisées à Iglulik, dans la petite salle municipale. La pratique de ce jeu fut aussi impulsée, de façon significative, au travers de l'école. À partir des années 1960, les jeunes Iglulingmiut y furent en effet invités à jouer au bingo. Dans les décennies qui suivirent, c'est encore à l'école que de nombreux enfants commencèrent à pratiquer ce jeu de loto. Aujourd'hui encore, les enseignants organisent des parties de bingo assorties de prix tels que des cahiers, des crayons, et d'autres fournitures scolaires.

⁴³¹ Inversement, le missionnaire catholique de l'époque (F. Van de Velde) ne sembla pas témoigner d'hostilité à cette pratique. Selon le père oblat en fonction à la mission d'Iglulik en 2004, c'est parce que le bingo apparut d'abord comme un divertissement constituant une occasion de rassemblement entre fidèles (et n'incluant pas forcément une participation financière) que sa pratique fut bien acceptée par l'église catholique locale. Dans les années 1970-1980, des parties de bingo furent régulièrement organisées dans la mission catholique d'Iglulik.

acquies un caractère plus individuel (ou plus familial), dès lors que l'annonce des tirages sur les ondes mit fin aux séances de jeu dans une salle commune : les Iglulingmiut se mirent à jouer chez eux et les jeux de bingo ne représentèrent plus que rarement une occasion de rassemblement entre villageois.

De nos jours, le bingo se pratique encore essentiellement « à domicile », même si des parties peuvent être organisées dans la salle communautaire, notamment lorsque la radio locale connaît des dysfonctionnements (comme ce fut le cas durant l'année 2004). Avant de livrer un aperçu de ces différents modes de participation aux jeux de bingo à Iglulik, il faut souligner que ces jeux sont aujourd'hui organisés par plusieurs comités locaux, toujours dans la perspective de récolter des fonds destinés à financer leurs activités ou leurs projets. Le comité municipal des loisirs (*pinnguaqtulirijikkut*), l'association des Chasseurs et Trappeurs (*angunasuktulirijikkut*) et le conseil chargé de réguler la consommation d'alcool (*ikajurasuaatiit imialungmut*, Alcohol Education Committee) figurent parmi les principaux organisateurs de séances de bingo ces dernières années : à tour de rôle, chacun d'eux propose en effet des parties de bingo ouvertes à tous les adultes, le vendredi et/ou le samedi, si bien qu'au moins un jeu de bingo assorti de prix prend place chaque semaine à Iglulik, via la radio surtout.

Les prix mis en jeu à cette occasion sont uniquement monétaires, s'échelonnant de 100 à 300 \$ cd (pour les quatre ou cinq premières parties), tandis que le gros lot associé à la partie finale atteint généralement un montant variant entre 1200 et 1500 \$ cd.⁴³² L'existence d'un tel « jackpot » constitue sans nul doute l'élément principal motivant la participation régulière de nombreux Iglulingmiut à ces jeux. Plusieurs de nos interlocuteurs l'ont ainsi invoquée pour faire valoir la pertinence à tenter sa chance en achetant des sets de cartes, même si le prix de ces derniers apparaît particulièrement élevé.⁴³³ Aujourd'hui, chaque set de cartes nécessaire pour participer à un jeu de bingo (comprenant cinq à six parties) coûte en moyenne de 30 à 50 \$ cd ; au-delà de ce montant initial, le joueur peut encore acheter, pour 10 \$ cd l'unité, des ensembles de grilles supplémentaires utilisables pour l'une ou l'autre des six parties.

⁴³² À chaque partie (ou chaque jeu) correspond une combinaison spécifique à réaliser, à partir d'un set de grilles. Il s'agit toujours de noircir sa grille en fonction des numéros tirés (annoncés au fur et à mesure), en espérant être le premier/la première à obtenir ainsi le « dessin » requis (un « Y », un « L », un carré complet au centre, etc...). Pour le dernier jeu (le cinquième ou le sixième selon les comités organisateurs), qui est assorti du « jackpot », le gagnant est celui qui parvient le premier à noircir une grille tout entière.

⁴³³ À Iqaluit, en 2002, plusieurs joueurs inuit firent valoir de la même façon l'importance des prix mis en jeu lors des séances de bingo (organisées notamment par le plus gros magasin local) au titre d'argument justifiant la dépense considérable exigée pour une participation. Beaucoup d'Iqalungmiut dépensent régulièrement de 150 à 300 \$ cd pour l'achat de cartes permettant de participer à des jeux de bingo (hebdomadaires et mensuels) dont le « jackpot » peut atteindre 15 000 \$ cd.

Si beaucoup de jeunes adultes considèrent qu'un tel investissement est justifié (au regard de la cagnotte mise en jeu), nombre d'aînés et d'adultes ayant participé à des jeux de bingo dans les décennies précédentes soulignent quant à eux que la dépense requise pour jouer au bingo (avec une possibilité de gain) est trop importante aujourd'hui, chaque défaite se traduisant par une perte d'autant plus douloureuse sur un plan économique. De fait, il est fréquent que des personnes mettent en commun leurs ressources pour acheter un set de cartes, en fixant au préalable les règles censées prévaloir pour la répartition des gains en cas de victoire. Nombre de jeunes joueurs et d'Iglulingmiut désargentés sollicitent aussi le soutien d'une personne pouvant se payer un set entier de cartes, afin qu'elle achète pour eux, avec les 10 \$ cd qu'ils lui fournissent, un ensemble de grilles supplémentaires dont l'achat ne peut se faire indépendamment de l'acquisition d'un set coûtant entre 30 et 50 \$ cd : les règles liées au partage des gains réalisés à partir d'une grille ainsi acquise varient alors selon les relations interpersonnelles. Enfin, certains font appel à des parents ou des amis pour « emprunter » l'argent nécessaire (qualifié souvent de « bingo money ») afin d'acquérir une série de grilles.

En 2004 et 2005, chaque jeu de bingo organisé à Iglulik suscitait la vente de plusieurs centaines de sets de cartes (autour de 200 en moyenne, et parfois jusqu'à 500, selon les chiffres fournis par différents organisateurs). Ce sont en majorité des femmes (catholiques et anglicanes) qui, aujourd'hui encore, participent à ces jeux de bingo, même si certains hommes (de tout âge) y prennent aussi part de façon régulière. Parmi ces joueuses de différentes générations, plusieurs déclarent avoir développé une forme de dépendance ou d'« addiction » à ces jeux, et se qualifient, avec une certaine ironie, de « bingoholic ». Certaines jeunes femmes nous ont ainsi fait valoir qu'elles s'étaient mises à jouer au bingo chaque semaine ou plusieurs fois par semaine, depuis que leurs mères leur avaient transmis leur passion pour ce jeu⁴³⁴, ou depuis qu'elles avaient fait l'expérience d'une première victoire significative.

Dans les faits, la pratique du bingo est généralement caractérisée par l'expression d'une grande concentration, voire d'un certain sérieux, chez les joueurs/ses iglulingmiut. Cela est particulièrement manifeste lorsque le jeu est pratiqué depuis chez soi, que ce soit en solitaire ou en compagnie d'un membre de la famille ou d'une amie. Il est fréquent que les joueuses cherchent d'abord à s'assurer de bonnes conditions d'écoute pour suivre les tirages à la radio, en invitant les enfants présents dans la maison à aller jouer dehors, ou en les incitant à ne pas faire de bruit : la participation à un jeu de bingo radiophonique constitue en effet

⁴³⁴ Plusieurs jeunes femmes ont décrit leurs mères comme étant elles-mêmes des joueuses de bingo passionnées, qui ont éveillé chez elles un intérêt similaire pour ce jeu de loterie, en les invitant à jouer à leurs côtés, que ce fût à l'adolescence ou durant leur enfance. On peut aussi rappeler que c'est au sein de l'école que les enfants ont l'occasion de se familiariser très tôt (dès le primaire) avec la pratique du bingo (assortie de prix en jeu).

l'une des rares situations lors desquelles les expressions sonores d'une activité enfantine – y compris ludique – sont fermement dissuadées. Cela semblait déjà être le cas il y a plusieurs décennies, si l'on en croit plusieurs jeunes femmes qui ont souligné qu'enfants, elles avaient une image très ennuyeuse du bingo, dans la mesure où la diffusion d'une telle séance de loterie sur les ondes locales signifiait pour elles l'obligation de se taire et de rester calmes, afin de ne pas rompre la concentration de leurs mères.

De nos jours, les participantes se montrent très attentives aux résultats des tirages tout au long du jeu, qui dure environ 1 heure 30. Lors des parties de bingo auxquelles j'ai pu assister dans différentes maisonnées, les femmes qui jouaient dans la même pièce n'échangeaient ainsi que fort peu de commentaires. Les parties collectives qui prennent place dans une salle municipale sont certes plus animées. Lors des jeux de bingo organisés dans la salle des loisirs (*pinnguarvik*, « le lieu où l'on joue ») pendant l'automne 2004, les participantes – qui se réunissaient autour des tables selon leurs affinités – témoignaient d'abord d'un certain enjouement : beaucoup échangeaient des plaisanteries (en faisant valoir par exemple qu'une de leurs grilles était restée « bien propre », comme si l'objectif consistait à ne pas la tacher plutôt qu'à la marquer), ou cherchaient à faire des jeux de mots (en suggérant des formules telles que « Be...good ! », « Be...mine ? », lorsque l'animateur s'apprêtait à annoncer un tirage commençant par « B » par exemple). Au fur et à mesure du jeu (décliné en 5 à 6 parties), la majorité des joueuses affichaient cependant un sérieux et une concentration croissants, se montrant bien moins enclines à blaguer et à rire. Certaines faisaient même part de leur déception de n'avoir encore rien gagné, ou d'être passées près d'une victoire. Enfin, la tension suscitée par les tirages associés aux deux dernières parties, et en particulier à celle assortie du gros lot, était souvent manifeste.⁴³⁵

Dans l'ensemble, que le jeu soit pratiqué par l'intermédiaire de la radio locale ou dans une salle municipale, le fait de remporter l'un des prix en jeu (y compris le « jackpot ») ne suscite pas de démonstration publique de joie de la part du/de la gagnant(e). Très souvent, le vainqueur témoigne d'une grande réserve, voire d'une absence manifeste d'enthousiasme, lorsqu'il/elle annonce avoir complété la combinaison requise, en déclarant « bingo » (sur les ondes locales ou dans la salle).⁴³⁶ Cette attitude de réserve face à une victoire traduit un

⁴³⁵ Lors de ma participation à des séances collectives de bingo en 2004, j'ai aussi constaté que certaines joueuses entendaient pimenter la toute dernière partie en y ajoutant un enjeu supplémentaire, soit une autre chance de gagner quelque chose : plusieurs participantes voisines engageaient un pari entre elles, en misant chacune quelques dollars ou une cigarette, afin de constituer une petite cagnotte destinée à être remportée par la première joueuse parvenant par exemple à noircir toute une ligne sur l'une de ses grilles. Il s'agissait ainsi de définir une petite combinaison gagnante, à l'intérieur du jeu final (pour lequel l'objectif est de noircir toute une grille).

⁴³⁶ C'est ce que j'ai pu remarquer également à Kuujuaq (Nunavik, Arctique québécois), en 2001-2002.

certain contrôle de l'expression des émotions, qui semble surtout motivé par le souci de ne pas attiser la jalousie des perdant(e)s. Les commentaires révélant une forme d'envie à l'égard du vainqueur sont de fait nombreux chez les participant(e)s malheureux/ses. Si certains commentaires, émis notamment lorsque le/la gagnant(e) est à proximité dans la salle, soulignent la chance de celui-ci/celle-ci ("*tusuu !*" : « quelle veine ! », "lucky one !"…), d'autres expressions validant la victoire d'autrui sont plus acerbes ou amères, surtout quand le vainqueur n'est pas à portée d'oreille. À plusieurs reprises, j'ai ainsi pu entendre des joueuses réagir à l'annonce d'une victoire masculine en mettant en doute le fait que le bingo puisse constituer une activité appropriée pour un homme (et ce, au travers de questions ironiques telles que : « ne devrait-il pas être à la chasse plutôt ? »)⁴³⁷, ou s'indigner du fait que la gagnante du gros lot venait seulement d'arriver dans le village, ou encore qu'il s'agissait d'une personne ayant déjà gagné au bingo peu de temps auparavant (« c'est injuste, elle a déjà remporté un prix il y a deux semaines ! »). Il est ainsi probable que le souci de discrétion manifesté par les gagnant(e)s soit alimenté par la perception – ou la connaissance – des tensions potentielles liées à l'amertume des perdant(e)s, en même temps que l'absence de démonstration de joie face à l'acquisition d'un prix monétaire semble permise par le caractère payant de la participation au jeu et la nature institutionnelle de l'organisateur.⁴³⁸

De fait, plusieurs interlocutrices (jeunes adultes ou aînées) m'ont fait valoir que gagner au bingo, en remportant la cagnotte finale surtout, constituait une expérience émotionnelle forte, associée à une joie extrême (*alianaittualuk*). Toutes ont décrit une telle victoire dans les termes d'une expérience « inoubliable », qu'elles tentaient toujours de renouveler. Inversement cependant, nombre de joueuses de bingo ont souligné qu'une défaite à ce jeu engendrait souvent chez elles des sentiments de frustration, d'amertume, voire de tristesse. Certaines aînées (R. Ujarasuk, M. Auqsaq, M. Qattalik) ont tout particulièrement évoqué cette notion de déception ou de regret (suscité par le constat de la perte de l'argent engagé pour jouer au bingo) comme une dimension nouvelle associée à la pratique d'un jeu. Plusieurs joueuses ont aussi précisé que leur amertume face à une défaite résultait surtout d'une désillusion, dans la mesure où elles tendaient, voire tendent encore à s'engager dans un jeu de bingo avec le vif sentiment qu'elles allaient/vont gagner : la déception naissait – ou naît – inévitablement du décalage entre leurs attentes premières, marquées par cette forte croyance

⁴³⁷ Il semble que le bingo reste perçu comme un jeu féminin, même si les hommes inuit y prennent part de façon croissante. À Iglulik, certains hommes se montrent encore peu enclins à participer à une séance de bingo « publique », dans une salle municipale, alors qu'ils participent régulièrement aux jeux de bingo radiophoniques.

⁴³⁸ Nous verrons qu'inversement, une prescription semble exister quant au fait d'afficher sa joie de gagner un prix (quel qu'il soit) lors de jeux organisés gratuitement par des institutions locales, et surtout, par des familles, à l'occasion de la célébration de certaines fêtes : Noël, Pâques, anniversaires (cf. 6.2.2).

en leurs chances de gagner, et le constat d'échec final.⁴³⁹ Certain(e)s adultes m'ont d'ailleurs déclaré avoir cessé de jouer au bingo en raison de leurs attentes « excessives » en matière de victoire, systématiquement sources de frustration. Enfin, plusieurs joueuses ont mentionné que, selon leur expérience, le fait de vouloir « trop intensément » gagner (le prix en jeu au bingo) engendrait nécessairement une défaite.⁴⁴⁰

On peut tenter d'interroger plus loin la notion de chance au jeu (de bingo), telle qu'elle semble se dessiner au travers de pratiques et de discours propres aux joueuses et joueurs iglulingmiut. Dans un premier temps, on peut remarquer que le recours à un objet fétiche ou porte-bonheur ne semble pas relever d'une pratique commune chez ces joueurs/joueuses : au cours de mes observations de séances de bingo pratiquées depuis une maisonnée ou dans une salle commune, je n'ai pas constaté en tout cas qu'il était fait usage d'« amulettes » vouées à favoriser une victoire, et toutes mes interlocutrices ont précisé qu'elles n'utilisaient rien de tel pour jouer au bingo. L'une d'elles a cependant mentionné qu'elle avait observé que certaines joueuses inuit se munissaient d'un objet fétiche (*saalaksaruti*, « qui sert à gagner ») lors de leur participation à des jeux de bingo dans la capitale du Nunavut, à Iqaluit, ce qui laissait présager selon elle le développement d'une pratique similaire à Iglulik, dans un futur proche. Si l'utilisation de fétiches n'apparaît pas encore répandue chez les joueurs/ses iglulingmiut, certain(e)s d'entre eux/elles adoptent cependant des comportements spécifiques quasi rituels, afin d'attirer la chance ou de s'assurer des meilleures chances de gagner. Plusieurs joueuses sélectionnent par exemple les cartes qu'elles achètent en fonction des numéros ou du code figurant sur ces cartes, souvent parce qu'elles estiment que tel ou tel chiffre leur a déjà porté chance et valu une précédente victoire au bingo. D'autres s'efforcent encore de reproduire les conditions matérielles ayant présidé à leur première ou dernière victoire significative, que ce soit en se positionnant de la même façon dans l'espace, en se munissant du même type de soda ou de sucrerie qu'elles consommaient alors, ou en demandant à jouer en compagnie de la personne ayant été témoin de leur précédent succès au bingo. On peut penser que certaines joueuses entendent ainsi se placer dans la continuité d'une « première fois » inaugurale, afin de favoriser la répétition de cette expérience d'une première victoire (à ce jeu).

⁴³⁹ La frustration manifestée par certaines participantes à l'issue d'un jeu de bingo trouve aussi son origine dans le sentiment d'avoir été tout près de gagner, ou que la victoire était à portée. Certaines joueuses examinent longuement leurs cartes de bingo à la fin d'un jeu, pour tenter d'évaluer à quel point la victoire était proche (et pour comparer éventuellement leurs résultats avec ceux de leurs voisines).

⁴⁴⁰ La correspondance établie par certains entre un désir « excessif » de gagner un prix en jeu, et le fait de se retrouver perdant, de ne pas avoir de chance (au bingo), relève peut-être d'un principe général exprimé à d'autres niveaux dans la société iglulingmiut. Plusieurs interlocutrices ont évoqué, à d'autres occasions, la prescription selon laquelle il importe de ne pas focaliser ses attentes sur l'acquisition d'un bien, de ne pas désirer avec intensité ce qui n'est qu'un objet (ou un moyen d'en acquérir), sous peine d'attirer la malchance, le mauvais sort.

La participation à un jeu de bingo et le choix de la date pour cette participation sont eux-mêmes fonction, pour partie, de la perception d'une chance personnelle (conjoncturelle) plus ou moins importante. Plusieurs Iglulingmiut déclarent ainsi prendre part à des jeux de bingo les jours où ils/elles se sentent particulièrement « en veine » seulement. Certain(e)s sont par ailleurs enclins à interpréter des sensations corporelles, telles que des démangeaisons au niveau de la paume de la main ou même du pied, comme des signes annonciateurs de fortes chances de gains monétaires et par là, comme une invitation à jouer au bingo ce jour-là. Cette prédisposition à identifier des signes – principalement corporels – censés annoncer une forme de chance aux jeux monétaires peut sans doute être mise en perspective avec la recherche de signes augurant d'un succès à la chasse, telle qu'elle se pratiquait chez les Iglulingmiut semi-nomades, notamment au XIX^e et dans la première moitié du XX^e (cf. 4.1.2.1.2, 4.1.2.2.2). Si cette recherche d'augures positifs se référait alors en majeure partie au champ cynégétique (et à la notion de chance à la chasse), elle s'inscrit peut-être aujourd'hui, pour certains Iglulingmiut du moins, dans un cadre interprétatif davantage orienté vers la notion de chance aux jeux d'argent. Il serait intéressant de mener une étude approfondie afin de préciser si ce phénomène est très significatif dans la société iglulingmiut contemporaine. On peut en tout cas souligner qu'à Iglulik, les phénomènes interprétés comme des indices d'une chance à venir aux jeux monétaires ressortissent pour beaucoup à des grilles de lecture générales, introduites par les Qallunaat notamment.

D'un point de vue terminologique, les expressions inuit utilisées par les Iglulingmiut pour se référer au fait d'avoir de la chance au bingo, ou d'avoir la chance d'être vainqueur à ce jeu, semblent se diviser en deux grandes catégories.⁴⁴¹ Certains privilégient d'une part l'usage du terme *ajunngittuq* désignant de façon générale un individu qui réussit à concrétiser jusqu'au terme voulu l'action engagée, ou qui témoigne de sa capacité, voire de son habileté à « faire », à mener une action avec succès. Plutôt que d'être véritablement supplantée par une notion de capacité intrinsèque, la notion de chance (au jeu de bingo) semble se confondre ici avec celle de réussite individuelle, découlant d'une capacité à atteindre l'objectif fixé (qui consiste en l'occurrence à aboutir le premier à la forme combinatoire requise, pour un jeu de bingo précis). Cette capacité semble entendue comme étant essentiellement conjoncturelle : plusieurs de mes interlocuteurs l'ont d'ailleurs exprimée en adjoignant au verbal *ajunngi-* le

⁴⁴¹ Lorsqu'ils/elles s'exprimaient en anglais, mes interlocuteurs(/trices) utilisaient les termes « luck », « lucky », ou « unlucky » pour évoquer leurs expériences heureuses ou malheureuses au bingo. Lors d'entretiens avec des aîné(e)s, j'ai constaté que les interprètes avaient souvent des difficultés à traduire spontanément le terme « luck » en inuktitut, ou hésitaient quant à la traduction la plus adéquate (pour un contexte se référant au jeu de bingo). Dans l'ensemble cependant, ce sont les mêmes termes qui ont été utilisés par les aîné(e)s et par de jeunes adultes me parlant en inuktitut, pour exprimer le fait d'avoir du succès, et plus loin, de la « chance » au bingo.

morphème *-laukak* qui évoque le caractère temporaire d'une action, ou son inscription dans un cadre temporel relativement bref : la traduction anglaise fournie par ces interlocuteurs pour *ajunngilaukak* était alors « just lucky [at bingo] at that time », soit le fait « d'avoir de la chance [au bingo] à un moment donné, sur le moment ». Certains ont également utilisé une forme superlative, *ajunngilaaq* ou *ajunngilaangujuq* (litt. « qui réussit le mieux, qui se montre le plus capable ») pour désigner le joueur dont les tentatives pour gagner se révèlent fructueuses lors d'une partie de bingo.

D'autres ont évoqué pour leur part une notion de chance au jeu plus structurelle, en utilisant des termes qui intègrent le morphème *-gajuk-* ou *-rajuk-* : celui-ci exprime en effet la fréquence (« souvent, fréquemment ») et éventuellement, pour un individu, une forme de « propension à », en tant que qualité subjective (Schneider 1972 : 11, 17). Plusieurs aîné(e)s (I. Kunuk et E. Qulaut 2004, S. Inuksuk 2005) ont ainsi fait valoir que certain(e)s joueurs/ses de bingo témoignent d'une propension particulière à gagner à ce jeu : *bingo-rajuktut* : « ils aboutissent fréquemment au 'bingo' » ; *saalaksarajuktut* : « ils ont tendance à gagner souvent » ; *pigajuktut* : « ils obtiennent souvent quelque chose, ils remportent souvent les prix en jeu »... Selon cette perspective, le fait de gagner ou d'avoir de la chance au bingo pourrait donc être, aussi, affaire de prédisposition individuelle : certaines personnes seraient du moins plus portées à gagner que d'autres. Une enquête plus systématique serait nécessaire pour préciser les représentations éventuellement liées à cette notion de chance personnelle – ou de capacité récurrente à avoir de la chance – en matière de jeu de bingo, et plus largement peut-être, dans le domaine des jeux de hasard assortis d'enjeux. On peut notamment se demander si la propension à gagner identifiée ou perçue chez certains joueurs iglulingmiut est attribuée à un quelconque « pouvoir » (de l'esprit ou autre), ou à une forme d'intervention extérieure.⁴⁴²

De manière générale, même si certaines joueuses ont souligné qu'il est difficile de gagner au bingo dans la mesure où le nombre de gagnant(e)s est nécessairement restreint pour une même séance, beaucoup ont précisé qu'elles entraient en jeu avec un certain optimisme quant à leur(s) chance(s) de remporter l'un des – voire « le » – prix en jeu. Selon l'un de mes

⁴⁴² Les premiers témoignages que j'ai recueillis en 2004 et 2005 semblaient en tout cas se limiter au constat que certain(e)s Iglulingmiut sont, plus souvent que d'autres, victorieux au bingo. Il faut rappeler par ailleurs que plusieurs jeunes adultes ont affirmé que concentrer tout son désir ou toute sa volonté sur un objectif de victoire (et d'obtention du gain associé à cette victoire, au bingo) risquait surtout d'alimenter une obsession infructueuse, ou d'éloigner la possibilité même d'avoir de la chance à ce jeu. Néanmoins, on ne peut exclure que certaines formes de pensée se voient prêter une efficacité particulière en matière de chance ou de victoire au bingo, chez des Iglulingmiut comme chez d'autres Inuit : en 2002, une femme originaire du sud de Baffin m'a par exemple déclaré avoir remporté le « jackpot » associé à un jeu de bingo parce qu'elle avait donné un sens particulier à sa victoire éventuelle, en se promettant de partir étudier à Iqaluit si elle gagnait une somme importante au cours de ce jeu. Ce témoignage révèle sans doute moins la perception d'une « force de l'esprit » que l'existence, voire la permanence d'une pratique consistant à solliciter un signe « extérieur » qui encourage à l'action.

interlocuteurs, il faut faire preuve en ce sens d'une forme d'inconscience pour jouer au bingo (« you have to be unconscious as a player »), puisque la croyance en ses propres chances de victoire, qui motive le plus souvent la participation au jeu, implique de ne pas prêter trop d'attention ou de crédit aux probabilités mathématiques d'une telle victoire (au regard du grand nombre de participants). D'autres ont surtout fait valoir qu'encourir et assumer le risque d'une défaite, et par là, de la perte de sa mise monétaire initiale, faisait pleinement partie du jeu. Dans les faits, les réactions de déception manifestées par certaines participantes malheureuses révèlent certes qu'il n'est pas si aisé d'assumer ce risque. Pour autant, au-delà des sentiments ambivalents qu'il suscite à Iglulik, le bingo semble considéré en majorité comme une activité ludique (*pinnguarniq*, *pinnguaruti*) dont la pratique s'avère réjouissante ou tout simplement agréable (*alianaigituinnaq*). Il est d'ailleurs fréquent que des participantes déplorent, à l'issue d'une séance de bingo, qu'un tel jeu « ne dure pas assez longtemps » : l'agréable suspense qui prévaut jusqu'à ce qu'un(e) gagnant(e) se dégage leur paraît « souvent trop bref ». Notons enfin que si l'important enjeu monétaire associé à chaque séance de bingo constitue souvent le principal facteur motivant la participation à ce jeu (comme le soulignent de nombreux Iglulingmiut : *kiinaujaq pijumanirmut*, « c'est par désir d'argent »), d'autres motivations sont aussi évoquées : deux aînées ont notamment déclaré s'adonner au bingo avant tout pour s'occuper l'esprit et éloigner pour un temps les préoccupations ou les souvenirs douloureux liés à la disparition de proches.

Dans la mesure où les jeux de bingo suscitent une large participation des adultes iglulingmiut, ils s'assimilent eux aussi à un réseau local de redistribution des ressources monétaires, à destination d'un petit nombre de gagnants d'abord. Surtout, l'organisation de séances de bingo – et d'autres jeux de loterie – constitue un mode de financement majeur pour différents organismes locaux désireux de développer des activités ou d'acquérir des équipements (permettant par exemple la pratique de certains jeux sportifs dans le village).⁴⁴³

5.1.2.2 Les autres jeux de loterie : tirages au sort et billets à fenêtres

Outre le bingo, plusieurs jeux de loterie sont régulièrement pratiqués à Iglulik de nos jours. Comme nous le verrons (6.1.2, 6.2.1), l'organisation de tombolas gratuites ponctue souvent la célébration de festivités rituelles, en particulier celles de Noël et du nouvel an, ainsi que les anniversaires institutionnels et la tenue d'assemblées réunissant des membres d'un

⁴⁴³ Il faut noter qu'au cours des 10-15 dernières années, la municipalité d'Iglulik a connu à plusieurs reprises des situations de faillite. Elle apparaît aujourd'hui encore comme l'une des plus endettées du Nunavut. À Iglulik, le développement et le maintien de certaines activités récréatives dépendent ainsi, pour une bonne part, des fonds récoltés (par le comité des loisirs et par d'autres associations) au travers de l'organisation de jeux de loterie.

même organisme. En dehors de ces fêtes ou de ces réunions ponctuelles, des loteries payantes sont aussi organisées par diverses institutions locales, non pas pour encourager une large participation à telle ou telle célébration ici, mais pour recueillir des fonds afin de financer leurs activités. Ce sont notamment des associations confessionnelles comme le Conseil catholique (Parish Council) ou le Comité anglican (Anglican Committee) qui mettent régulièrement en vente, dans les magasins locaux, des billets de tombola coûtant chacun de 3 à 5 dollars cd en moyenne. Les participants dont les billets se révèlent gagnants, à l'issue d'un tirage au sort, remportent des lots tels que des produits alimentaires, des barils d'essence, des outils de chasse et de pêche, des caisses de sodas...

D'autres types de loterie sont aussi proposés aux Iglulingmiut, en particulier lors de l'organisation d'un jeu de bingo. À cette occasion, des billets à languettes ou à fenêtres, tels ceux appelés « Nevada », sont en effet mis en vente par les institutions organisatrices (ayant sollicité et obtenu pour cela les licences fédérales nécessaires). Pour remporter l'un des prix monétaires associés à ces jeux de loterie, il s'agit d'obtenir l'une des combinaisons de chiffres ou de symboles définies comme gagnantes. Ce sont souvent des joueuses et des joueurs de bingo qui font l'acquisition de billets de ce type (coûtant de 50 cents à 1 ou 2 \$ cd pièce), lorsqu'elles/ils viennent acheter des grilles de bingo à la station de radio ou dans une salle municipale. Certain(e)s adultes et adolescent(e)s achètent aussi des billets de Nevada sans prendre part pour autant aux jeux de bingo, et inversement, les joueurs et joueuses de bingo ne manifestent pas tous de l'intérêt pour ces tickets de loterie. Cette forme de loterie apparaît de fait moins populaire que le bingo : au début des années 2000, une centaine d'Iglulingmiut seulement semblaient y « jouer » régulièrement.⁴⁴⁴

De manière générale, celles et ceux qui se procurent de tels billets témoignent en tout cas d'un grand enthousiasme lors de l'opération de révélation des combinaisons figurant sur leurs tickets : les billets achetés sont ouverts aussitôt, sur le lieu de vente, avec une promptitude souvent proche de la frénésie. Pour les femmes s'apprêtant à participer alors à une séance de bingo dans la salle commune, le fait d'ôter le plus rapidement possible toutes les languettes de leurs billets Nevada semble même faire partie du jeu, voire relever d'un jeu : En 2004, j'ai pu constater que les joueuses de bingo adeptes des billets Nevada en achetaient généralement plusieurs dizaines juste avant que la séance de bingo ne soit engagée : elles s'amusaient ensuite à les ouvrir avec beaucoup de rapidité alors que s'amorçait la première partie du jeu de bingo. Puis la plupart d'entre elles profitaient du bref temps de battement entre deux jeux de bingo pour se précipiter au stand situé à l'entrée de la salle, afin d'acquérir de nouveaux billets de loterie (en rachetant autant, et parfois davantage que la fois

⁴⁴⁴ Toutes nos interlocutrices ont décrit cette pratique dans les termes d'un « jeu » (*pinnguarusiq*, *pinnguaruti*).

précédente). Elles ouvraient ceux-ci prestement tout en prêtant attention au tirage du jeu de bingo suivant. Cette opération de réapprovisionnement en tickets Nevada était répétée en moyenne de 3 à 4 fois au cours du jeu.

Si aucun des billets ne s'avère gagnant, il est très fréquent que la joueuse ou le joueur s'empresse d'en acheter à nouveau, pour tenter encore sa chance, dans l'espoir de remporter une somme importante. Il en est de même lorsqu'un des billets s'est révélé gagnant, pour un gain modeste seulement (de 1, 2 ou encore 10 \$ cd) : les petites sommes remportées sont immédiatement réinvesties dans l'achat d'autres tickets Nevada. La fréquence avec laquelle la majorité des joueuses réitèrent leurs tentatives d'obtenir une combinaison ouvrant droit à l'un des gros lots monétaires semble traduire leur forte réticence à rester sur un échec ou une semi-défaite, et leur espoir de voir la chance tourner en leur faveur. Face à l'insuccès de leurs tentatives, beaucoup tendent de fait à exprimer leur déception ou leur amertume par des soupirs, des grimaces ou des exclamations : *pitajanngi!* (« il n'y a vraiment rien ! »), *alianainngittuq!* (« ce n'est pas réjouissant, c'est franchement déplaisant ! »)... Certaines de mes interlocutrices ont aussi souligné qu'elles éprouvent souvent des difficultés à limiter ou à mettre fin à leurs achats de « Nevada » une fois qu'elles ont commencé à jouer de la sorte, en découvrant les combinaisons de leurs premiers billets.⁴⁴⁵ La reconnaissance d'une forme d'« addiction » potentiellement suscitée par cette pratique incite d'ailleurs certaines femmes à solliciter le soutien de leurs amies (ou de leurs voisines de table, lors de séances de bingo collectives), afin de s'assurer qu'elles mesureront leurs achats de billets Nevada ou qu'elles ne dépenseront pas au-delà d'une certaine somme pour s'en procurer :

À plusieurs reprises, lors de séances de bingo organisées en 2004 dans la salle communautaire d'Iglulik, j'ai pu entendre des joueuses déclarer à leurs voisines : « I have to quit. Make sure I quit » ou « I should stop, hey ? », alors qu'elles retiraient frénétiquement les languettes de leurs billets Nevada. Certaines femmes présentes acceptaient alors de les aider, en énonçant de brefs commentaires visant à les encourager à arrêter là leurs achats.

Les sommes que certain(e)s Iglulingmiut consacrent à l'achat de billets Nevada, lors d'une seule session de vente de ces billets, peuvent atteindre plusieurs centaines de dollars cd. Le montant de ces dépenses est rarement mentionné publiquement (ni révélé aux membres de la famille) lorsque celles-ci se sont avérées vaines, tandis que les sommes d'importance remportées lors de tels jeux sont dûment évoquées auprès des proches, parfois longtemps après encore. En matière de loterie, la règle iglulingmiut semble en effet être de ne pas s'appesantir sur un insuccès (voire d'oublier ou de dépasser au plus vite l'échec représenté par

⁴⁴⁵ Notons au passage qu'à l'instar du bingo, les jeux de loterie du type « Nevada » sont donnés à voir, voire enseignés très tôt aux jeunes Iglulingmiut. Il n'est pas rare en effet qu'un pré-adolescent se voit offrir quelques billets Nevada, ou se voit confier le soin d'en ouvrir certains, achetés par un(e) parent(e) adulte. Deux jeunes femmes m'ont aussi fait valoir qu'elles avaient développé une forme de dépendance à l'égard du « Nevada » dès le moment où leur mère leur avait fait découvrir ce « jeu ».

la perte d'une somme importante), et de savourer longuement toute réussite se traduisant par l'acquisition de gains élevés.⁴⁴⁶ Plusieurs de mes interlocutrices ont en outre mis l'accent sur le plaisir procuré par la pratique même de ces jeux de loterie, en faisant valoir que celle-ci peut engendrer une agréable sensation de griserie, et qu'il est donc « bon de parier ainsi parfois » (« it is good to gamble like this sometimes ! », selon l'expression de l'une d'elles).

Outre les jeux de cartes et de loterie, qui impliquent souvent une forte composante de hasard voire un jeu avec l'aléatoire, d'autres activités ludiques sont fréquemment pratiquées, de nos jours, par des Iglulingmiut de différentes générations. Bon nombre de ces activités revêtent une dimension compétitive, et font principalement appel aux compétences ou aux capacités propres au(x) joueur(s). Il en est ainsi par exemple des jeux vidéo, qui constituent une pratique largement répandue, chez les enfants et les adolescents, mais aussi chez des adultes.⁴⁴⁷ Parmi les activités ludiques à caractère compétitif particulièrement développées dans l'espace du village, on relève aussi plusieurs types de jeux sportifs, notamment des jeux de balle et des jeux athlétiques qui exigent un dynamisme corporel important.

⁴⁴⁶ Certaines femmes iglulingmiut expriment cette réussite par des termes dérivés de la racine *nugluk-*, qui évoque le fait d'atteindre la cible ou l'objectif visé(e) (ici, la bonne combinaison de symboles sans doute).

⁴⁴⁷ Dans la mesure où j'ai déjà évoqué certaines caractéristiques de la pratique des jeux vidéo chez les jeunes Iglulingmiut (cf. 2.3.3), je ne reviendrai pas sur cette pratique dans ce chapitre. Les comportements et les représentations associés à la pratique des jeux vidéo chez les adultes iglulingmiut mériteraient cependant de faire l'objet d'un examen à part entière.

5.2 Jeux sportifs contemporains

5.2.1 Des jeux de balle empruntés aux Qallunaat (Euro-canadiens)

Avec la sédentarisation et le développement des institutions et des infrastructures scolaires, dans les années 1960 et 1970, nombre de jeunes Iglulingmiut commencèrent à adopter des pratiques sportives propres aux « Qallunaat » (ou réputées telles). La pratique de sports euro-canadiens ou nord-américains fut en effet inscrite dans les programmes scolaires, au travers de cours d'éducation physique. Elle fut également promue par des organisations de jeunesse ouvertes, à partir des années 1960, aux enfants et aux adolescents d'Iglulik, garçons (Scouts Canada) ou filles (Girl Guides of Canada). Après la construction d'un premier gymnase dans le village, les activités physiques proposées par ces institutions consistèrent en majorité en des sports collectifs d'intérieur, impliquant l'usage d'une balle. Les jeunes Iglulingmiut furent ainsi invités à jouer au basket-ball, au volley-ball, au soccer (football), au dodge-ball (jeu de lancer et d'esquive) ou encore au hockey.⁴⁴⁸ Selon les témoignages d'Iglulingmiut nés dans les années 1950 ou 1960, c'est avec enthousiasme que beaucoup s'adonnèrent à ces pratiques sportives, perçues comme de nouvelles « façons de jouer » (*pinnguarusiit*) ou comme de nouveaux jeux (« new games »).⁴⁴⁹ Aux yeux de bien des aînés contemporains, les jeunes se mirent de fait à « jouer à la façon des Qallunaat » (*qallunaatitut pinngualiqhutik*), en suivant les règles, voire le style, des Blancs (*qallunaanik maliklutik*).

Par rapport aux jeux de balle joués dans la période semi-nomade précédente (cf. 3.2.3), ceux hérités – récemment – des Euro-Canadiens s'inscrivent d'abord dans un cadre spatio-temporel plus strictement défini : ils sont pratiqués à l'intérieur d'un terrain nettement délimité, pendant un temps prédéterminé souvent. Pour ces jeux, l'issue d'une partie engagée entre deux équipes est en outre évaluée principalement au travers d'un relevé des scores, alors que le comptage de « points » ne constituait pas une pratique systématique (non plus qu'un élément essentiel à la détermination d'une équipe vainqueur) lors des jeux de balle pratiqués autrefois. Enfin, l'un des changements majeurs introduit par l'institution scolaire a trait au mode de formation des équipes : au sein de l'école, dès les années 1960, la distribution des joueurs fut régie, souvent, par un principe de sélection graduelle. Aujourd'hui encore, il est

⁴⁴⁸ À la fin des années 1970, nombre de jeunes Iglulingmiut se mirent à pratiquer le hockey en extérieur (avec un palet, propulsé sur la glace des lacs gelés ou sur la banquise), et non plus seulement en salle (avec une balle). Le hockey sur glace devint plus largement populaire à Iglulik après l'introduction de la télévision et la construction d'une patinoire couverte, au début des années 1980.

⁴⁴⁹ Dans le langage courant contemporain, la pratique de nombreuses activités physiques inspirées des sports euro-canadiens est décrite, de façon générale, dans des termes faisant référence au jeu ou au fait de « jouer », *pinnguaq-*. La notion de « sport » (en anglais) est généralement rendue, en inuktitut, par le terme qui désigne une activité ludique, *pinnguaruarniq* ou *pinnguarusiq*.

fréquent que deux « capitaines » soient nommés afin d'appeler tour à tour les joueurs voués à devenir leurs coéquipiers. Ce mode de sélection des joueurs favorise en général l'expression d'une évaluation des compétences propres à chacun d'entre eux : selon la majorité de mes interlocuteurs nés entre les années 1950 et les années 1980, ce sont d'abord ceux considérés comme « les meilleurs » (pour la pratique du jeu de balle en question) qui étaient et sont encore choisis en premier par les joueurs désignés capitaines d'équipe. Bien que le principe d'une appréciation préalable des compétences des joueurs pouvait être retenu autrefois lors de la constitution des équipes (dès lors que prévalait un certain souci d'équilibre des forces en présence), cette évaluation n'était alors pas si explicite.

Si les jeux de balle enseignés dans le cadre scolaire furent adoptés et pratiqués plus largement par les Iglulingmiut selon les règles instituées par les Qallunaat, certaines façons de jouer à ces jeux ont néanmoins pu être considérées comme étant spécifiquement « inuit ». Dans les années 1970, certains jeunes hommes se livraient par exemple à la pratique d'une forme de dodge-ball qu'ils qualifiaient d'« eskimo dodgeball » (selon la terminologie anglo-saxonne en vigueur à l'époque), en raison de la rudesse des tirs et des échanges entre joueurs adverses (« because the way we would play was so rough and tough ! »). L'ardeur voire la brutalité démontrée par les joueurs, ainsi que l'endurance physique nécessaire à une telle participation étaient en effet revendiquées comme la marque d'un mode de jeu inuit, contrastant avec la version plus policée enseignée à l'école. Lors de nos entretiens (réalisés en 2004-2005), plusieurs Iglulingmiut nés dans les années 1950-1960 ont souligné que les parties de dodge-ball, de basket-ball, de soccer ou de hockey (en salle) auxquelles ils se livraient dans leur jeunesse prenaient parfois la forme d'un affrontement ou d'une véritable « lutte » entre joueurs adverses. En ce sens, on peut penser que ces jeux de balle pratiqués dans l'espace du village naissant ont constitué, de la même façon que ceux joués en contexte semi-nomade, un espace potentiel de confrontation entre jeunes hommes, voire un cadre privilégié dans lequel ceux-ci pouvaient se mesurer en démontrant leurs capacités physiques.

Dans la mesure où les parties engagées réunissaient des joueurs appartenant à des groupes confessionnels différents (Catholiques ou Anglicans), à une période où les relations entre les uns et les autres étaient relativement tendues, il est possible que les rivalités « sportives » manifestées dans le cours du jeu aient notamment exprimé des antagonismes liés à ces divisions religieuses. Même si le critère de l'appartenance confessionnelle ne semble pas avoir été souvent traité comme un facteur pertinent pour la constitution des équipes adverses, au sein de l'école fédérale notamment, certaines compétitions (de basket-ball, de base-ball ou

d'autres jeux de balle) organisées hors du cadre scolaire ont cependant pu opposer, à cette époque, des « camps » définis selon une appartenance religieuse (Catholiques / Anglicans).⁴⁵⁰

Si les tensions liées aux différences confessionnelles sont allées en diminuant à partir des années 1980, d'autres rivalités, d'ordre interpersonnel surtout, ont continué de trouver un espace d'expression (accepté comme légitime ?) dans ces jeux de balle opposant des équipes. En évoquant les affrontements musclés qui caractérisaient, dans les années 1970 et 1980, certaines parties masculines de dodge-ball ou de basket-ball, l'un de mes interlocuteurs a mentionné notamment l'existence de rivalités liées à des prétentions pour une même jeune femme. Cette situation expliquait selon lui que certains joueurs tendaient à devenir « sérieux » ou « agressifs » lorsqu'ils se mesuraient à l'occasion d'une compétition sportive.

De nos jours cependant, si l'accès aux jeunes femmes peut être encore source de tensions ou de rivalités masculines à Iglulik, il ne semble pas que celles-ci se traduisent par des luttes ouvertes ou par des manifestations d'agressivité lors des matchs de basket, de hockey ou autre : selon mes premières observations (réalisées entre 2002 et 2006), les confrontations physiques violentes sont rares. Se livrer, dans le cours du jeu, à un duel ou à un affrontement brutal avec un « rival » avéré ou potentiel ne semble en tout cas pas faire partie d'une stratégie fréquente chez les adolescents ou les jeunes hommes : le souci de produire une impression favorable sur des membres de l'assistance féminine se traduit plutôt par la mise en avant de compétences « au jeu ». Les compétitions de basket-ball, de volley-ball ou de hockey engagées entre de jeunes hommes apparaissent aujourd'hui moins comme le lieu d'un règlement de différends interpersonnels, que comme un espace de démonstration et d'évaluation des compétences sportives : les participants semblent vouloir avant tout se mesurer, en cherchant à faire preuve de capacités physiques et tactiques égales ou supérieures à celles de leurs pairs, et ce particulièrement en cas de présence féminine. Ils sont de fait susceptibles d'acquérir un certain prestige, auprès de cette assistance surtout, par leurs actions de jeu à cette occasion.

⁴⁵⁰ Il serait intéressant de mener une étude approfondie sur cet aspect de la compétition sportive. Selon l'un de mes interlocuteurs né en 1960, un match de base-ball opposant de jeunes « Catholiques » et de jeunes « Anglicans » fut organisé à Iglulik, près de la baie, dans les années 1970. D'après les informations recueillies auprès d'Iglulingmiut nés entre les années 1950 et les années 1980, ce mode de confrontation inter-confessionnel était assez rare cependant. Dans les années 1970-1980, les jeunes des deux groupes religieux se fréquentaient et jouaient ensemble en intégrant notamment des équipes mixtes, non confessionnelles, lors de pratiques sportives au sein de l'école, tandis qu'ils s'affrontaient de temps à autre après la classe, le soir, en se livrant plutôt à des batailles rangées (*unatangualauqtut*) sur un terrain situé sur la ligne de démarcation séparant la partie « catholique » du village, de la partie « anglicane » : les uns et les autres se lançaient alors des boules de neige, des œufs ou même des pierres, ou se battaient à coups de bâtons.

À Iglulik, la pratique des jeux de balle hérités « récemment » des Euro-Canadiens revêt des formes diverses, marquées par différents degrés de compétition, celle-ci étant plus ou moins explicite ou codifiée. Ce sont en majorité des enfants, des adolescents et de jeunes adultes qui se livrent à de tels jeux, souvent entre membres d'une même classe d'âge. De façon générale en effet, et contrairement aux jeux de balle engagés autrefois dans les environs du campement, ces jeux ne sont pas caractérisés par une participation plurigénérationnelle. Les plus jeunes (garçons et filles) sont invités à les pratiquer tant à l'école (au titre d'activités relevant de l'éducation physique) que dans un cadre para-scolaire, à l'issue des cours : durant la semaine, l'accès aux gymnases d'Iglulik leur est en effet réservé jusqu'à 18-19 h pour des activités sportives (telles que le basket-ball, le volley-ball, le badminton ou le hockey, mais aussi la lutte gréco-romaine), souvent animées ou encadrées par un professeur.⁴⁵¹ Dans les deux cas, c'est principalement sur le mode de la compétition, mixte ou non, que ces activités sont pratiquées : même lorsqu'il s'agit officiellement d'un « entraînement » (« practice »), des matchs sont généralement organisés, et ce, à la demande des jeunes joueurs souvent. Il en est de même pour les jeux de balle engagés librement par de jeunes adultes, dans l'un des deux gymnases du village (qui leur sont ouverts, pendant l'hiver, de 19 à 21-22 h en semaine, et l'après-midi en fin de semaine, moyennant un coût d'entrée de 1 \$ cd en général).⁴⁵² Qu'ils choisissent de jouer au basket-ball, au volley-ball, au hockey ou au football, les participants adultes, en majorité masculins, privilégient toujours le format de la compétition pour cette pratique libre, ouverte à tous.⁴⁵³ Au-delà des attitudes désinvoltes affichées par les joueurs, prompts à plaisanter entre eux et à signifier leur absence de sérieux voire leur détachement par rapport à l'issue de la partie, la victoire apparaît souvent comme un objectif manifeste : pour reprendre les termes de l'un de ces joueurs, « on participe pour s'amuser, mais il s'agit quand même d'essayer de gagner le match ! ». Les participant(e)s restent néanmoins discrets lorsqu'eux-mêmes ou leurs coéquipiers effectuent un tir réussi, et la victoire ne donne pas lieu à de grandes démonstrations de satisfaction de la part des vainqueurs.

⁴⁵¹ La participation à ces activités para-scolaires est généralement payante. Même si la somme demandée (1 \$ cd) pour chaque participation peut sembler modique, de nombreux adolescents déplorent ouvertement qu'il faille « payer pour jouer dans le gymnase » (en dehors des cours inscrits dans le programme scolaire).

⁴⁵² Plusieurs jeunes hommes et jeunes femmes ont fait valoir qu'ils regrettaient que les plages horaires proposées aux adultes (pour l'accès aux gymnases) soient aujourd'hui moins régulières et moins importantes que dans les années 1980-90. À leurs yeux, les gymnases sont le plus souvent réservés « aux élèves et aux enseignants » de nos jours. Beaucoup disent se souvenir qu'« autrefois », le gymnase accueillait chaque soir de nombreux adultes et adolescents, qui participaient ensemble à toutes sortes de jeux de balle (volley, basket, soccer, hockey), ce qui contribuait à « tenir certaines personnes à l'écart des problèmes » (propos de K. Utak recueillis en 2005).

⁴⁵³ Certaines jeunes femmes se joignent parfois à ces jeux de balle. Confrontées à l'absence de service municipal de garderie (ainsi qu'à la difficulté de trouver une baby-sitter disponible), nombre de jeunes mères se retrouvent cependant dans l'incapacité de participer à ces activités sportives. Plusieurs d'entre elles viennent y assister en tant que spectatrices surtout, en compagnie de leur(s) enfant(s) en bas âge, lorsque leur conjoint participe au jeu.

En dehors de cette dernière pratique relativement informelle (ouverte à tous les adultes et les adolescents désireux de jouer sur le moment, en intégrant des équipes éphémères), les jeux de balle pratiqués par des Iglulingmiut peuvent aussi impliquer des équipes constituées sur une base plus pérenne, souvent dans la perspective d'une participation à des tournois intra- et inter-communautaires caractérisés par l'existence de prix en jeu. Plusieurs activités sportives, comme le basket-ball, le volley-ball, le base-ball ou le hockey, sont ainsi organisées au travers d'associations locales ou de programmes développés par des institutions telles que l'école, le comité municipal des loisirs (Recreation Committee) ou encore la police (RCMP). Cette dernière institution participe en effet de manière significative à la mise en œuvre de programmes de soutien à la pratique d'activités sportives, en affichant pour objectif principal la lutte contre le désœuvrement des jeunes, perçu comme l'un des premiers facteurs de la délinquance. Il est probable que l'appui financier et logistique fourni par la police dans ce domaine vise aussi à mieux faire accepter la présence et les activités de l'institution auprès des jeunes (cf. 6.2.1). Quant au responsable du comité récréatif municipal, il se charge en premier lieu d'inviter les habitants du village à s'inscrire dans l'une des disciplines sportives proposées par ce comité, afin de former des équipes locales régulières, à l'issue de l'été ou dans le cours même de l'année.⁴⁵⁴ Si l'invitation s'adresse à tous les Iglulingmiut (quel que soit leur sexe, leur âge ou leur rattachement confessionnel), des équipes distinctes sont le plus souvent constituées en fonction du sexe et de la classe d'âge des participants. En grande majorité, ce sont des équipes masculines (de basket, de volley, de hockey...) qui ont été mises sur pied au cours des dix dernières années. Plusieurs équipes féminines, composées surtout de jeunes filles, ont cependant vu le jour pour le basket, le soccer ou le hockey notamment.

Les membres de ces équipes sont en principe appelés à s'entraîner régulièrement, en vue de participer aussi à des compétitions impliquant des joueurs d'autres communautés du Nunavut. Le fait que l'insertion dans une équipe régulière offre des possibilités de rencontre avec des jeunes d'autres régions et la perspective d'un séjour dans d'autres communautés arctiques, est d'ailleurs présenté, par bien des jeunes Iglulingmiut, comme l'un des facteurs les incitant à s'engager dans ces activités sportives, en « s'entraînant » au sein d'une équipe. La plupart du temps, ces entraînements prennent encore la forme de compétitions, dans la mesure où ils sont fondés sur l'organisation de matchs entre joueurs iglulingmiut. Certains « entraîneurs » ou responsables sportifs plus ou moins attirés (parmi lesquels des professeurs

⁴⁵⁴ En 2004, les activités d'intérieur proposées aux Iglulingmiut étaient le basket-ball, le volley-ball, le soccer, le tennis de table, le hockey et la crosse (jeu d'origine amérindienne). Les personnes intéressées étaient invitées à se manifester lors d'une réunion préparatoire (organisée à la rentrée scolaire), ou en inscrivant leur nom sur des feuilles placardées à l'entrée des deux magasins d'épicerie. Cette dernière modalité était la plus prisée.

d'éducation physique qallunaat, mais aussi des joueurs inuit confirmés) soulignent de fait, en le déplorant parfois, que la majorité des jeunes participant à ces sports collectifs « souhaitent avant tout jouer » (en se mesurant les uns aux autres), et se montrent peu enclins à suivre des cours nécessitant de répéter systématiquement certains gestes techniques. Il n'est pas rare par ailleurs que les adolescents ou les jeunes adultes volontaires pour former des équipes – dans une discipline relevant des jeux de balle – soient les seuls responsables de leur entraînement, en l'absence de formateur qualifié ou même d'entraîneur bénévole régulier. Enfin, si l'entrée en compétition avec des équipes d'autres communautés constitue souvent un objectif associé aux pratiques d'« entraînement » (les joueurs aspirant aussi à « représenter la meilleure équipe de la région », ou à appartenir à une équipe « figurant parmi les meilleures du Nunavut »)⁴⁵⁵, la participation à des tournois intercommunautaires reste aléatoire pour nombre de joueurs iglulingmiut, en raison des difficultés de financement liés aux coûts élevés des déplacements (aériens) d'une communauté à l'autre.

Selon certains de mes interlocuteurs adultes, les rencontres sportives (de basket-ball ou de volley-ball surtout) impliquant des Iglulingmiut et des membres d'autres communautés sont aujourd'hui moins fréquentes que dans les années 1980-1990. Au cours de la dernière décennie, de telles compétitions n'ont en effet été organisées que de façon sporadique, essentiellement avec des joueurs vivant dans des communautés relativement proches d'Iglulik (Sanirajaq-Hall Beach, Naujaat-Repulse Bay, Mittimatalik-Pond Inlet, Ikpiarjuk-Arctic Bay). De fait, ce sont surtout des tournois – intercommunautaires – de hockey sur glace qui ont lieu régulièrement de nos jours, à Iglulik ou dans les localités « voisines ».⁴⁵⁶ Ces rencontres sont marquées par la présence de nombreux spectateurs (en majorité membres de la communauté hôte et, pour quelques-uns, visiteurs accompagnant les joueurs en déplacement), qui tendent à adopter pour la plupart des attitudes de « supporters » envers l'une ou l'autre équipe.

Si la mise en évidence des comportements adoptés par les joueurs et les spectateurs lors de telles rencontres nécessiterait une enquête systématique, nos premières observations –

⁴⁵⁵ Le désir de se confronter à des équipes d'autres régions, pour tenter de sortir vainqueur(s) de ces rencontres, semble largement répandu chez les jeunes joueurs d'Iglulik, d'après les témoignages que j'ai pu recueillir auprès d'adolescent(e)s participant à des entraînements sportifs en 2004-2005. Pour autant, la perspective d'une participation à des compétitions inter-communautaires n'est pas le seul facteur motivant un engagement régulier dans ces activités sportives. Il faut rappeler que les joueurs peuvent aussi retirer un certain prestige de leur participation à des tournois intra-communautaires, qui impliquent parfois la remise d'un prix aux vainqueurs ou aux joueurs que le public aura élus comme ayant été « les meilleurs » lors du match.

⁴⁵⁶ Lors de mes séjours à Iglulik, je n'ai pas eu l'occasion d'assister à des compétitions impliquant des membres d'une autre communauté, dans des disciplines autres que le hockey sur glace. Particulièrement populaire chez les jeunes Iglulingmiut, cette activité sportive bénéficie en effet de soutiens financiers (publics et privés) souvent plus importants que les autres sports ou « jeux de balle » pratiqués à Iglulik. Ces dernières années, des joueurs et joueuses de basket-ball et de volley-ball ont néanmoins pu recevoir des aides financières du gouvernement du Nunavut pour participer à des tournois organisés dans des villages du nord de Baffin ou à Iqaluit.

concernant deux matchs de hockey masculins joués en 2002 et 2006 – suggèrent toutefois que ces compétitions sportives constituent un cadre où s'élaborent, s'expriment ou s'affirment des sentiments d'appartenance à une « communauté » caractérisée par un ancrage territorial, celui du village. Elles semblent en effet donner lieu à des processus d'affirmation d'une identité communautaire ou communale, incarnée par les membres de l'équipe sportive :

Au cours des matchs auxquels j'ai pu assister, les joueurs témoignaient de fait d'une grande détermination à défendre les couleurs de leur équipe (et plus loin, de leur « communauté ») en s'efforçant de surpasser leurs adversaires : la possession du palet était âprement disputée, au point de susciter parfois de rudes échanges physiques.⁴⁵⁷ Les spectateurs (enfants, adolescents et adultes) exprimaient d'autre part leur soutien à l'une ou l'autre des équipes, en multipliant les encouragements à l'adresse des membres de cette équipe (*atii* !: « allez ! », *atiilu* !: « vas-y ! », shoot !: « tire ! »), en scandant le nom de la communauté qu'elle représentait (« Iglulik ! », « Hall Beach ! »...) et en manifestant bruyamment leur joie par des exclamations et des applaudissements, souvent suivis d'une gestuelle spécifique (bras levés en signe de victoire, pas dansés...), lors de chaque but marqué contre l'autre camp. Certains spectateurs, au premier rang desquels des jeunes, et surtout des femmes, ne se bornaient pas à encourager l'équipe de leur choix, mais cherchaient aussi à déstabiliser l'équipe adverse, en interpellant ses membres par des qualificatifs railleurs (« losers ! »: perdants), en huant ceux qui menaçaient de marquer un but ou en prétendant se moquer de leurs tentatives (no way !: « aucune chance ! », in your dream !: « dans tes rêves ! »...), voire en dénigrant les compétences des joueurs adverses lorsque ceux-ci réussissaient leurs tirs ou leurs arrêts (this was no skill !: « ce coup n'était pas une affaire d'adresse ! », the goal did not even see it, he was just lucky to stop it !: « le goal n'a même pas vu [le palet], il a seulement eu la chance de l'arrêter ! »). Enfin, les supporters de l'équipe déclarée vainqueur ne manquèrent pas, à chaque fois, de souligner cette victoire par des expressions de triomphe, tandis que les joueurs de l'équipe adoptaient eux-mêmes des postures victorieuses, en paradant avec un poing levé, sur la musique d'une chanson affirmant « we are the champions ». Dans l'ensemble, les spectateurs manifestaient ainsi une forme d'adhésion, voire d'identification, à une équipe représentant leur localité ou « communauté » (qui n'était pas nécessairement celle dans laquelle ils résidaient : certains individus habitant Iglulik tendaient en effet à soutenir, contre l'équipe d'Iglulik, l'équipe associée à la localité dont ils étaient originaires : Sanirajaq-Hall Beach, Naujaat-Repulse Bay).

Si le hockey sur glace constitue aujourd'hui l'un des jeux « de balle » les plus souvent pratiqués sous la forme de compétitions intercommunautaires (opposant des Iglulingmiut à des équipes relevant de localités différentes, cf. annexe : activités ludiques 1), d'autres jeux sportifs sont aussi organisés dans le cadre de tournois impliquant, de manière assez régulière, des Iglulingmiut, ainsi que des représentants de plusieurs communautés arctiques.

⁴⁵⁷ Je n'ai cependant pas relevé l'expression de véritables agressions physiques lors des matchs de hockey intercommunautaires auxquels j'ai assisté à Iglulik. Il faudrait certes mener une étude plus poussée pour déterminer si l'on observe, chez les hockeyeurs iglulingmiut, les prémices d'une tendance à se livrer à des affrontements physiques et verbaux, ou à adopter des attitudes « théâtrales », comme cela a pu être relevé chez des joueurs inuit d'Holman, dans l'Arctique occidental (Collings et Condon 1996). Si certains de mes interlocuteurs ont fait valoir que les « Inuit » ont leur propre façon de jouer au hockey, d'autres ont en tout cas souligné que les joueurs inuit tendent à emprunter de façon croissante des attitudes caractéristiques des joueurs professionnels du « Sud ».

À partir des années 1970, certains jeux de force et d'acrobatie (pratiqués de longue date ou non par des Inuit de l'Arctique canadien) furent en effet inscrits, au titre officiel de « jeux inuit » (Inuit games, *inuit pinnguarusingit*), dans le programme de compétitions régionales, nationales et internationales, destinées à rassembler des membres de différentes localités ou de différents pays nordiques. La plupart de ces jeux ont continué d'être pratiqués jusqu'à nos jours, dans bon nombre de communautés du Nunavut, et dans différents cadres, incluant celui des rencontres sportives ou des grands festivals de « jeux » nordiques. Dans la mesure où ces festivals ou rassemblements sportifs entendent favoriser la promotion d'une identité « nordique », « arctique », voire « circumpolaire », il serait sans doute intéressant d'interroger la place et le rôle assignés ou assumés en la matière par les « jeux inuit » qui sont organisés dans leur cadre. Il s'agirait notamment de déterminer dans quelle mesure certains de ces « festivals de jeux » participent de la construction ou de la représentation d'une identité « pan-inuit », tout en confortant l'expression – voire la perception – d'une appartenance à des ensembles territoriaux définis, comme la communauté, la région, la province ou encore le pays, selon les critères présidant à la constitution des équipes ou délégations participantes. Cette interrogation dépasse cependant le cadre de ce travail, qui entend privilégier l'examen des différentes expressions de l'activité ludique chez les Iglulingmiut. Sans perdre de vue la dimension compétitive inter-communautaire voire internationale souvent associée à la pratique contemporaine de ces « jeux inuit » (de force et d'acrobatie), nous nous intéresserons donc plus particulièrement aux formes que cette pratique revêt au quotidien à Iglulik.

5.2.2 Des jeux de force et d'acrobatie pratiqués en tant que sports de compétition « inuit »

Si certains jeux de force et d'endurance engagés autrefois dans le contexte des campements (tels les jeux de traction, cf. 3.1.2.2.2) continuèrent d'être pratiqués dans le village, leur pratique connut néanmoins une réduction significative dès les débuts de la sédentarisation, en se voyant restreinte à des cadres spatio-temporels plus limités. Dans les années 1960, des duels de traction – à la force du bras, du poignet, de la main ou d'un doigt – n'étaient plus organisés que très occasionnellement à Iglulik, lors de certaines célébrations de Pâques surtout (H. Paniaq 2004, A. Ivalu 2004, I. Kunuk 2005). À partir des années 1970 cependant, plusieurs jeux de force réputés relever d'une « tradition inuit » commencèrent ou recommencèrent à être activement pratiqués, à Iglulik et dans d'autres villages de l'Arctique canadien, à la faveur de leur inscription dans les programmes de nouveaux festivals tels que les « Northern Games » et « Arctic Winter Games » (*ukiuqtaqtumi(t) pinnguarunirjuat, ukiuq-*

taqtuit pinnguarnimmaringit), voués à rassembler des membres de différentes communautés nordiques autour de compétitions sportives et de manifestations culturelles.

Divers duels de force ainsi que des jeux acrobatiques furent en effet présentés puis institués, en tant que disciplines relevant d'une catégorie appelée « Inuit games » ou « Arctic sports », au sein de ces festivals, organisés d'abord dans l'Arctique occidental canadien, puis, de façon régulière, dans l'ensemble des régions du nord du Canada. S'il n'apparaît pas essentiel de présenter ici le contexte et les objectifs ayant présidé à l'émergence de ces différents festivals nordiques canadiens, au tout début des années 1970 (cf. Paraschak 1997 : 9-15, Heine 2002a : 2-3, 2-5), on peut toutefois préciser que les « Northern Games » ou « Jeux du Nord » sont nés à l'initiative d'un groupe d'Inuit Inuvingmiut, tandis que les « Arctic Winter Games » (« Jeux d'Hiver de l'Arctique ») sont issus d'un projet développé par des représentants politiques non-inuit. L'organisation des « Northern Games » – prolongés par la suite par les « Inuit Summer Games » – a perduré sur une base essentiellement régionale (suivant une division en trois zones pour le territoire du Nunavut), alors que ce festival réunissait à ses débuts des membres des collectivités des T.N.O., du Yukon, du Québec arctique, du Labrador et de l'Alaska. Au cours des 30 dernières années, les « Jeux d'Hiver de l'Arctique » ont pris quant à eux une ampleur considérable, en intégrant des délégations originaires du nord du Canada (T.N.O., Nunavut, Nunavik, Yukon, Alberta), mais aussi de l'Alaska, du Groenland, de la Russie, et de l'Europe du Nord (Saami de Norvège, Suède, Finlande). Enfin, d'autres festivals organisés autour de compétitions sportives incluant des « jeux inuit » ont vu le jour ces dernières années au Canada, tels les « Inuit Circumpolar Games », lancés à Kugluktuk en 2003.

Depuis les années 1970 et jusqu'à nos jours, les épreuves inscrites dans ces cadres au titre de « jeux inuit », et souvent, de « jeux inuit traditionnels » (*inuit pinnguarusituqangit*), ont notamment été les suivantes⁴⁵⁸ :

- Des compétitions dualistes fondées sur un double principe de force et d'endurance, comme :

Des jeux de traction : (1) avec le bras, croisé au niveau du coude avec celui de l'adversaire (*talirmut nuttuutiniq*, « arm pull ») ; avec la main, en utilisant une courte lanière dotée d'une poignée à chaque extrémité, ou un bâton (*aqsaararniq*, « hand pull ») ; avec le majeur, croisé avec celui de l'opposant (*qitiqliruurniq*, « finger pull ») ; (2) avec la tête et le cou, en plaçant une cordelette, nouée en boucle, derrière la tête des deux protagonistes, face à face en position horizontale, en appui sur leurs mains et leurs orteils (*qungasinirmut nuttuujuarniq*, « head/neck

⁴⁵⁸ Les jeux de force ou d'acrobatie évoqués ci-dessous constituent des disciplines propres aux « Northern Games » (et « Inuit Summer Games ») ou/et aux « Arctic Winter Games », ces disciplines leur étant communes pour une bonne part. Certaines épreuves (comme le duel de traction avec la jambe et la « lutte inuit ») n'ont été intégrées au programme de ces « Jeux » que dans les années 1980-1990. Les jeux sont présentés ici sous leurs dénominations officielles (en inuktitut et en anglais) lors des festivals.

pull ») ; avec l'oreille, en passant une même lanière (en boucle) derrière l'oreille droite ou gauche de chacun des adversaires, debout ou assis face à face (*siutiminut nuttuujuarniq*, « ear pull ») ; avec un doigt placé dans la bouche de l'adversaire, debout ou assis à côté (*iqiruutiniq, qanirmut nuttuujuarniq*, « mouth pull ») ; (3) avec la jambe, les deux opposants étant allongés sur le dos côte à côte, tête bêche, de façon à entrecroiser leurs jambes (à proximité immédiate) au niveau du genou, en hauteur, tout en se tenant par le bras au niveau du coude (*niu aturlugu pigujuqarniq*, « leg wrestle », cf. annexe : activités ludiques 2j/k).

L'objectif associé au premier type de jeux (1) consiste à exercer une traction de façon à déplier le bras ou le doigt de l'adversaire, tandis que pour le deuxième type (2), il s'agit de parvenir à détacher la cordelette de la tête ou de l'oreille de l'opposant, ou d'amener ce dernier vers soi, en lui faisant franchir une ligne de démarcation centrale, ou encore de lui faire perdre prise (sous le coup de la douleur) dans le cas du duel de traction portant sur une extrémité de la bouche. Pour l'épreuve de traction par la jambe (3), le gagnant est celui qui réussit à faire rouler ou culbuter l'adversaire en arrière (en ramenant la jambe de celui-ci vers lui).

Des jeux de corps à corps impliquant d'exercer une pression, les parties corporelles en contact pouvant être : (1) l'épaule, les joueurs se plaçant à quatre pattes face à face, la tête vers le bas, sous la clavicule de l'adversaire, de façon à essayer de se pousser l'un l'autre en dehors du cercle délimité au sol (*umingmaujarniq* : litt. « à la façon des bœufs musqués » ; « musk-ox fight ») ; (2) la tête : les opposants, à quatre pattes, cherchent à se repousser au-delà de la ligne ou du cercle marqué(e) au sol, en pressant le sommet de leur front l'un contre l'autre (*niaqurmut ajaurutiniq*, « head push ») ; (3) le dos : assis dos à dos, les joueurs essaient de se pousser l'un l'autre au-delà d'une ligne médiane, en s'appuyant sur leurs mains et leurs pieds (*tunukkut ajauqattautiniq*, « back push »).

La « lutte inuit » (*unatarniq*, « Inuit-style wrestling ») : Debout face à face, les bras passés derrière le dos de l'adversaire (en gardant les deux mains jointes), les deux lutteurs cherchent à se soulever l'un l'autre : il s'agit de déséquilibrer ainsi l'adversaire pour parvenir ensuite à le jeter au sol.

• Des compétitions interindividuelles (distinctes des épreuves dualistes) requérant aussi de la force, et surtout des capacités d'endurance ou de résistance à la douleur, telles :

L'épreuve impliquant d'avancer sur la plus grande distance possible, en sautillant sur les orteils et les poings (phalanges tournées vers le sol), le corps bien droit à l'horizontale, sans marquer d'arrêt ni toucher le sol avec toute autre partie du corps (ventre, jambes...). Désignée en inuktitut par les termes *pangakkaqtarniq* (cf. 3.1.2.2.1) ou *natsiujarniq* (litt. « à la façon d'un phoque »), et appelée « knuckle hop » en anglais, cette épreuve est particulièrement douloureuse pour les phalanges des mains, qui absorbent la plus grande partie du choc de la réception au sol (cf. annexe : activités ludiques 2f).

L'épreuve consistant à se faire soulever puis transporter sur la plus grande distance possible, en gardant le corps parfaitement tendu à l'horizontale, le ventre parallèle au sol, les jambes et les pieds joints, et les bras en croix. Lors de cette compétition appelée *tingmiangujarniq* (litt. « à la façon d'un oiseau », traduit en anglais par « the eagle ») ou encore, selon une dénomination plus récente, *tingmisuungujarniq* (litt. « comme un avion » ; « airplane »), trois assistants sont mobilisés pour saisir le joueur au niveau des chevilles, et au niveau de chaque avant-bras ou poignet afin de le porter à bout de bras, de façon à ce que celui-ci soit en suspension à quelques dizaines de centimètres au-dessus du sol : les « porteurs » cessent définitivement d'avancer dès que le corps du joueur se relâche et ne forme plus un seul axe (ou dès que son ventre ou sa poitrine touche le sol).

- Des jeux à caractère acrobatique, exigeant surtout de l'agilité et de l'adresse, tels que :

Des concours de sauts : (1) Saut en longueur depuis la position à genou, la réception devant se faire sur les deux pieds (*siiqqumingaluni qikiqtarniq*, « kneel jump ») ; (2) Sauts exécutés en direction d'une cible en suspension (accrochée à l'extrémité d'un fil relié à un haut support de bois, et généralement constituée d'une petite balle en peau de phoque ou d'une représentation miniaturisée d'un phoque), qu'il s'agit d'atteindre avec un ou deux pieds : dans le premier cas, le joueur prend son élan en effectuant quelques pas (de course ou sautillés) avant de sauter – à pieds joints – pour tenter de frapper la cible avec un seul pied (*igluinnarmut aqijarniq*, « one-foot high kick »), en se réceptionnant ensuite sur ce même pied (cf. annexe : activités ludiques 2a). Dans le second cas, le joueur effectue quelques pas d'impulsion puis saute en s'efforçant de toucher la cible avec ses deux pieds joints (*igluktut quttiktumi aqisiniq*, « two-foot high kick »), et se réceptionne au sol sur les deux pieds en même temps (annexe : activités ludiques 2b). Lors de ces compétitions de sauts en hauteur, la cible est élevée graduellement, au fur et à mesure des tentatives réussies.

Des épreuves consistant à frapper ou toucher une cible en suspension, à partir d'une position d'équilibre au sol :

(1) Pour l'épreuve désignée comme étant celle du « coup de pied alaskien » (*Alaaskamiutitut aqisigiarniq* ; « Alaskan high kick »), le joueur doit propulser son corps vers le haut, en partant de la position assise et en prenant appui sur une seule main (tout en tenant l'un de ses pieds dans l'autre main, de côté opposé), de façon à étendre une jambe le plus haut possible, pour frapper du pied la cible (de peau de phoque) suspendue au-dessus de lui. La réception au sol doit se faire sur ce même pied (cf. annexe : activités ludiques 2c).

(2) Un autre jeu acrobatique fondé sur un même principe de propulsion depuis une position assise au sol implique quant à lui l'utilisation d'une lanière de cuir formant une boucle, dans laquelle le joueur doit placer à la fois ses jambes et sa tête (la boucle devant passer derrière son cou et derrière ses genoux) : en prenant appui sur ses deux mains (placées au sol de chaque côté de ses hanches), il doit alors propulser son corps en hauteur, vers l'avant, de façon à essayer de toucher la cible avec ses orteils (les jambes étant jointes, en extension), en effectuant un mouvement de balancier (*kaivalluni aqisigiarniq*; « swing kick », annexe : activités ludiques 2d).

(3) Un troisième jeu consiste à tenter d'atteindre une cible en suspension avec une main (*igluinnarmut aggamut isaakkarniq* ; « one hand reach »), en gardant le corps en équilibre en position horizontale au-dessus du sol, grâce à l'autre main, qui constitue le seul point d'appui : le joueur doit en effet soulever son corps en s'appuyant sur une seule main (le bras replié, le coude coincé sous un côté de l'abdomen), et se maintenir à l'horizontale, en essayant de toucher la cible avec sa main libre, le bras tendu vers le haut (cf. annexe : activités ludiques 2e).

Si certains de ces jeux – tels les duels de traction impliquant le bras, la main, le doigt ou la bouche (cf. 3.1.2.2.2), la lutte (cf. 3.1.1.2.1) et les sauts depuis la position à genou ou les sautillements sur les phalanges (3.1.2.2.1) – étaient pratiqués autrefois chez les Iglulingmiut semi-nomades, d'autres, tels ceux consistant à sauter ou à maintenir son corps en suspension de façon à atteindre une cible avec le pied ou avec la main, étaient surtout connus dans l'Arctique de l'Ouest et n'étaient guère joués dans la région d'Iglulik, comme plusieurs aînés actuels ont pu le souligner. Parmi nos interlocuteurs aînés et adultes nés entre les années 1930

et 1950, beaucoup ont en effet fait valoir qu'ils avaient découvert ces derniers « jeux inuit » lorsque de jeunes Iglulingmiut s'étaient mis à les pratiquer dans les années 1970.⁴⁵⁹

À l'époque, les adolescents et les jeunes adultes qui s'entraînaient ou se mesuraient à ces jeux, souvent entre pairs, s'inspiraient surtout des démonstrations et/ou des commentaires livrés par des membres de la communauté ayant participé aux premières éditions des « Northern Games » ou des « Arctic Winter Games ». Par la suite, la pratique de ces différents jeux d'acrobatie et de force se développa aussi en milieu scolaire, chez les garçons et chez les filles iglulingmiut, à mesure que ces « jeux inuit » furent intégrés dans les cours d'éducation physique et enseignés au titre d'activités sportives « traditionnelles » invitant à la performance et au dépassement de soi, mais aussi à « l'appréciation des compétences des autres » et à la réjouissance, pour citer ici quelques-unes des notions et valeurs explicitement associées aux « Inuit games », selon les programmes scolaires conçus ces vingt dernières années pour les T.N.O. puis le Nunavut. Dans les textes des programmes élaborés par le « Département de l'Éducation » du gouvernement territorial (T.N.O. / Nunavut) en effet, ces « jeux inuit » ne sont pas seulement décrits comme des activités destinées à améliorer l'agilité, la souplesse, l'endurance et la force : ils sont aussi présentés comme des jeux traditionnellement marqués par un esprit de compétition jovial, impliquant une capacité à réagir à une défaite avec le sourire. Leur enseignement en milieu scolaire est notamment conçu comme un moyen d'éveiller, chez les jeunes joueurs, une certaine « fierté » par rapport à leurs performances et capacités physiques, tout en favorisant leur apprentissage du « fair play » (cf. NWT Dpt of Education 1996 : 83-85 ; K-12 program organization for Nunavut schools).

De nos jours encore, la pratique de ces jeux est ainsi régulièrement promue au sein de l'école, à Iglulik et dans d'autres communautés de l'Arctique canadien. Chez les Iglulingmiut, ce sont les élèves du primaire et du secondaire, mais aussi les enfants fréquentant l'école maternelle, qui sont invités à se livrer à des jeux de force et de sauts lors de sessions de « jeux inuit » organisées chaque année, en période hivernale notamment (voir en annexe : activités ludiques 2h-i-j-k). À cette occasion, les plus jeunes se voient souvent félicités par les animateurs, qui les gratifient de brefs commentaires comme « *ajunngitutit !* » : « tu es doué ! », pour chaque essai réussi.

⁴⁵⁹ Certains aînés originaires de la région d'Iglulik rejettent la qualification de « jeux inuit traditionnels » pour ces types de sauts ou d'acrobaties, dans la mesure où ces jeux n'étaient pas pratiqués dans leurs campements (ni même lors de rencontres inter-groupes près des postes de traite régionaux), dans leur jeunesse. Au début du XX^e siècle, la pratique de tels jeux a surtout été relevée dans l'Arctique occidental, lors de festivités hivernales (cf. Stefánsson 1922, Jenness 1922, Ekoomiak 1988, et cf. Heine 2002b).

Au cours des deux dernières décennies, la pratique de ces « jeux inuit » a été encouragée plus largement chez les adolescent(e)s et les adultes, au travers de programmes développés par les services sportifs ou « récréatifs » des gouvernements territoriaux (T.N.O., Nunavut). Au Nunavut, la promotion de cette pratique est aujourd’hui assurée par la division des loisirs rattachée au ministère de la Culture, de la Langue, des Aînés et de la Jeunesse, dans le cadre d’un programme visant à soutenir les « activités récréatives traditionnelles »⁴⁶⁰ : cette division fournit notamment un soutien logistique et parfois financier aux comités des loisirs existant dans chaque communauté, pour les inciter à mettre en place, périodiquement, des ateliers de « jeux inuit ». Ces dernières années, plusieurs ateliers ont ainsi été organisés dans la salle récréative d’Iglulik, durant quelques semaines. Ouverts à tous (mais fréquentés surtout par des adolescents et des jeunes hommes), ils sont animés en général par des Iglulingmiut qui ont déjà participé à des compétitions de « jeux inuit » à différents niveaux, et qui entendent encourager d’autres jeunes à la pratique régulière de ces jeux, en les conseillant sur la base de leur expérience.⁴⁶¹ L’organisation ponctuelle de tels ateliers semble surtout conçue, de fait, comme un moyen de (r)éveiller l’intérêt des jeunes Iglulingmiut pour ces activités sportives. Par la suite, de nombreux adolescents tendent en effet à s’entraîner par eux-mêmes, dès qu’ils peuvent disposer d’un espace (si petit soit-il) et du matériel nécessaire (limité souvent à une simple lanière, et à un poteau et une cordelette pour suspendre une cible).

De nos jours, les jeux de force et d’acrobatie caractéristiques de l’athlétisme inuit mis en avant lors des festivals « sportifs » sont souvent pratiqués de manière informelle à Iglulik, en dehors de tout encadrement officiel. Parmi les jeunes se livrant régulièrement à ces jeux, beaucoup s’y engagent en effet de façon spontanée, notamment lorsqu’ils se retrouvent entre pairs dans la salle communautaire (cf. photos en annexe : activités ludiques 2a à f). Les jeux athlétiques ainsi engagés correspondent aussi, souvent, aux envies du moment, plutôt qu’à un seul souci de préparation en vue d’une participation à une compétition spécifique (Baffin Inuit Games, Arctic Winter Games...). Bien que la perspective d’une participation à des tournois

⁴⁶⁰ La promotion des « jeux traditionnels inuit » et des « échanges sportifs et culturels » figure en outre parmi les objectifs affichés par ce ministère, au titre de sa « stratégie de développement identitaire » à destination des jeunes du Nunavut (cf. « Youth Identity Development Strategy », 2003, présentée sur le site du ministère).

⁴⁶¹ C’est ce qu’il ressort des témoignages de plusieurs de ces jeunes entraîneurs, ainsi que de mes observations lors de la tenue de tels ateliers (2004-2005). De nos jours, l’encadrement assuré par les jeunes athlètes locaux est fondé principalement sur leur expérience propre. Ils ne semblent guère se référer aux manuels de « coaching » (en matière de « jeux inuit ») développés par les services sportifs des gouvernements des T.N.O. et du Nunavut. Si leur participation s’inscrit pour l’heure dans une logique de bénévolat (promue par le gouvernement du Nunavut, et n’excluant pas la perception de petites compensations financières), il est possible que certains jeunes Inuit se professionnalisent à terme dans une activité d’enseignement des « jeux inuit », et viennent ainsi s’ajouter au nombre des spécialistes des jeux ou des joueurs (*pinnguaqtulirijiit*). Des formations à l’encadrement de la pratique des « Inuit games » sont déjà proposées par « Sport Nunavut » aux responsables des comités récréatifs.

organisés dans d'autres communautés voire d'autres régions ou pays, soit évoquée, ici encore, comme un facteur majeur invitant à une pratique régulière de ces jeux, plusieurs jeunes font aussi valoir qu'ils s'entraînent avant tout pour se distraire et/ou pour améliorer leurs « records personnels » (témoignages recueillis en 2004-2005).⁴⁶² Beaucoup tendent de fait à rappeler explicitement la progression historique de leurs scores (dans des disciplines comme les sauts en hauteur ou en longueur) lorsqu'ils pratiquent ou s'entraînent en présence de spectateurs, ce qui suggère l'importance de la notion de records personnels, et sans doute, celle de la dynamique consistant à se mesurer d'abord à soi-même : (l'un de ces jeunes athlètes, particulièrement désireux d'améliorer ses résultats, m'a ainsi fait valoir qu'il lui importait surtout de savoir jusqu'à quelle hauteur il se révélerait capable de sauter en frappant la cible du pied). Toutefois, chaque performance individuelle est aussi appréciée au regard de celles des autres joueurs ou « athlètes » (vivant à Iglulik ou dans d'autres communautés), dont les « records » sont eux-mêmes largement connus.

Chez les jeunes Iglulingmiut, l'émulation entre pairs constitue de fait une dimension majeure de la pratique – même informelle – de ces « jeux inuit », y compris pour ceux qui s'apparentent à des sports individuels, tels les sauts avec coup de pied vers une cible. Si quelques jeunes hommes s'y entraînent parfois seuls dans la salle municipale (souvent en escomptant l'arrivée d'autres participants), beaucoup se déclarent peu enclins à les pratiquer en solitaire (propos recueillis en 2004), et préfèrent manifestement s'y adonner en compagnie d'un partenaire ou rival potentiel. Les différents entraînements informels auxquels j'ai pu assister entre 2004 et 2006 impliquaient presque toujours deux joueurs au minimum. Certains apparaissent comme des partenaires réguliers, en ce qu'ils pratiquent ensemble et se mesurent habituellement l'un à l'autre lors de ces séances. De façon générale, ces pratiques revêtent un caractère compétitif, que les joueurs s'engagent dans des duels de force ou qu'ils s'exercent au saut de frappe sur une cible : souvent en effet, les participants s'efforcent tous de réaliser un saut à la même hauteur (en essayant à tour de rôle), et ce quels que soient leurs degrés de maîtrise respectifs. Dans ce contexte, certains athlètes invitent même parfois un camarade à se montrer plus ouvertement compétitif (*“Atii ! Pretend that we are competing !”*, « Allez, fais comme si nous étions en concurrence ! »), en l'encourageant à livrer tout son potentiel.

⁴⁶² Certains jeunes se sachant peu éligibles, à court terme, à une subvention (du gouvernement du Nunavut) ou même à une place dans l'avion qui leur permettrait de participer aux rencontres sportives à venir (cf. Baffin Inuit Games, Inuit Summer Games, Arctic Winter Games...) pratiquent ainsi aux côtés de ceux qui ont des chances d'être sélectionnés (en raison du nombre de points accumulés lors de leur participation à de précédents tournois régionaux notamment). Les types de jeux pratiqués librement par les jeunes Iglulingmiut correspondent rarement, en outre, aux seules épreuves au programme des compétitions à venir : certains privilégient ainsi la pratique de jeux inscrits au répertoire de compétitions dont la tenue est prévue dans les 2 ou 4 années suivantes.

La présence d'un public participe aussi de l'émulation collective, en particulier lorsque ce public comprend des jeunes filles. De nombreux adolescents ainsi que des enfants fréquentent en effet la salle « récréative » (*pinnguarvik*, litt. « espace pour jouer ») utilisée généralement par les jeunes athlètes : ceux-ci s'entraînent souvent au milieu ou aux côtés de jeunes qui, pour certains, jouent à se lancer une balle ou à se poursuivre. Même s'ils/elles sont eux(elles)-mêmes impliqué(e)s, par intermittence, dans des activités ludiques, nombre d'adolescent(e)s se révèlent attentifs(ves) aux essais et aux performances des athlètes. En leur présence, ces derniers apparaissent encore plus portés à démontrer pleinement leurs capacités, en se livrant non seulement à des sauts frappés et à des duels de traction (qui constituent les deux disciplines les plus communément pratiquées), mais en engageant aussi des compétitions qui exigent une grande aptitude à endurer la douleur, comme des courses de saut sur les phalanges des mains, sur la plus grande distance possible.

Dans l'ensemble, si les adolescents et les jeunes hommes qui participent à ces jeux recherchent une forme d'émulation en s'inscrivant dans une dynamique compétitive, ils tendent aussi, très souvent, à s'encourager et à se conseiller mutuellement afin de parvenir aux meilleurs résultats lors de leur « pratique » en commun. Lorsqu'un joueur éprouve par exemple des difficultés à frapper la cible placée à une certaine hauteur (atteinte par celui/ceux qui s'entraînent à ses côtés), il est fréquent qu'il reçoive de ce(s) dernier(s) des commentaires ou des suggestions techniques (portant sur sa dernière performance, sur les changements éventuels à apporter), ainsi que des encouragements (“*Atii ! Come on !*”, “*Almost !*”, “*Try again !*”) à chacun de ses essais.⁴⁶³ Ceux qui pratiquent ou « jouent » régulièrement ensemble témoignent plus particulièrement d'une forte propension à se soutenir et s'entraider de la sorte. Il semble d'ailleurs que la solidarité exprimée entre partenaires réguliers lors de la pratique de ces « jeux inuit » révèle – voire contribue à fonder et à alimenter ? – une relation de camaraderie ou d'amitié plus générale, se traduisant par une coopération ou une assistance mutuelle dans différents domaines, économiques et cynégétiques notamment. Il serait sans doute intéressant d'aller au-delà de ces premières observations pour déterminer précisément dans quelle mesure les jeunes hommes *iglulingmiut* qui entrent régulièrement en compétition au travers de jeux de force et d'acrobatie tendent à s'inscrire, a priori ou a posteriori, dans des réseaux de solidarité spécifiques. Les partenariats établis par certains athlètes pour la pratique de ces jeux pourraient ainsi être mis en perspective avec d'autres formes de partenariats plus

⁴⁶³ Notons que l'existence d'une dynamique d'entraide entre participants « concurrents » a été relevée très tôt comme étant caractéristique des rencontres sportives intercommunautaires telles que les « Northern Games » ou les « Inuit Summer Games ». Aujourd'hui encore, il n'est pas rare de voir un athlète donner des conseils à un concurrent moins expérimenté lors d'une compétition organisée au sein des « Baffin Inuit Games » par exemple.

anciennes (*illuriik, mangaariik...* cf. 4.2.1), qui impliquaient que les partenaires, iglulingmiut et autres, engagent entre eux des jeux compétitifs.

De manière générale enfin, les jeunes athlètes se montrent prompts à féliciter celui qui, après bien des essais infructueux, parvient à atteindre son objectif (en réussissant finalement à frapper du pied ou à toucher de la main, depuis une position d'équilibre, la cible en suspens). La performance de ce dernier, de même que toute performance jugée particulièrement ardue ou douloureuse, est aussi validée, souvent, par les applaudissements des adolescent(e)s présent(e)s dans la salle. Pour autant, les jeunes protagonistes n'affichent en général aucune marque de triomphe face à leur victoire personnelle ou à leur réussite du moment, et cherchent plutôt à témoigner d'une certaine modestie en cédant la place à d'autres athlètes.

S'ils se reconnaissent de façon générale comme des « athlètes » (en tant que joueurs se livrant à des jeux individuels ou dualistes érigés en disciplines athlétiques)⁴⁶⁴, les jeunes Iglulingmiut tendent à se présenter avant tout comme des athlètes « inuit », en revendiquant leur spécificité, tant en matière de pratique sportive qu'en matière de préparation à la compétition, par rapport aux athlètes non-inuit (ou qallunaat) qu'ils peuvent côtoyer ou affronter lors de rencontres sportives liées aux festivals de jeux nordiques. Plusieurs d'entre eux ont ainsi souligné que leur pratique des « jeux inuit », à Iglulik, ne répondait à aucun programme d'entraînement défini, et débutait en général sans échauffement préalable, contrairement à l'habitude prêtée aux athlètes qallunaat, réputés soucieux de s'étirer avant de s'exercer. Dans leur grande majorité, les jeunes Iglulingmiut se lancent en effet dans des sauts ou dans des duels de force sans préparation physique spécifique. Certains ont fait valoir plus loin que leur approche de la compétition (à l'échelon régional ou territorial) différait de celle des Qallunaat, en ce qu'ils ne cherchaient pas à s'entraîner assidûment en suivant un programme strict ou préétabli, et ne s'imposaient guère de contraintes d'ordre alimentaire ou sanitaire dans la perspective de participer à une telle compétition (et d'en sortir vainqueur).

⁴⁶⁴ Ayant pour la plupart pris part, à un moment ou à un autre, à une compétition régionale rassemblant officiellement des « athlètes » de différentes communautés, mes interlocuteurs se reconnaissaient en général au travers de ce qualificatif, et plus précisément, du terme anglais « athlete(s) ». En inuktitut cependant, ils se définissaient principalement comme « *pinnguaqtiit* », soit comme des « joueurs » de façon générale (*pinnguaqtiit* désignant des individus impliqués dans un jeu, particulièrement dans un jeu d'ordre compétitif, où il s'agit donc de gagner, cf. Ootoova 2000 : 281). Certains d'entre eux ont désigné plus loin l'un de leurs camarades comme étant « *pinnguaqtittiaq* », soit « un grand joueur, un joueur compétent », en raison de ses performances jugées particulièrement élevées. Ce dernier terme est d'ailleurs utilisé par le département des sports du Nunavut, pour exprimer la notion d'« athlète ». Les termes *pinnguaqtittiavak* (litt. « un très grand joueur », *-ttaa* et *-vak* étant deux augmentatifs) et *pinnguaqtimmariik* (litt. « un joueur véritable, entier ») sont aussi utilisés dans les textes gouvernementaux pour désigner des « athlètes » (« athletes ») qui se sont illustrés par leur comportement et leurs performances (et qui se voient remettre à ce titre des prix ou des distinctions).

De façon plus générale, la plupart de ces jeunes athlètes ne se réclament pas d'une hygiène de vie correspondant aux standards mis en avant dans les politiques publiques du gouvernement du Nunavut : lorsqu'ils s'entraînent ensemble par exemple, nombre d'entre eux ont coutume de marquer des pauses pour fumer une cigarette. L'anecdote suivante révèle peut-être en partie l'une des logiques sous-tendant cette dernière pratique :

Comme je sollicitais, avec un brin d'ironie, son avis quant à la compatibilité entre cette consommation de tabac et la participation à des jeux athlétiques, l'un des jeunes athlètes (ayant déjà participé à plusieurs tournois) me répondit non sans humour que les Inuit étaient « construits » de telle façon que la pratique sportive et la fête – impliquant aussi la consommation d'alcool – pouvaient faire bon ménage chez eux : « We Inuit are built in a strange way. Sports and party can get together well ! » (G. Q., Iglulik, 2004).

Pour nombre de jeunes Iglulingmiut, l'une des pratiques étroitement associée aux rencontres sportives intercommunautaires consiste d'ailleurs bien à « faire la fête ». À un autre niveau, il faut remarquer cependant que la pratique des « jeux inuit traditionnels », et en particulier de ces sports athlétiques, est aujourd'hui promue par le gouvernement du Nunavut en tant qu'activité favorisant une bonne santé ou exprimant l'adhésion à un mode de vie sain (*inuusitsiarinniq*) et contribuant à stimuler ou renforcer « l'estime de soi » (*imminiq upiginiq*), voire la « fierté d'être inuit » (*upigusunniq inuunirmik*).⁴⁶⁵ Dans cette perspective, les athlètes engagés dans ces « jeux inuit » (ainsi que ceux pratiquant régulièrement d'autres sports) sont souvent mis en avant au titre de références ou de modèles (« role models », *tautugatsiavaait*) pour la jeunesse du Nunavut. Les athlètes locaux sont aussi donnés en exemples dans le cadre d'une politique visant à développer des compétences de « leadership » (*sivulirunnarniq*, « capacité à mener ») chez les jeunes : les qualités prêtées aux individus pleinement engagés dans des pratiques sportives sont en effet présentées comme celles nécessaires aux futurs dirigeants. En célébrant (par des campagnes de promotion et des remises de prix) les athlètes impliqués dans des jeux de compétition, le ministère de la Culture, de la Langue, des Aînés et de la Jeunesse entend officiellement inciter d'autres jeunes à se livrer à ces jeux fondés sur la recherche d'une performance, afin qu'ils développent par là des aptitudes telles que la persévérance (*kajusiavangniq*, *sapiliqtailimavangniq*), la détermination et l'ardeur dans l'effort (*aksururniq*) et la régularité à la tâche (*pilirivangniq*), toutes capacités conçues comme de nature à favoriser leur réussite sociale et professionnelle.

⁴⁶⁵ Comme cela est explicitement mentionné dans divers documents produits par les départements des loisirs et des sports (liés au ministère de la Culture, de la Langue, des Aînés et de la Jeunesse), ainsi que dans la « stratégie de développement identitaire pour les jeunes » présentée par ce ministère en 2003. À titre d'exemple de l'assimilation de la pratique de « jeux inuit traditionnels » au choix d'un mode de vie « sain », on peut évoquer aussi l'existence de campagnes télévisées de prévention contre le tabagisme chez les jeunes, qui entendaient montrer, au début des années 2000, que la consommation de tabac était incompatible avec un engagement dans des jeux compétitifs comme le saut avec coup de pied (« high kick ») ou les jeux vocaux.

S'il est difficile de mesurer pour l'instant l'impact éventuel de ces politiques chez les jeunes Iglulingmiut, il apparaît en tout cas que les athlètes qui participent à des compétitions comme les « Arctic Winter Games » acquièrent un certain prestige auprès des membres de leur classe d'âge, et amènent effectivement d'autres jeunes à pratiquer ces jeux de force et d'acrobatie, de façon plus ou moins durable. Quant à savoir si la participation à de telles compétitions incluant des « jeux inuit » alimente chez ces jeunes « la fierté d'être inuit », voire des sentiments d'appartenance à une vaste société inuit, seule une enquête systématique permettrait de l'établir.

De nos jours, c'est plus largement l'implication dans différentes pratiques ludiques, à caractère sportif ou physique notamment, qui est encouragée chez les adolescents et les jeunes adultes, dans une perspective générale de lutte contre le désœuvrement, et contre le « mal-être » que nombre d'entre eux tendent à exprimer, au travers notamment d'une forte consommation de drogue, voire de tentatives de suicide. La participation régulière à des jeux mobilisant pleinement le corps est surtout promue, tant par des services gouvernementaux que par des associations canadiennes ou locales, comme une pratique procurant un bien-être physique et psychologique, et qui favorise plus loin l'acquisition d'une certaine confiance en soi. Comme nous le verrons (cf. 7.1), c'est dans le cadre d'un tel objectif global d'accession à un état d'esprit enjoué et de renforcement de l'estime de soi que les jeunes Iglulingmiut ont aussi été invités, ces dernières années, à s'impliquer dans des activités ludiques relevant du cirque, de l'expression corporelle et du théâtre. Dans l'ensemble en effet, les ateliers de « cirque » proposés depuis la fin des années 1990 par des artistes québécois invitent à des pratiques qui sont perçues, à Iglulik, comme des expressions d'un mode de jeu (*pinnguarniq*) ou d'une activité ludique (*pinnguarusiq*) visant à susciter la réjouissance, tant chez les protagonistes que chez les spectateurs. Or, si elles empruntent aux arts du cirque (québécois) contemporain, ces pratiques s'inspirent aussi de nombreux jeux inuit « traditionnels », tels que des jeux de force et d'acrobatie notamment.

À l'issue de cet aperçu des jeux (non spécifiquement enfantins) pratiqués au quotidien, ou fréquemment du moins, dans le village d'Iglulik, il faut remarquer que l'une des différences significatives par rapport aux modes de l'activité ludique privilégiés dans le contexte semi-nomade antérieur semble résider dans la différenciation générationnelle plus marquée qui caractérise aujourd'hui la participation à ces jeux. Bon nombre de pratiques ludiques évoquées ci-dessus réunissent en effet des membres d'une même classe d'âge et ne semblent plus vécues comme des activités ouvertes à la participation de personnes de toutes les générations, contrairement à ce qui prévalait autrefois, dans l'espace du campement, pour les jeux en extérieur notamment (jeux de balle, de poursuite...). Surtout, ces pratiques apparaissent davantage « cloisonnées » dans l'espace et dans la vie sociale, dans la mesure où elles prennent place dans des lieux fermés fréquentés pour certains de manière différenciée selon les générations, et ne se déroulent donc plus tant sous le regard de spectateurs de tous âges (ce que déplorent parfois certains aînés, qui rappellent notamment que l'habitat traditionnel ne comportait pas de chambres avec des portes pouvant fermer). À la suite de la sédentarisation et de l'entrée dans une économie de subsistance « mixte » associée à une forme nouvelle de sécurité matérielle, ce sont aussi les jeux et les loisirs en solitaire qui se sont considérablement développés, dans le cadre domestique notamment.

Si le passage à un mode de vie caractérisé par une sédentarité plus importante, et par la prégnance d'institutions introduites par des Euro-Canadiens (salarariat, école, administrations...) semble ainsi s'être traduit, chez les Iglulingmiut, par une certaine atomisation des pratiques ludiques ou des cadres de la pratique ludique au quotidien, il faut remarquer cependant que la pratique collective de jeux paraît conçue et vécue, aujourd'hui encore, comme une activité de nature à rassembler, par excellence, tous les membres de la communauté villageoise. Comme nous allons le voir en effet, une grande partie des festivités régulièrement célébrées à Iglulik s'organisent autour d'une invitation au jeu collectif.

Chapitre VI : Jeux rituels contemporains

Plusieurs festivités sont aujourd'hui célébrées sur une base annuelle à Iglulik. Certaines ressortissent au calendrier liturgique chrétien (Noël et Pâques en particulier), tandis que d'autres s'assimilent à des commémorations institutionnelles se référant surtout à des appartenances d'ordre administratif, politique, voire plus largement identitaire (fête du village ou du « hameau », journée anniversaire de la création du Nunavut, fête du Canada...). De différents ordres et d'importance très inégale, ces fêtes annuelles « rituelles » ne sont pas nécessairement liées par une forme de continuité symbolique.

Outre les célébrations relevant du cycle festif régulier des Iglulingmiut, d'autres fêtes sont organisées plus ou moins ponctuellement dans le village, afin de souligner notamment des anniversaires, individuels ou encore institutionnels. Au-delà de la diversité de leur nature cependant, les festivités qui prennent place à Iglulik se caractérisent pour la plupart par une forte composante ludique dans la mesure où elles intègrent un principe d'invitation au jeu. À l'occasion de ces fêtes ou commémorations, les Iglulingmiut se voient en effet proposer de participer à des jeux qui sont, dans leur grande majorité, assortis de prix : comme dans bien d'autres « communautés » de l'Arctique canadien, la célébration d'un événement consiste ici, pour une bonne part souvent, en l'organisation de jeux dotés d'enjeux matériels.⁴⁶⁶ Ce sont plus particulièrement les événements réputés sources de joie qui, aujourd'hui encore, sont fêtés par des pratiques ludiques.

Dans ce chapitre, il s'agira de montrer la place prépondérante des jeux dans les festivités iglulingmiut contemporaines, en présentant les pratiques ludiques caractéristiques des principales fêtes annuelles (6.1), ainsi que celles généralement associées à des célébrations moins régulières ou de moindre dimension, que celles-ci soient à l'initiative d'une famille ou qu'elles impliquent un public plus spécifique, réduit à certains membres de la communauté (6.2). Il sera ainsi question de jeux rituels au sens où ces jeux contemporains constituent des séquences essentielles, voire sont au cœur de festivités relevant d'un cycle annuel, même s'ils ne visent pas nécessairement, de façon explicite ou aux yeux de tous les

⁴⁶⁶ Chez les Iglulingmiut, la notion même de célébration d'un événement récurrent, *nalliuniq*, est souvent associée à celle de jeu collectif. La définition de l'activité ludique collective proposée récemment par E. Ootoova dans son dictionnaire inuit tununirmiutit (2000 : 281) fait aussi largement référence à la notion de célébration : selon ses termes, l'activité consistant à jouer à plusieurs, *pinnguaqtut*, caractérise en effet les célébrations d'ordre commémoratif (*nalliunniqsannautillugu inugiaklutik qitikaktut pinnguaqput*). On notera qu'à Iglulik, seules quelques grandes dates anniversaires propres au calendrier rituel, telles Thanksgiving et la Toussaint, ne donnent pas lieu à des jeux collectifs. Ces différentes fêtes annuelles ne seront donc pas abordées ici.

protagonistes du moins, à produire des effets spécifiques. Il importera toutefois d'interroger ici encore la portée ou l'efficacité éventuellement prêtée, à Iglulik, à ces rituels ludiques.⁴⁶⁷

6.1 Des pratiques ludiques au cœur du cycle festif annuel

Afin de favoriser une perspective comparée par rapport au cycle festif saisonnier caractéristique de la période semi-nomade des XIX^e et XX^e siècles (chap. III), la présentation des principales fêtes propres au calendrier annuel des Iglulingmiut contemporains commencera également par les festivités automnales et hivernales.

6.1.1 La célébration d'Halloween (*haaluviq*-)

C'est d'abord à l'initiative d'enseignants « qallunaat » que la fête d'Halloween fut célébrée à Iglulik, à partir des années 1960. Plusieurs Iglulingmiut nés entre les années 1930 et 1950 se souviennent ainsi que les instituteurs furent les premiers à enseigner aux enfants les pratiques associées à cette festivité, en incitant leurs élèves à se déguiser et à leur rendre visite pour solliciter des friandises le soir du 31 octobre, à la veille de la Toussaint. Outre cette pratique du déguisement et celle de la visite fondée sur une exigence de don (couplée à la menace de jouer un tour à celui qui refuserait de donner), la célébration instituée par les enseignants impliqua dès le début l'organisation de jeux compétitifs euro-canadiens. Dans les années 1960, les jeunes Iglulingmiut étaient invités à fêter Halloween à l'école, en se mesurant au travers de jeux traditionnellement associés à la célébration de cette fête en Amérique du Nord. Les participants devaient notamment rivaliser de rapidité et d'adresse pour tenter de saisir une pomme flottant à la surface d'une bassine d'eau, en n'utilisant pour cela que leurs dents.

Si les enfants scolarisés furent les premiers à participer à la célébration d'Halloween, c'est plus largement l'ensemble des habitants du village qui furent rapidement invités à prendre part aux festivités organisées par des membres de l'institution scolaire. Nombre d'Iglulingmiut, adultes et aînés, se montrèrent de fait prompts à adopter les pratiques caractéristiques de « *haaluviq* » (Halloween), en se prêtant eux-mêmes au jeu du déguisement (*annuraaqturuluujaqtut*, *annuraaqtuqsimaaluthutik*), et en se réunissant, à l'école et par la

⁴⁶⁷ Il n'existe pas de terme générique désignant un rituel collectif en inuktitut. Si le terme *nalliuniq* désigne un événement récurrent qui est célébré, tel que Noël ou le nouvel an (Schneider 1985 : 188), le radical *nalli(u)-[nallir-]* évoque avant tout une notion de coïncidence avec une date ou un jour précis, le fait de se situer dans l'axe de quelque chose ou de quelqu'un (Fortescue et al. 1994 : 210-211), la concrétisation d'un événement en perspective ou l'aboutissement d'un processus (cf. *nalliutijuq*, Spalding 1998 : 63). Utilisé surtout en contexte semi-nomade et dans une moindre mesure aujourd'hui, le terme *qaggiq* désigne quant à lui un rassemblement festif non nécessairement « rituel ». Comme nous allons le voir, chacune des célébrations relevant du cycle festif annuel des Iglulingmiut est désignée par un terme spécifique (*haaluvigtut* : ils célèbrent Halloween, *quviasukviaqtut* : ils célèbrent Noël, *makivviaqput* : ils célèbrent Pâques...).

suite dans la salle municipale (*pinnguarvik*), pour participer aux jeux compétitifs et aux concours qui y étaient organisés (M. Qattalik 2004, M. Quliktalik 2004, S. Inuksuk 2005). La fête d'Halloween semble avoir suscité en effet, dès ses débuts, une participation importante.⁴⁶⁸ Son institutionnalisation fut confirmée dans les années 1970, lorsque le comité municipal des jeux et des loisirs (« Recreation Committee », *pinnguaqtulirijikkut*) se chargea aussi – avec plus ou moins de régularité – de son organisation.

L'un des principaux facteurs ayant motivé l'intégration de la célébration d'Halloween dans le calendrier festif iglulingmiut semble lié au fait que les pratiques proposées à cette occasion ont été perçues comme fondamentalement ludiques, ainsi qu'ont pu en témoigner plusieurs de mes informatrices, qui étaient de jeunes adultes dans les années 1960. Aux yeux d'Iglulingmiut nés dans les premières décennies du XX^e siècle, cette fête *haaluviq* rappelait surtout le rituel hivernal *tivajuut* (célébré autrefois dans la région, cf. 3.1.1.3), en ce qu'elle impliquait un principe comparable de déguisement et de dissimulation de soi. De nombreux aînés (n'ayant pas fait, pour la plupart, l'expérience du *tivajuut* mais en ayant eu connaissance par leurs parents) ont fait valoir en effet l'existence de similarités formelles et symboliques entre ces deux rituels, en soulignant notamment que les individus participant à *haaluviq* cherchent à cacher leur identité ou à se dissimuler (*tautuktaunnghituk*), de la même façon que le faisaient jadis les deux chamanes *tivajuuk* : en portant un masque (*kiinaqqasimaalukhutik*) et des vêtements à même de modifier totalement leur apparence (*annuraaluksimajut*). En évoquant ce jeu sur l'identité au titre de principe ludique commun à l'ancien rituel hivernal du *tivajuut* et à la fête contemporaine d'Halloween⁴⁶⁹, ces interlocutrices aînées (M. Quliktalik 2004, R. Ujarasuk 2005, R. Irngaut 2005) ont surtout mis l'accent sur l'ambiguïté de ses expressions, à la fois réjouissantes ou comiques (*tipsinaqtuq*) et effrayantes (*kappianaqtuq*).

De nos jours, la pratique du déguisement associée à la célébration d'Halloween apparaît bien orientée, à Iglulik, par la recherche d'effets grotesques ou/et par la volonté, manifestée par certains adultes et adolescents surtout, d'assumer une apparence inquiétante.

⁴⁶⁸ La mise en évidence des modalités de réception de la fête d'Halloween nécessiterait de mener une enquête approfondie (qui permettrait notamment de préciser quelles furent les réactions des leaders religieux locaux, catholiques et anglicans). À Iglulik comme dans d'autres villages inuit, l'opportunité de célébrer Halloween fait régulièrement l'objet de débats ces dernières années, et il est possible que certaines oppositions se soient manifestées dès l'introduction de cette fête dans les années 1960. Les témoignages que j'ai recueillis auprès de personnes nées dans les années 1930-1940 tendent plutôt à indiquer que les Iglulingmiut réservèrent dans l'ensemble un accueil favorable à l'initiative des enseignants.

⁴⁶⁹ Notons que plusieurs aînés iglulingmiut (T. Ijjangiaq, E. Nutarakittuq 1987: IE 020, M. Kupaaq 1995 : IE 347) ont également pu percevoir une forme de continuité quant à la période saisonnière associée à la célébration du *tivajuut* et à celle d'Halloween : selon leur interprétation en effet, le *tivajuut* prenait place au « début de l'hiver, à peu près à la même période que celle qui caractérise Halloween aujourd'hui ».

En 2004, bon nombre de participants à la fête réunis dans la salle municipale pour y jouer ou danser semblaient avoir surtout privilégié la dimension comique pour le choix de leur accoutrement :

Outre ceux qui avaient revêtu une panoplie de clown (achetée au magasin local), plusieurs enfants et adultes avaient superposé différentes couches de vêtements, en les rembourrant par endroit de façon à représenter des êtres difformes, bossus, ventrus et dotés de postérieurs démesurés. Parmi ceux dont les déguisements visaient clairement un effet grotesque, on comptait aussi plusieurs travestis, principalement des jeunes hommes (et deux aînés), qui incarnaient des personnages féminins fardés à outrance, et aux formes particulièrement généreuses.

Cette dernière pratique de travestissement orientée vers un objectif burlesque constitue sans doute un autre élément invitant à comparer la fête d'Halloween avec celle du *tivajuut*, dans la mesure où l'un des officiants chamanes y interprétait un personnage féminin aux attributs comiques (Rasmussen 1929 : 241). Au travers des discours d'Iglulingmiut nés dans les premières décennies du XX^e siècle, il apparaît de fait que c'est d'abord le caractère grotesque des enveloppes matérielles assumées par les *haaluviqtiit*, les participants déguisés pour l'Halloween, qui fonde la comparaison avec les *tivajuuk* de l'ancien rituel hivernal.

Il faut encore remarquer que parmi les participants à la fête d'Halloween de 2004, certains portaient des déguisements et parfois des masques (confectionnés chez eux ou achetés) qui renvoyaient davantage à des êtres humains ou non-humains réputés malfaisants ou malintentionnés et effrayants, principalement selon des représentations occidentales assimilées par les Iglulingmiut :

Plusieurs enfants, mais aussi des adolescents et quelques adultes incarnaient ainsi des personnages issus de cosmologies ou de mythologies européennes (tels que des vampires, des sorcières, des diabolins), ou associés au monde des défunts (squelettes, fantômes... s'inscrivant aussi dans une iconographie occidentale).

Au cours des dernières décennies, les Iglulingmiut ont intégré significativement, au travers de leurs déguisements du moins, les principales figures symboliques de l'Halloween, telle que célébrée au XX^e siècle dans les pays anglo-saxons. Ces figures leur furent sans doute données à voir par des enseignants qallunaat dès les premières célébrations de cette fête, avant d'être renvoyées plus largement par les médias nord-américains, à partir du moment où la télévision fut introduite à Iglulik, au début des années 1980. Comme en témoignaient les masques et les costumes portés par plusieurs jeunes lors de la fête d'Halloween de 2004, le répertoire des entités représentables à cette occasion s'est enrichi de figures inspirées des dernières productions filmiques occidentales, en particulier celles relevant du registre de l'épouvante, auxquelles les Iglulingmiut ont pleinement accès via la télévision et les DVD proposés à la vente dans l'un des magasins du village. On peut relever cependant qu'en 2004,

quelques jeunes adultes avaient choisi d'incarner plutôt des êtres caractéristiques d'un univers inuit, considérés eux aussi comme potentiellement effrayants :

Une femme s'était ainsi déguisée en un défunt ancêtre *inummarik* (litt. « homme véritable ») « revenant », tandis qu'un jeune homme vêtu d'une veste en peau de caribou portait un masque de plastique orné de tatouages, que certains participants identifiaient comme étant caractéristiques d'un *angakkuq* (« chamane »).⁴⁷⁰

Au-delà de la seule évocation des déguisements portés par les différents participants, il importe de préciser dans quelle mesure ces derniers jouaient à représenter les êtres dont ils avaient emprunté l'apparence, et dans quels cadres ils prétendaient éventuellement assumer cette identité « autre », lors de la célébration d'Halloween de 2004.⁴⁷¹ Le programme des festivités défini par le comité municipal des jeux et des loisirs comprenait alors quatre séquences principales, constituant autant de cadres où les personnes déguisées étaient appelées à se manifester et à interagir. La participation aux activités proposées était cependant fondée sur un critère d'âge, distinguant les enfants des adultes (et des « grands » adolescents).

Ce sont d'abord les enfants et les adolescents âgés de moins de 14 ans qui furent invités, via la radio locale, à se rassembler dans la salle municipale (Community Hall) pour prendre part à des jeux et à un concours du « meilleur costume » (cf. festivités 6, en annexe) :

Durant tout l'après-midi, une centaine de jeunes Iglulingmiut, déguisés pour la plupart, participèrent à des jeux fondés sur une dynamique de compétition, et assortis d'un prix (consistant généralement en des sucreries) pour le(s) vainqueur(s). Organisés et supervisés par des jeunes bénévoles membres du comité des loisirs, ces jeux d'origine euro-canadienne reposaient surtout sur un principe d'élimination progressive. Installés en cercle, les participants s'efforçaient par exemple d'y faire circuler, dans les deux sens, deux grands bâtons que chacun devait transmettre à l'un de ses voisins tant qu'une musique (d'accordéon) était diffusée : les joueurs qui se retrouvaient avec un bâton en main lorsque cette trame musicale était soudain interrompue (par l'un des animateurs) étaient éliminés et devaient quitter la partie. Le jeu se poursuivait de la sorte, puis avec un seul bâton lorsqu'il ne restait plus qu'une dizaine de participants en lice, et ce jusqu'à ce qu'un vainqueur se dégage. Basé sur un principe similaire, le jeu de la « chaise musicale » fut aussi largement pratiqué à cette occasion : plusieurs parties furent organisées dans la mesure où les joueurs étaient ici répartis selon différentes classes d'âge (depuis les 5-8 ans jusqu'aux 11-14 ans). Au signal donné par le déclenchement de la trame musicale, les participants devaient courir tout autour de la rangée de chaises disposées au centre de la salle ; dès que la musique cessait, chacun tentait de s'asseoir sur l'une d'elles. Le nombre de chaises disponibles étant systématiquement inférieur à celui des participants, un à trois joueurs se retrouvaient hors jeu à chaque interruption de la musique.

⁴⁷⁰ Notons que les jeunes gens qui étaient déguisés de la sorte avaient eu l'occasion d'interpréter précédemment un rôle dans un film ou/et une pièce de théâtre inspiré(e) de récits traditionnels iglulingmiut, donnant à voir des personnages « chamaniques » ou des entités propres à une cosmologie pré-chrétienne (cf. 7.2).

⁴⁷¹ À l'automne 2005, la salle municipale étant restée fermée pour rénovation, la célébration publique d'Halloween se limita pour l'essentiel à une séquence de « trick or treat », durant laquelle de nombreux enfants costumés allèrent de maison en maison pour y solliciter des friandises. D'après les informations recueillies auprès de plusieurs Iglulingmiut, les activités organisées lors de la fête d'Halloween de 2004 étaient quant à elles représentatives de celles pratiquées – à l'occasion de cette même fête – tout au long de la dernière décennie.

S'il n'apparaît pas pertinent de présenter ici l'ensemble des jeux pratiqués par de jeunes Iglulingmiut lors de cette première séquence caractéristique de la fête d'Halloween (en 2004), on peut néanmoins remarquer que, dans leur grande majorité, ces jeux faisaient prévaloir un critère de rapidité, les participants étant incités à faire preuve de vivacité et de réflexes.⁴⁷² Il en était de même pour le lancer de friandises (*parlaniq*), organisé à l'issue des jeux compétitifs, et juste avant le concours visant à primer le « meilleur costume ».⁴⁷³

Durant la précédente séquence de jeux, les jeunes participants déguisés ne jouaient guère, manifestement du moins, à interpréter le personnage (humain, non-humain, animal) dont ils avaient revêtu l'apparence. C'est essentiellement lors du concours de déguisement, lorsqu'ils étaient invités à se présenter au centre de la salle pour y recueillir l'avis du public (s'exprimant par des applaudissements et des cris plus ou moins intenses) que les plus âgés d'entre eux entendaient incarner pleinement leur personnage, en adoptant une démarche, des postures ou des mimiques (parfois des grimaces) jugées caractéristiques de ce dernier. Le principe de représentation d'un individu « autre » était brièvement activé dans ce premier cadre, sous le regard des autres participants et de plusieurs spectateurs adultes.

Cette observation apparaît également valable en ce qui concerne les adultes (et les adolescents âgés d'au moins 14 ans), invités quant à eux à se réunir dans la salle municipale en fin de journée, pour participer à des jeux et à un concours de déguisement de même ordre que ceux organisés précédemment pour les enfants :

Chez la trentaine de participants déguisés présents en 2004, le jeu d'interprétation d'un personnage ne débuta véritablement qu'avec l'ouverture de ce concours, lorsque chacun fut appelé à faire évaluer son déguisement, ou l'originalité de son personnage, par l'ensemble des membres de l'assistance. Plusieurs individus masqués, soucieux de dissimuler leur identité, firent d'ailleurs leur apparition et se joignirent aux participants seulement à l'annonce, au micro, de la tenue de ce concours.⁴⁷⁴ Invités à s'avancer au centre à tour de rôle, les candidats s'efforcèrent pour la plupart d'animer leur personnage en recourant à une gestuelle ou à des mimiques spécifiques, susceptibles de prêter à rire, ou de contribuer encore à leur apparence inquiétante.

Deux prix distincts (de 50 \$ cd chacun) étaient mis en jeu, l'un étant destiné à récompenser le joueur incarnant le personnage « le plus comique », tandis que l'autre était voué à être attribué à celui représentant l'être « le plus effrayant ».⁴⁷⁵

⁴⁷² Dans l'ensemble, les jeux compétitifs pratiqués à Halloween sont de même type que ceux joués durant les festivités de Noël à Iglulik. Certains seront présentés de façon détaillée dans la section suivante (6.1.2).

⁴⁷³ Selon plusieurs Iglulingmiut nées dans les années 1940, ce sont des enseignants canadiens qui commencèrent par organiser des concours de déguisement, dès les premières célébrations d'Halloween à Iglulik.

⁴⁷⁴ En 2004, seule une vingtaine d'adultes, parmi lesquels des Catholiques et des Anglicans, participèrent à la précédente séance de jeux (dont les prix consistaient pour l'essentiel en des sacs de bonbons). Les participants furent nettement plus nombreux lors du concours de déguisement, qui était assorti de prix monétaires.

⁴⁷⁵ L'organisation d'un tel concours semble témoigner, de nos jours encore, de la perception d'une double dynamique, grotesque et effrayante, propre à la célébration d'Halloween chez les Iglulingmiut.

Si chacun des candidats vit sa présentation ou sa brève performance validée par les applaudissements des dizaines de spectateurs présents, certains suscitèrent, par leur apparence ou/et leur prestation, des réactions particulièrement enthousiastes et sonores, ce qui signifia leur qualification pour le tour suivant. À l'issue de trois sessions d'évaluation, deux participants – ayant recueilli les applaudissements les plus nourris – furent désignés vainqueurs : celui récompensé pour le caractère comique de son déguisement portait un masque à l'effigie de G.W. Bush (représenté avec des oreilles exagérément pointues) et une combinaison confectionnée à partir de sacs en plastique vert, tandis que celui dont l'apparence fut jugée la plus effrayante était le porteur du masque tatoué, représentant un « ancien chamane » selon l'interprétation de plusieurs jeunes adultes spectateurs.

Mais c'est plus particulièrement lors d'une séquence ultérieure, décrite dans les termes d'une succession de « visites » (*pulaaraq-*), qu'une majorité de participants masqués ou/et déguisés jouèrent à dissimuler leur identité et/ou à animer leur personnage (en 2004) :

Dans la soirée, et dans une semi-obscurité atténuée par l'éclairage municipal, de nombreux groupes d'enfants et d'adolescents armés de sacs engagèrent une grande tournée dans le village, se rendant de maison en maison pour y demander des sucreries, en énonçant la formule « trick or treat ! » (« des friandises ou un sort ! ») ou en tendant simplement leur sac en direction de la personne venue leur ouvrir. Certains ponctuaient leur demande de friandises par des gestes ou des cris comiques ou prétendument effrayants, caractéristiques de leur personnage.

Cette forme de visite, pratiquée chaque année lors de la célébration d'Halloween, et présentée par beaucoup comme relevant d'un jeu, se distingue nettement de celle pratiquée au quotidien entre parents et amis, dans la mesure où ces visiteurs masqués ou/et déguisés tendent à frapper à la porte (ce qui caractérise l'individu « étranger ») et ne pénètrent que rarement dans la maison, restant plutôt sur le seuil. Il serait intéressant d'interroger de façon approfondie les représentations *iglulingmiut* liées au statut de ces visiteurs majoritairement enfantins, notamment au regard du cadre symbolique ayant présidé à l'institution et à la célébration du rituel d'Halloween, en Europe puis en Amérique du Nord, au cours des derniers siècles : selon la tradition qui s'est constituée dans les pays anglo-saxons, les enfants déguisés apparaissent d'abord comme les représentants des défunts, ou comme ceux qui « jouent les morts pour se faire les exacteurs des adultes » (Lévi-Strauss 1952 : 1587-1588). On peut rappeler à cet égard que le rituel pré-hivernal pratiqué, au début du XX^e siècle encore, chez les Inuit du sud de la Terre de Baffin comprenait aussi une séquence de « visite » des défunts auprès des vivants : les participants masculins se regroupaient en effet pour constituer une foule hurlante, représentant les esprits des défunts qui exigeaient un don de la part de chaque maîtresse de maison : ils couraient de maison en maison pour y recevoir des présents tels que de la viande, des pièces d'ivoire ou des peaux (Boas [1888] 1964 : 196, Bilby 1923 : 220, Laugrand et Oosten 2002b : 205-208). Si l'on s'en réfère à la majorité des témoignages (parcellaires) recueillis au cours des deux dernières décennies auprès d'ânés *iglulingmiut* (cf.

Iglulik Oral History DataBase), une telle pratique semblait absente du rituel hivernal *tivajuut* célébré dans le nord de Baffin. Selon C. Arnattiaq cependant, née dans la région d'Iglulik au début du XX^e (et n'ayant pas assisté au *tivajuut* mais tenant ses informations de parents), les deux chamanes masqués *tivajuuk* rendaient aussi visite, dans la soirée, à chaque maisonnée du campement : celui qui était déguisé en femme interprétait un chant ("*tivajuup katumaa aitturtauli, kisumiktu kanna aitturtauli, manirmiktu kanna aitturtauli*") par lequel il demandait que de la mousse lui soit donnée. Chaque maîtresse de maison prélevait aussitôt, dans un récipient (*mannguti*), la mousse demandée, nécessaire au fonctionnement de la lampe à huile. Le personnage masculin devait également recevoir quelque chose, telle qu'une boucle de harnais ou une ligne de trait (C. Arnattiaq 2001 : IE 491).

S'il est ainsi possible qu'il existe à ce niveau, en matière de visite des esprits, des continuités ou des correspondances symboliques entre l'ancien rituel hivernal *tivajuut* et la fête d'Halloween, il reste que l'on peut surtout se demander dans quels termes ou selon quels schèmes les discours des Euro-Canadiens – et des missionnaires catholiques – relatifs à la « fête des morts » ou à cette « veille de la Toussaint » ont été interprétés par les Iglulingmiut.⁴⁷⁶ Il s'agirait notamment de préciser, par une enquête plus systématique, le sens premier donné à la célébration d'Halloween, de nos jours, à Iglulik. Il faudrait de même établir plus clairement dans quelle mesure l'interprétation et la pratique de cette fête sont influencées par les productions médiatiques nord-américaines, qui sont aujourd'hui largement regardées et commentées par les Iglulingmiut, et en particulier par les jeunes.

On remarquera seulement ici que les visiteurs masqués ou déguisés (parmi lesquels certains adultes qui accompagnent les plus petits, et plusieurs jeunes mères qui prélèvent une part au nom du bébé porté dans l'amauti) récoltent généralement une grande quantité de sucreries au gré de leurs visites dans différentes maisonnées. Il semble en effet que la majorité des personnes sollicitées pour donner accèdent à cette demande, en offrant une bonne poignée de bonbons. Aucune des deux maîtresses de maison auprès desquelles j'ai assisté au passage des « visiteurs », en 2004 puis en 2005, n'a fait mine d'opposer un refus à l'un d'eux, et je n'ai pas recueilli de propos suggérant par ailleurs que des Iglulingmiut refusaient parfois de

⁴⁷⁶ D'après le calendrier catholique, la veille de la Toussaint constitue l'amorce d'une période consacrée à la célébration des saints (Toussaint) et des défunts (Fête des Morts). Selon le discours catholique en vigueur à Iglulik, cette période apparaît surtout associée à la présence accrue, voire à la visite, de certains défunts. Lors de son sermon livré dans une salle comble, le jour de la Toussaint en 2005, le prêtre oblat d'Iglulik fit en effet valoir qu'à cette période, les défunts entrés au Paradis (re)venaient auprès des vivants, particulièrement auprès de ceux dont ils ressentent vivement l'absence. Les hymnes interprétés par les fidèles à cette occasion étaient-ils conçus comme autant de « dons » à destination de ces défunts ? Toujours est-il que les participants furent aussi invités à prier et à allumer chacun un cierge, devant l'autel, afin de contribuer à « libérer une âme du Purgatoire (*utaqqivik*) », dans la mesure où, selon le prêtre, les défunts qui s'y trouvaient sollicitaient leur aide en ce sens.

donner, en prenant le risque de se voir « jouer un tour ». Le choix des maisonnées à solliciter n'est certes pas laissé au hasard (par ceux qui entendent obtenir des friandises), et si certaines maisons, dont celles des enseignants qallunaat, regroupées dans un quartier distinct, sont largement visitées, d'autres le sont bien moins. Si une recherche approfondie serait ici encore nécessaire pour mettre en évidence les principaux réseaux activés et privilégiés lors de cette pratique de sollicitation de dons (friandises), on peut néanmoins présumer que les participants – parmi lesquels certains restent reconnaissables tandis que d'autres non – se manifestent en priorité auprès de familles de parents et d'amis, et auprès d'individus et de groupes familiaux connus pour leur propension ou leur capacité économique à se montrer généreux lors de festivités. Au-delà d'éventuelles préférences (susceptibles de refléter le prestige de certaines familles), il semble cependant que la majorité des maisonnées du village soient sollicitées et se retrouvent en position de donataires, même si toutes ne le sont pas.

En 2004 et en 2005, les jeunes Iglulingmiut terminèrent leur tournée de visites aux environs de 20 h, respectant en cela le cadre temporel fixé par la municipalité. Si la célébration publique d'Halloween prit fin ainsi en 2005, elle se poursuivit, en 2004 comme lors des années précédentes, par l'organisation d'une soirée de danse ouverte aux adultes et aux adolescents de plus de 13 ans.⁴⁷⁷ Ces derniers étaient en effet invités à se déguiser, pour venir danser dans la salle municipale, au son de musiques et de chansons nord-américaines (disco, pop, rock, rap...). En 2004, une soixantaine de personnes, principalement de jeunes adultes et des femmes et des hommes dans la quarantaine, ainsi qu'un petit nombre d'hommes d'âge mûr, prirent part à cette soirée, pour y danser surtout à la façon « moderne », en se mouvant en solitaire, aux côtés d'autres personnes néanmoins. Or, c'est tout particulièrement lors de cette séquence finale des festivités, dans une salle plongée dans une semi-obscurité⁴⁷⁸, que certains participants fraîchement déguisés et/ou masqués cherchèrent à rester méconnaissables (en s'abstenant aussi de parler) ou/et jouèrent pleinement avec leur identité « prétendue », en adoptant des postures typiques du personnage qu'ils incarnaient :

Si plusieurs Iglulingmiut (tel un homme d'une soixantaine d'années, travesti sous les traits d'une star de rock américaine dont il parodiait les déhanchements en dansant et en faisant mine de tenir un micro) entendaient se

⁴⁷⁷ Si la célébration de l'Halloween s'est souvent clôturée, ces dernières années, par l'organisation d'une soirée de danse, celle-ci ne constitue pas toujours une séquence de ces festivités, surtout si le 31 octobre correspond à un début de semaine. Notons qu'en 2004, peut-être en raison des comptes très déficitaires de la municipalité, la participation à cette soirée était payante. Les participants étaient incités à se déguiser pour bénéficier d'un tarif d'entrée préférentiel (2.5 \$ cd au lieu de 5 \$ cd). Plusieurs adultes et adolescents m'ont cependant fait valoir qu'ils trouvaient anormal de devoir payer pour aller s'amuser dans la salle de la « communauté ».

⁴⁷⁸ Comme pour les soirées de danse (« Teen Dance ») organisées chaque fin de semaine – vendredi et samedi – pour les adolescents, l'éclairage de la salle se limitait ici à la lumière fournie par une guirlande de petites ampoules de couleur, et par des rayons diffusés par intermittence par des projecteurs.

donner à voir d'une façon qui prête à rire ou à sourire, d'autres cherchaient plutôt à profiter de la faiblesse de l'éclairage, et de l'ambiance musicale très sonore, pour jouer sinon à effrayer, du moins à surprendre certaines participantes : deux hommes déguisés en vampires simulèrent ainsi des attaques en direction de plusieurs jeunes filles, ce qui suscita chaque fois de grands cris. Un autre participant, déguisé en coquette jeune femme, se livra à une autre forme d'agression plus ou moins prétendue, en contraignant quelques jeunes filles à danser avec lui (« elle »), une à une, le temps d'un morceau musical : à l'issue de chaque chanson, il se précipitait vers une nouvelle victime, la saisissant par la main pour qu'elle quitte son poste de spectatrice et l'accompagne sur la piste de danse. Celle qui était ainsi désignée, et entraînée au centre de la piste, acceptait généralement de se prêter au jeu après quelque résistance : elle finissait par danser face au jeune homme travesti, qui imitait chaque fois de façon parodique les mouvements de sa partenaire.

Dans l'ensemble, si quelques participants masqués, principalement des adolescents, prétendaient jouer à « faire peur » à d'autres individus présents dans la salle, c'est bien une intention comique ou un jeu parodique qui caractérisait plus largement le comportement des danseurs et danseuses déguisés. Certains participants, parmi lesquels des personnes non costumées, se contentaient par ailleurs de danser aux côtés de parents ou amis, en formant des cercles d'affinité plus ou moins larges, mais souvent ouverts.

Si l'on s'en réfère aux témoignages de jeunes adultes ayant coutume de participer aux célébrations d'Halloween à Iglulik, le goût du grotesque ou le souci de l'effet comique (qui prédominait manifestement en 2004) marquerait de façon générale les conduites adoptées par les participants déguisés et/ou masqués, réunis pour danser à l'occasion de cette fête. Il serait sans doute intéressant d'assister à d'autres séances de danse costumée organisées pour fêter Halloween, afin de déterminer plus loin si l'adoption ou la mise en scène de comportements transgressifs constitue de nos jours une tendance significative du jeu parodique développé dans ce cadre. En ce qui concerne en tout cas la dimension « effrayante » prêtée à cette célébration (assimilée plus ou moins explicitement à une fête des morts chez les Iglulingmiut également), celle-ci semble surtout exprimée et soulignée de façon orale, au travers de la narration. Ces dernières années en effet, les habitants du village ont été parfois invités à raconter des histoires à même de susciter des frissons, lors d'un concours radiophonique organisé le jour de la célébration d'*haaluvig*. Cette pratique narrative s'inspire sans doute de la tradition anglo-saxonne des récits d'épouvante, associée à la fête d'Halloween, et qui a pu être relayée à Iglulik tant par des enseignants canadiens (éventuellement portés à lire des histoires effrayantes à leurs élèves à cette occasion) que par les médias nord-américains.⁴⁷⁹

⁴⁷⁹ Deux hommes dans la trentaine m'ont rapporté que lorsqu'ils étaient à l'école secondaire, l'un de leurs enseignants lisait à la classe des histoires « à faire peur » en période de célébration d'Halloween. J'ignore s'il s'agissait d'une pratique courante, et dans quelle mesure elle peut être en vigueur aujourd'hui encore. Il est néanmoins certain que les histoires « effrayantes » présentées comme relevant d'expériences vécues (de l'ordre du « paranormal » par exemple), qui sont diffusées par les chaînes américaines à l'occasion d'Halloween (et à l'année longue), sont particulièrement prisées des jeunes Iglulingmiut et de certains adultes.

C'est plus précisément dans le cadre d'un concours assorti d'un prix monétaire que des Iglulingmiut racontent, à l'occasion d'Halloween, des récits susceptibles de « faire peur », et en un sens peut-être, jouent à faire peur aux auditeurs. Le narrateur dont le récit est jugé le plus effrayant – selon l'appréciation d'un jury constitué par des bénévoles de la radio locale, et parfois d'après les votes des auditeurs semble-t-il – se voit récompensé par l'attribution d'une somme pouvant aller jusqu'à une centaine de dollars cd. L'importance de la somme mise en jeu (par le comité des loisirs, ou par d'autres organismes locaux, comme la société cinématographique « Iglolik Isuma Productions ») constitue sans doute une incitation à la participation du plus grand nombre. Mais elle se lit peut-être aussi comme une forme de reconnaissance de la valeur des témoignages partagés dans ce contexte. Dans leur grande majorité en effet, les récits énoncés sur les ondes locales lors de ce concours portent sur des expériences personnelles, des histoires vécues. Bon nombre d'entre eux évoquent surtout des expériences anxiogènes, comme la rencontre avec un esprit (à l'identité plus ou moins définie : défunt anonyme ou non, « fantôme », ombre ou force invisible se manifestant par des bruits inhabituels ou par sa capacité à déplacer des objets) ou avec un non-humain, tel qu'un être marin *qallupilluk* notamment.⁴⁸⁰ À titre d'exemple :

Le récit primé en 2003 fut celui d'un homme d'âge mûr qui raconta comment, bien des années auparavant, alors qu'il travaillait sur un chantier de construction, il s'était réveillé un matin en découvrant qu'une « ombre » planait juste au-dessus de son corps. Cette découverte avait suscité chez lui un effroi tel qu'il s'était mit à hurler, si bien que son compagnon s'était réveillé dans un état de frayeur qui l'avait poussé à se mettre à crier lui aussi.

Parmi les récits de rencontre avec un esprit (ou une entité suprahumaine) narrés à l'occasion des célébrations d'Halloween ces dernières années, certains se réfèrent aussi à un type d'expérience spécifique appelée *aqtuqsinniq*, qui désigne une sensation de paralysie vécue par une personne endormie. Réputée très anxiogène, cette expérience de paralysie reste souvent associée à la manifestation d'une force ou d'un esprit malveillant(e) cherchant à entrer dans le corps de l'individu ou à « posséder » ce dernier (qui, bien qu'endormi, a le sentiment d'être conscient).⁴⁸¹ Lors du concours de récits effrayants organisé en 2002, pour

⁴⁸⁰ Certains de ces récits m'ont été rapportés (au moins partiellement) ou résumés a posteriori, par les narrateurs eux-mêmes ou par des personnes qui leur étaient apparentées, lors de mon séjour à Iglulik en 2004. Cette année-là, aucun concours radiophonique de « récits effrayants » (*kappianartuit unikkaartuit*) ne put être organisé lors de la célébration d'Halloween, dans la mesure où la radio locale était hors d'état de fonctionner.

⁴⁸¹ Ce type d'expérience est connu (et désigné par le même terme désignant une forme de paralysie, *aqtuqsinniq*, ou encore par celui de *uqumanngirniq*, évoquant une notion de lourdeur) chez bien d'autres groupes inuit de l'Arctique oriental et central canadien. Dans la région du Kivalliq (Keewatin), ces expériences de paralysie frappant la personne endormie, et en ce sens vulnérable, ont souvent été mises en relation avec l'attaque d'un chamane, voire de « Satan » lui-même (Kappianaq, Pisuk et Qalasiq 2001 : 190, 214, 220). De façon générale, il s'agit d'une expérience vécue comme hautement anxiogène, d'autant qu'elle est réputée susceptible de déboucher sur une issue fatale pour l'individu ainsi attaqué.

lequel les Iglulingmiut étaient explicitement invités à faire part de leurs expériences *aqtuqsinniq*, un homme d'une trentaine d'années raconta ainsi l'expérience suivante, qu'il interprétait comme l'expression de l'attaque de l'esprit d'un défunt, celui d'un homme qui était décédé dans le lit que lui-même avait occupé ensuite, à l'hôpital d'Ottawa :

« (...) J'essayais de me lever mais j'en étais incapable. Je ne pouvais bouger aucun de mes membres : ma tête, mes bras et mes jambes semblaient paralysés. Et je pouvais voir cet homme qui me tenait les pieds : il essayait de me tirer hors du lit, il voulait vraiment me jeter au sol ! J'avais l'impression que mes jambes allaient se briser. Il tentait de me jeter un sort, et je pouvais sentir son pouvoir. Je crois que c'était l'esprit d'un chamane (*angakkuq*). Il était très malfaisant... Mais un esprit intervint pour tenter de me protéger. Il n'avait pas de forme, c'était plutôt comme une force immatérielle. Je voyais cependant qu'il ne cessait pas de repousser et de frapper l'homme (défunt) qui m'agressait. Il s'opposa vraiment à lui, si bien que mon agresseur finit par partir. C'est alors que je me suis réveillé » (L.K., Iglulik, 2005, notre traduction).⁴⁸²

Ici encore, il s'agirait de mener une étude approfondie afin de préciser quels ont été, ces dernières années voire ces deux dernières décennies, la fréquence des concours invitant à la narration d'histoires effrayantes, l'importance des participations, le statut des narrateurs, et le contenu des récits qui ont pu être partagés dans ce cadre. Une telle étude permettrait d'interroger dans quelle mesure le cadre ludique institué par ce type de concours (assorti d'un prix monétaire) a pu être appréhendé comme un élément incitant à témoigner publiquement d'une expérience personnelle vécue comme angoissante. Il faudrait notamment déterminer si les concours de récits « à faire peur » associés à la célébration d'Halloween ont constitué, ces dernières années, un espace utilisé de façon significative – et/ou jugé approprié – pour la narration d'expériences anxieuses liées à des rencontres avec des esprits non divins ou non associés à des manifestations divines. On peut remarquer que le fait d'évoquer publiquement de telles expériences apparaît connoté de façon ambiguë de nos jours à Iglulik, alors que la révélation d'une rencontre anxieuse avec un esprit (tel un *tuurngaq*) semblait s'assimiler autrefois à une prescription pour tout individu non chamane.⁴⁸³ Bon nombre d'Iglulingmiut âgés considèrent certes que le fait de faire part d'une expérience traumatisante, en s'adressant au moins à une personne, constitue aujourd'hui encore une nécessité générale pour le bon

⁴⁸² Cette traduction est fondée sur un enregistrement que j'ai réalisé auprès du narrateur, 3 ans après que celui-ci eut fait part de son expérience sur les ondes locales, dans le cadre du concours organisé pour l'Halloween.

⁴⁸³ Plusieurs Iglulingmiut nés dans les premières décennies du XX^e siècle ont témoigné de l'existence d'une règle « traditionnelle » consistant à révéler ses expériences anxieuses, en particulier celles liées à l'intervention d'un esprit *tuurngaq* potentiellement malveillant. Ils ont ainsi rappelé la nécessité, pour tout individu, d'évoquer ses cauchemars, dans la mesure où ceux-ci sont susceptibles d'être provoqués par l'attaque de *tuurngait*, parmi lesquels des esprits défunts (G. Kappianaq 1990 : IE 096, I. Kunuk 2005). Enfin, une prescription comparable largement soulignée par des personnes de cette génération a trait à la nécessité de faire part, dès que possible, de toute expérience de rencontre ou d'interaction avec un non-humain (tel qu'un *ijiraq* ou un *inurajaq*), sous peine d'être victime d'une forme de possession de la part de cet être, et de voir sa santé se dégrader voire d'en mourir (R. Iqallijuq 1987 : IE 026, F. Quassa 1990 : IE 156, R. Ujarasuk 2004, I. Kunuk 2005).

fonctionnement des facultés psychiques de l'individu. Beaucoup d'Iglulingmiut accordent aussi une grande importance à la narration des rêves caractérisés par une dimension effrayante ou menaçante : ceux-ci sont généralement racontés à des parents, voire commentés dans un cadre familial. En ce qui concerne cependant l'évocation publique d'expériences anxiogènes liées à la rencontre avec un esprit jugé malveillant, celle-ci semble loin d'être toujours encouragée ou valorisée, notamment lorsqu'elle ne s'assimile pas, pour l'énonciateur, à une première révélation. Pour certains fidèles (de l'église anglicane surtout), le fait de parler ouvertement ou de façon répétée de telles expériences, et par là de tels esprits, aurait en effet des conséquences néfastes, en ce que cette évocation pourrait contribuer à entretenir la présence, dans le village ou dans les environs, des esprits mentionnés (entretiens, 2004).⁴⁸⁴

On peut souligner plus loin qu'à Iglulik comme dans d'autres villages du Nunavut, la question de la pertinence à célébrer Halloween a été parfois débattue (par des responsables municipaux, et par des membres des différents conseils confessionnels surtout), dans la mesure notamment où certains fidèles y voyaient un rituel invitant à la manifestation d'esprits malveillants, voire une fête d'ordre « satanique ». D'après les témoignages indirects que j'ai recueillis auprès de jeunes adultes célébrant généralement Halloween, quelques Iglulingmiut considèrent encore que les pratiques consistant à évoquer oralement et à représenter (par le port d'un costume) des défunts ou des êtres prétendument malintentionnés s'assimilent à un « mauvais jeu » ou à un « jeu dangereux ». Il semble toutefois que les oppositions manifestées à l'égard de la célébration publique d'Halloween soient restées minoritaires à Iglulik, si l'on s'en réfère à la régularité de l'organisation de cette fête au cours de la dernière décennie du moins. Si la date des festivités a pu varier afin de ne pas coïncider avec un dimanche⁴⁸⁵, Halloween a toujours donné lieu, ces dernières années, à une célébration plus ou moins importante, impliquant différents membres (enfants, adultes) de la communauté d'Iglulik.

C'est tout particulièrement la pratique enfantine des « visites » de maison en maison qui a caractérisé systématiquement cette célébration publique, tandis que l'organisation de jeux et de séances de danse destinés aux adultes et aux adolescents semble avoir été moins régulière. Il faut rappeler enfin qu'Halloween est dûment célébré chaque année dans le cadre

⁴⁸⁴ Cette mise en garde semble surtout s'appliquer à l'évocation d'une rencontre (avec un « esprit ») qui s'est produite dans l'espace du village ou à proximité. Notons à cet égard que les récits qui m'ont été rapportés (comme ayant été énoncés lors des concours organisés pour Halloween en 2002-2003) faisaient principalement référence à une expérience qui avait eu lieu en dehors du village et/ou dans un passé relativement lointain.

⁴⁸⁵ En 2004, la célébration publique d'Halloween eut ainsi lieu le 30 octobre, et non le dimanche 31 octobre. La décision d'organiser les festivités (dont la soirée de danse) un samedi plutôt qu'un dimanche semblait surtout motivée par des raisons pratiques, liées au rythme scolaire. Il est toutefois possible que ce choix ait aussi répondu à un souci de ménager la sensibilité de ceux, parmi les Anglicans, qui considèrent que le principe dominical de non activité interdit la pratique d'activités ludiques (cf. conclusion partie I).

scolaire, depuis la maternelle jusqu'au secondaire : à l'approche du 31 octobre, les jeunes Iglulingmiut se voient en effet proposer tout un ensemble d'activités ludiques ou artistiques destinées à marquer l'événement : découpage et coloriage de dessins représentant des figures typiques d'Halloween (chauve-souris, fantômes, citrouilles « jack'o'lantern »...) pour les plus petits, ateliers de confection de masques et jeux divers propres à la « Halloween party » pour les élèves du primaire, bal costumé dans le gymnase pour les élèves du secondaire...

Dans l'ensemble, ce sont bien les enfants qui apparaissent investis des rôles principaux dans cette célébration contemporaine qui mobilise une bonne partie des membres de la communauté iglulingmiut, dans la mesure où de nombreux adultes interviennent notamment pour donner des friandises aux visiteurs, tandis que plusieurs participent aussi aux jeux et aux concours, de déguisement ou de récits, organisés pour l'occasion.⁴⁸⁶ Quant à ces derniers concours de récits effrayants, il semble qu'ils favorisent surtout l'intégration d'expériences individuelles à la mémoire collective, celle de la « communauté » des Iglulingmiut. Les récits partagés dans ce cadre avec l'ensemble des auditeurs paraissent en tout cas voués à les divertir en premier lieu : au regard des premiers éléments recueillis, l'enjeu ou le jeu semble en effet consister, pour les narrateurs, à alimenter un certain goût du frisson chez ceux qui les écoutent, en leur faisant percevoir l'effroi ressenti lors d'une expérience passée qui, somme toute, s'est bien terminée : aucune des histoires vécues qui m'ont été relatées comme ayant été présentées lors des concours de 2002-2003 ne se concluait du moins par une fin malheureuse.

Comme nous allons le voir, le fait de divertir ou même de réjouir l'assistance apparaît de façon plus générale comme un objectif majeur assigné aux participants aux jeux organisés lors de festivités communautaires, et tout particulièrement lors de la grande période des fêtes de Noël. Chaque personne membre de la communauté (villageoise) est en effet invitée à se mettre en scène en prenant part à des jeux de compétition qui requièrent souvent, ou pour le moins favorisent, l'expression de comportements comiques, ainsi qu'une attitude d'ouverture et une disposition à la coopération avec tout un chacun.

⁴⁸⁶ Certains Iglulingmiut, principalement de jeunes adultes, célèbrent également Halloween en organisant chez eux une fête costumée ouverte aux proches et aux amis.

6.1.2 Les festivités de Noël et du nouvel an (*quviasukvik*)

Il a déjà été mentionné que, dans la région d'Iglulik et dans le nord de Baffin, les jeux ont occupé très tôt une place significative dans les festivités de Noël (cf. 3.1.1.4). Les activités ludiques ont acquis ensuite une importance croissante au sein de ces rituels, au point d'en devenir la principale séquence, ou du moins la plus longue. Depuis la sédentarisation en effet, les festivités liées à la célébration de la Nativité n'ont cessé de s'étendre dans la durée, pour intégrer un continuum de jeux, d'inspiration euro-canadienne surtout. De nos jours, plus d'une centaine de jeux sont ainsi organisés, par différentes institutions locales, pendant cette « période de réjouissance » (*quviasukvik*) qui dure près de trois semaines, jusqu'au lendemain du nouvel an.

Si la séquence de jeux ouverte à l'ensemble des habitants du village ne débute qu'après la célébration de l'office religieux (messe de minuit pour les Catholiques, et service dans la matinée du 25 décembre, pour les Anglicans d'une part et les Pentecôtistes d'autre part)⁴⁸⁷, bon nombre d'Iglulingmiut sont cependant invités à se réunir pour fêter Noël en jouant ensemble sur leur lieu de travail ou d'étude, dès la veille des vacances scolaires et durant toute la semaine précédant le 25. Les salariés de l'administration travaillant dans les services municipaux ou dans les départements du gouvernement du Nunavut installés à Iglulik, et ceux des organisations et des commerces locaux (Association des Chasseurs et Trappeurs, Coop, Northern...) se retrouvent ainsi entre collègues – *sanaqqatigiit* – pour participer à des jeux qui sont toujours assortis de prix offerts par leurs employeurs :

Bien que la participation à ces jeux soit en principe régie par un critère d'appartenance institutionnelle ou professionnelle, il arrive que des employés invitent des parents à se joindre à ces « staff parties » organisées pour célébrer Noël. C'est aussi à cette occasion que des échanges de présents ont lieu entre collègues, de façon plus ou moins anonyme, selon la pratique du « Secret Santa » en vigueur dans nombre de villages inuit de l'Arctique central et oriental (cf. Stuckenberger 2005 : 156) : chaque participant doit acheter un cadeau pour la personne dont il a tiré le nom quelques jours auparavant, lors d'un tirage au sort organisé à partir des noms de tous les employés. L'identité du donneur est censée rester inconnue (les cadeaux étant préalablement réunis en un même lieu), mais dans les faits, certains participants choisissent de s'identifier auprès du destinataire, lors de la distribution des présents (sur lesquels figurent les noms des récipiendaires).

⁴⁸⁷ Beaucoup de personnes fréquentant principalement l'église pentecôtiste, de même que certains individus se déclarant Anglicans, assistent généralement à la messe de minuit célébrée dans la Mission catholique. Les Pentecôtistes organisent néanmoins leur propre office le 25 décembre au matin, entre eux, dans leur petite église. Les Anglicans célèbrent également la messe dans leur église, le 25. De manière systématique, les jeux organisés par les uns et les autres pour célébrer la Nativité ne prennent place qu'après cette première séquence rituelle marquée par des prières et l'interprétation d'hymnes. Plusieurs fidèles, parmi lesquels des Catholiques et des Anglicans, m'ont fait valoir qu'il était impératif de commémorer la naissance du Christ en commençant par prier collectivement, avant de poursuivre la célébration par des jeux.

Ce sont également tous ceux qui étudient ensemble (*ilinniaqqatigiit*), que ce soit au sein de l'école maternelle, primaire, secondaire, ou au sein du « Collège arctique du Nunavut », qui sont invités à prendre part à des jeux organisés par leurs enseignants pour célébrer Noël. Ici encore, des prix sont à gagner pour chacun des jeux pratiqués :

Les prix offerts par les institutions municipale, territoriale ou fédérale qui accueillent ces festivités consistent généralement en des lots matériels et non pas en des sommes monétaires. Pour les élèves, ce sont souvent des jouets, des crayons de couleur, des albums de coloriage, des cahiers, des chocolats, des T-shirts... qui sont mis en jeu à cette occasion. Quant aux lots susceptibles d'être gagnés par les employés ou les membres d'un même organisme participant aux jeux, ils sont constitués pour partie par des produits de première nécessité, alimentaires (pâtes, conserves, biscuits, céréales...) ou ménagers (paquets de lessive...). La mise en jeu de ces produits constitue une forme de soutien économique à destination des familles iglulingmiut, à une période où une part importante des revenus est souvent consacrée à l'achat de cadeaux pour les membres de l'unité familiale.

À partir du 25 décembre, souvent à la suite du festin organisé dans l'église catholique, une invitation à jouer est adressée plus largement à tous les membres de la communauté d'Iglulik. Le jour de Noël marque en effet le début d'une période quasi ininterrompue de jeux collectifs, proposés – pendant une dizaine de jours environ – par plusieurs institutions locales. En 2005, ce sont non seulement des membres du comité des loisirs (*pinnguaqtulirijikkut*) et des services sociaux municipaux (*inulirijikkut*), mais aussi des représentants des différents conseils confessionnels (Mission catholique, Conseil anglican, groupe des Pentecôtistes) et des organismes de commerce locaux (Coopérative et « Northern »), qui animèrent des séances de jeux à tour de rôle, durant des après-midi et des soirées entières (pendant 6 à 10 heures d'affilée), dans la salle municipale ou dans le gymnase de l'école secondaire surtout.⁴⁸⁸ Les membres d'une grande famille nucléaire, réunis exceptionnellement à Iglulik pour célébrer Noël ensemble, soulignèrent l'événement en proposant aussi, dès le début des festivités, une soirée de jeux ouverte à tous dans la salle communautaire.

Dans l'ensemble, quelle que fût l'institution organisant les jeux, les Iglulingmiut vinrent y participer en nombre, toutes confessions et toutes générations confondues. Lorsque les jeux étaient proposés, et en quelque sorte « offerts » (avec tous les prix les accompagnant), par une institution religieuse, les participants se réclamant de cette confession étaient certes plus nombreux que les autres, ou du moins particulièrement présents à cette occasion. Mais bien des personnes relevant d'une autre confession participaient aussi à ces séances de jeux. La seule exception en la matière concernait les activités ludiques organisées le dimanche. En

⁴⁸⁸ Si la majorité des institutions organisatrices, parmi lesquelles le Conseil anglican, animèrent des jeux dans le grand gymnase scolaire ou dans le « Community Hall », les représentants de la Mission catholique et ceux du groupe pentecôtiste organisèrent quant à eux des séances de jeux (ouvertes à tous) dans leurs églises respectives.

2005, des compétitions de *nugluktaq* furent organisées au sein de la mission catholique, comme de coutume (cf. 3.1.1.4.3), le 25 décembre ; or, cette date coïncidait alors avec un dimanche, si bien qu'aucun adulte anglican ne vint participer à ce jeu d'adresse, contrairement aux années précédentes.⁴⁸⁹ Comme cela a été évoqué plus haut (cf. conclusion partie I), bon nombre de personnes appartenant à des familles de tradition anglicane tendent encore à faire valoir une interprétation stricte du principe de non-activité le dimanche, en y voyant une interdiction de se livrer à des pratiques ludiques ce jour-là, pour les adultes du moins. Pour les Iglulingmiut de confession catholique en revanche, l'observance de la prescription dominicale consistant à ne pas travailler (*sanattali*) ne s'oppose pas à la pratique d'un jeu ou d'une activité festive.⁴⁹⁰ En ce sens, ce sont majoritairement des Catholiques qui prirent encore part aux danses *hukki* (cf. festivités 7F-G en annexe) qui furent organisées toute la nuit durant, à partir de l'entrée dans la nouvelle année, le dimanche 1^{er} janvier 2006.⁴⁹¹

De façon générale cependant, en dehors des activités ludiques programmées le dimanche, les jeux proposés dans la Mission catholique ou dans une salle municipale, par l'un ou l'autre des conseils religieux, furent marqués par la participation conjointe de Catholiques et d'Anglicans, et parfois même de Pentecôtistes.⁴⁹² Les jeux organisés par des représentants des services municipaux ou des commerces locaux suscitèrent quant à eux des rassemblements inter-confessionnels encore plus importants. La participation à ces jeux de Noël se fit surtout sur une base indifférenciée, transcendant les divisions ou les distinctions d'ordre confessionnel. Comme nous allons le voir, ces séances de jeux se caractérisèrent aussi par une participation mixte et plurigénérationnelle.

En 2005, les institutions organisatrices proposèrent dans l'ensemble les mêmes types de jeux, inspirés en majeure partie de pratiques ludiques euro-canadiennes. Si la plupart des jeux organisés par différentes institutions locales en période de Noël semblent fondés en effet

⁴⁸⁹ Les compétitions de *nugluktaq* organisées à l'intérieur de l'église catholique lors des festivités de Noël semblent avoir attiré très tôt, dès leur institutionnalisation dans les années 1930, un certain nombre d'Anglicans. Pour une illustration de la pratique contemporaine de ce jeu d'adresse, à Noël, voir en annexe : festivités 7a-b-c.

⁴⁹⁰ De nos jours, la différence de lecture et de comportement vis-à-vis de la prescription chrétienne de non-activité le dimanche paraît cependant bien moins marquée, entre Anglicans et Catholiques, que par le passé. Si les Catholiques ne conçoivent pas le dimanche comme un jour d'interdit pour le jeu, le prêtre d'Iglulik choisit en tout cas de ne pas être présent, le dimanche 25 déc. 2005, pendant les séances de *nugluktaq* organisées dans la mission (alors qu'il assista aux jeux de dés, de sauts et de rondes qui y furent pratiqués le lendemain).

⁴⁹¹ À Iglulik, le programme des festivités collectives associées à la célébration de Noël et du nouvel an fut seulement allégé lors des dimanche inclus dans la période de « réjouissance » qui s'étendit du 25 décembre 2005 au 3 janvier 2006. Dans les villages inuit composés en majorité de familles de confession anglicane, la pratique des jeux et des danses (associée à ces festivités hivernales) est systématiquement interrompue le dimanche.

⁴⁹² Quelques Catholiques se joignirent aux jeux organisés (le 2 janvier) dans la petite église pentecôtiste. Si certains jeunes Pentecôtistes prirent part aux activités ludiques proposées durant toute la période des festivités de Noël, il semble que les adultes plus âgés constituant ce petit groupe confessionnel ne fréquentèrent guère la salle communautaire ou le gymnase à cette même période. Cette observation nécessiterait d'être confirmée cependant.

sur des principes et des règles similaires, on peut relever toutefois, à titre de parenthèse, que certains participants sont susceptibles de percevoir pour leur part des différences révélatrices d'une appartenance confessionnelle :

Le 27 décembre 2005, alors que s'ouvrait une séance de jeux animée par des membres du Conseil anglican, une femme (catholique) d'une quarantaine d'années me fit remarquer que les Anglicans avaient coutume de proposer « d'agréables jeux tranquilles ». À mes yeux, les jeux pratiqués à cette occasion furent très largement identiques à ceux qui avaient été organisés les jours précédents.

Tous les jeux organisés pour Noël en 2005 revêtaient une dimension compétitive, dans la mesure où ils devaient déboucher sur la désignation ou l'émergence d'un voire de plusieurs gagnant(s), appelé(s) à remporter un lot (article ménager, outil : hache, couteau..., trousse de couture, caisse de sodas, bougies...), une somme monétaire ou un bon d'achat (de 20 à 50 \$ cd en général). La mise en jeu d'un prix était systématiquement associée à la pratique de ces jeux, même si la nature du prix, matérielle ou monétaire, variait selon les organisateurs. Si les diverses institutions locales pouvaient ainsi faire figure de « donateurs » de prix, elles étaient en grande majorité subventionnées à cet effet par le gouvernement du Nunavut.⁴⁹³ De façon plus marginale, des prix étaient aussi offerts par des personnes individuelles ou par les membres d'une famille en particulier : à l'issue de séances de jeux organisées dans la salle municipale et après épuisement du stock des lots, certains participants proposaient en effet d'engager une nouvelle partie, en mettant en jeu un objet tiré de leurs biens personnels, tels qu'un couteau féminin *ulu*, une couverture... On peut remarquer au passage que les lots offerts par la famille qui organisa une soirée de jeux pour tous, dans la salle communautaire louée pour l'occasion, consistaient surtout en des biens rares ou difficiles d'accès pour les Iglulingmiut, et de grande valeur (pull-overs et vestes ouvragés...) : achetés dans le sud du Canada, ces prix avaient été manifestement choisis avec un soin particulier.

Au-delà de la dynamique de compétition induite par l'existence d'un prix en jeu (soit la possibilité d'un gain), les jeux proposés impliquaient différents principes d'organisation et d'action. Sans prétendre décrire l'ensemble des jeux pratiqués lors des festivités de Noël de 2005, ni établir ici une véritable typologie des pratiques ludiques caractéristiques de ces fêtes, il paraît néanmoins important de mettre en évidence les principes majeurs et les règles qui structuraient les jeux observés à cette occasion, afin de préciser de quelles façons les participants étaient invités à (inter)agir dans ces cadres.

⁴⁹³ Le gouvernement territorial finance l'achat de lots et fournit des fonds directs destinés à servir de prix lors des jeux de Noël, dans l'ensemble des communautés du Nunavut (cf. Stuckenberger 2005 : 174).

En premier lieu, on peut remarquer que bon nombre de jeux reposaient essentiellement sur un principe d'aléa, au sens où l'élimination du joueur, ou au contraire son habilitation à réaliser une action susceptible de le mener jusqu'à la victoire, dépendait non pas tant de son habileté, mais du hasard. Cette dynamique aléatoire était appelée à s'exprimer sur un mode négatif, lorsque le sort désignait le joueur devant quitter la partie, ou positif lorsqu'il indiquait inversement quel joueur était vainqueur ou en position de gagnant potentiel. Parmi les jeux relevant du premier mode (éliminatoire), on peut citer :

– Ceux désignés par le terme *quinangnaq*, évoquant la notion de répulsion (associée à celle de chatouillement), et se référant plus spécifiquement à l'idée d'un contact répulsif, qui suscite le dégoût ou le rejet :

Ces jeux impliquaient notamment la circulation d'un objet (balle, balai, moufle, bonnet, crosse de hockey, cerceau...), que chaque joueur devait transmettre à un autre (son voisin, lorsque les participants formaient un cercle, ou un membre de la colonne d'en face, lorsque les joueurs se répartissaient en deux lignes parallèles), sitôt qu'il l'avait en main (voir en annexe, festivités 7B-C). La transmission de l'objet pouvait être soumise à différentes exigences (passer l'objet avec les mains dans le dos plutôt que de face, enfoncer le bonnet sur la tête du destinataire, passer au travers du cerceau avant de le donner à autrui...), mais de façon générale, elle était amorcée avec la diffusion d'un enregistrement musical, composé de morceaux à l'accordéon (caractéristiques des danses empruntées aux baleiniers). Au cours du jeu, cette trame musicale était fréquemment interrompue, par un animateur tournant le dos aux participants : le joueur qui se retrouvait avec l'objet en main (ou sur la tête) à ce moment précis devait quitter la partie. Les joueurs s'efforçaient donc de faire preuve de rapidité pour transmettre – et se débarrasser de – l'objet dont la possession était susceptible de leur valoir l'élimination (si la musique cessait). Si chacun était ainsi incité à se montrer preste dans la transmission, cette capacité ou habileté ne constituait pas, néanmoins, le critère primordial pour gagner. Il s'agissait avant tout d'avoir de la chance.

D'autres jeux, fondés sur un même principe de contact éliminatoire, commençaient quant à eux par l'exécution d'une ronde, inspirée directement d'une danse introduite par les baleiniers, et se déroulant sur un fond musical d'accordéon. En règle générale, bien que cette division sexuelle fût rarement appliquée de façon stricte, les femmes étaient invitées à circuler dans un sens, tandis que les hommes circulaient dans l'autre sens, les un(e)s et les autres se croisant en se donnant la main (*tiguqattautijut*), d'un côté puis de l'autre, de façon à former des couples très éphémères (voir en annexe : festivités 7g-h). Parmi les participant(e)s, certain(e)s avaient été préalablement désigné(e)s comme étant *quinaksait* (« sources de répulsion ») : toute personne qui se retrouvait en contact avec l'un d'eux – lui donnant la main – lorsque la trame musicale était suspendue, se voyait exclue de la partie. La ronde reprenait ensuite, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus, à l'issue d'interruptions musicales répétées, que deux joueurs en lice face à un(e) participant(e) potentiellement éliminatoire. Celui qui échappait, en dernier lieu, à son contact (hors musique) était déclaré vainqueur.

– Certains jeux de dés reposaient encore sur un principe éliminatoire fondamentalement aléatoire, lié à l'obtention d'un chiffre spécifique (défini au début de chaque partie par un premier jet réalisé par l'animateur). Le dé circulait à l'intérieur du cercle formé par les participants (hommes, femmes, adolescents...), et le joueur dont le tir aboutissait à ce chiffre devait lui-même quitter la partie, ou entraînait l'élimination du joueur situé à sa gauche, ou encore de celui assis à deux places de là à sa gauche, selon la règle qui avait été précisée en amont.

Tous ces jeux tendaient à favoriser l'égalité des chances entre les participants, dont l'âge, le sexe, et les aptitudes physiques différaient souvent. L'élimination d'un joueur était parfois commentée comme étant le résultat d'une absence de chance ("no luck !") plutôt que d'une malchance, et elle suscitait souvent, de la part des joueurs/ses voisin(e)s restant en lice, des expressions navrées ou compatissantes ("*aittaaq* !", "Oh darn !") ou au contraire des rires si la personne éliminée exprimait son dépit de façon manifestement exagérée.

De façon symétrique et inverse, c'est le principe de la désignation positive, via un hasard heureux, favorable, qui était susceptible de prévaloir pour ces mêmes types de jeux :

– Pour l'exécution de certaines rondes dansées (au sein desquelles les joueurs se croisaient en se donnant la main, d'un côté puis de l'autre), la règle consistait à investir plusieurs participant(e)s d'un pouvoir non pas éliminatoire mais de « don », au sens où les joueurs qui leur tenaient la main au moment où la musique était interrompue étaient voués à remporter un prix. Plusieurs prix étaient alors en jeu au cours d'une même partie, et la ronde se poursuivait jusqu'à ce qu'ils aient tous été attribués.⁴⁹⁴

– La grande majorité des jeux de dés reposaient quant à eux sur un principe d'éligibilité (ou d'élection) plutôt que sur un principe éliminatoire : le joueur qui obtenait, à l'issue d'un lancer de dé, le chiffre annoncé en début de partie, était habilité à s'élancer au centre du cercle (formé par l'ensemble des participants), pour tenter d'y réaliser une action susceptible de lui valoir la victoire. Un tir réussi conférait en effet le droit de s'engager dans une activité prédéterminée, qui consistait généralement à (essayer de) mener un ouvrage à bien (cf. festivités 7u, x-y-z en annexe) : scier des planches (jusqu'à ce que toutes celles placées au centre fussent débitées), planter des clous dans une planche à l'aide d'un marteau (jusqu'à épuisement du stock de clous), enfiler des perles sur un même fil (jusqu'à vider totalement la boîte de perles), dénouer les multiples nœuds d'une cordelette, déballer un paquet surenveloppé... Dans d'autres cas, il s'agissait d'ingérer rapidement divers aliments disposés au centre, afin d'épuiser ces ressources au plus vite. Dès qu'un des participants obtenait à son tour le chiffre requis, il se précipitait au centre pour déloger le joueur qui s'y trouvait, et pour le relayer en quelque sorte dans sa tâche. Le joueur qui parvenait à achever l'ouvrage engagé (et mené progressivement) par tous ses prédécesseurs, ou qui se retrouvait au centre au bon moment pour consommer les derniers aliments restants, était vainqueur.

Si l'aboutissement de chaque jeu (pratiqué lors des festivités de Noël) et l'émergence d'un(e) gagnant(e) requéraient de façon générale la participation, et souvent la coopération, de tous les joueurs, le principe sous-jacent à ces jeux de dés était tout particulièrement celui de la concrétisation d'un processus collectif au travers d'une compétition interindividuelle : la compétition entre les joueurs alimentait ici la réalisation d'un travail collectif menant à la finalisation de la tâche ou de l'ouvrage engagé(e), travail collectif dont le fruit bénéficiait, en dernier lieu seulement, à l'un des participants.

⁴⁹⁴ On remarquera que ce jeu (écartant la notion d'exclusion ou d'élimination au profit d'une logique d'élection positive, gratifiante et plurielle) fut largement privilégié par la famille qui organisa une soirée ludique ouverte à l'ensemble des membres du village, lors des festivités de Noël en 2005.

Les Iglulingmiut étaient souvent très nombreux à prendre part à ces jeux. La quasi-totalité des personnes présentes dans la salle (hommes et femmes, dont certaines portaient un bébé dans leur *amauti* ; adolescents, enfants...) se rassemblaient alors en un cercle double, à l'intérieur duquel deux à trois dés étaient appelés à circuler, le plus souvent dans le sens de la trajectoire solaire (*siqinirmut maliklugu*). Dans l'ensemble, les attitudes des participants témoignaient à la fois de leur souhait d'obtenir le chiffre nécessaire pour se rendre au centre, et de leur empressement à faire avancer l'ouvrage en cours lorsqu'ils pouvaient y accéder :

Certains joueurs cherchaient d'abord à influencer favorablement sur le résultat de leur tir, au travers d'un petit rituel consistant à souffler sur le dé, à saisir celui-ci de façon spécifique, ou à murmurer « *makittaq* » (en référence à la position escomptée du dé au sol) dans sa direction.⁴⁹⁵ D'autres, parmi les joueuses surtout, incitaient un tout-petit à jeter le dé en leur nom, le guidant pour cela.⁴⁹⁶ Celles qui portaient un bébé dans leur *amauti* allaient aussi parfois jusqu'à jouer deux fois de suite, en arguant du fait que le deuxième essai était celui du petit. Enfin, lorsqu'un jeune enfant – jouant librement avec ses compagnons aux abords du cercle formé par ceux qui participaient au jeu de dés – venait à saisir et à jeter spontanément l'un des dés en circulation, et obtenait le chiffre requis, il était fréquent qu'un(e) participant(e), celui ou celle à qui il revenait de jouer à ce moment-là ou un(e) parent(e) situé(e) à proximité, se prévale de ce tir réussi pour aller tenter sa propre chance au centre.

Les joueurs qui se retrouvaient en position de réaliser la tâche exigée, au centre du cercle, faisaient généralement preuve d'un grand entrain et mettaient beaucoup de cœur à l'ouvrage, y compris dès le début, lorsque le travail à effectuer était encore considérable et que les probabilités de parvenir alors à l'achever personnellement, et donc de remporter le prix en jeu, étaient très faibles voire inexistantes. Il semblait important de manifester dès l'entrée en jeu son enthousiasme et sa promptitude à participer à l'ouvrage ou au « travail » collectif.⁴⁹⁷ Le jeu suivait néanmoins un rythme crescendo, à mesure que se rapprochait la perspective de voir s'achever l'ouvrage ou l'activité en cours, que chaque nouvel intervenant au centre faisait progresser. Les participants manifestaient alors une plus grande frénésie dans

⁴⁹⁵ Le terme générique désignant la pratique d'un jeu de dés, *makittarniq*, est le même que celui qui se réfère à la pratique du jeu divinatoire consistant à jeter un humérus de phoque au sol (cf. 4.1.2.2.2). Plusieurs aînés m'ont fait valoir l'existence d'une continuité majeure entre la pratique inuit du jet de l'humérus et celle du jeu de dés introduite par les Blancs, au sens où toutes deux reposent sur le principe d'un lancer visant à obtenir un résultat spécifique (I. Kunuk, H. Paniaq, Quliktalik, 2004). C'est peut-être aussi en ce sens que certains Qikiqtarjuarmiut perçoivent les jeux de dés comme relevant d'une activité « traditionnelle » (cf. Stuckenberger 2005 : 184).

⁴⁹⁶ Cette incitation était pour partie motivée par l'idée selon laquelle l'action d'un tout-petit est particulièrement susceptible de porter chance ou d'avoir l'issue escomptée, que ce soit pour le jet de l'humérus lors du *makittaq* divinatoire (cf. 4.1.2.2.2) ou pour le jet d'un dé. De nos jours, c'est essentiellement une notion de chance au jeu qui apparaît associée au lancer du tout-petit, tandis que lors de la pratique antérieure du jeu divinatoire, cette notion de chance au jeu était liée à celle de chance à la chasse (pour les hommes partis en expédition).

⁴⁹⁷ Chez les Qikiqtarjuarmiut, N. Stuckenberger (2005 : 185) a relevé que l'expression d'une certaine ardeur à la tâche, ou d'un empressement à contribuer au « processus collectif », semblait constituer aussi une forme de prescription pour toute personne prenant part à ces mêmes jeux de dés, organisés en période de Noël.

leur tentative d'obtenir le résultat autorisant à prendre le relais pour poursuivre, à titre personnel, cette activité, et pour tenter d'être vainqueur en y apportant la touche finale :

Beaucoup enjoignaient leurs voisins à jouer et à faire circuler le dé plus rapidement (“*atii ! tuavi !*”, « allez, vite ! »), leur rappelant ou répétant pour cela, sur un mode dramatique, que l'ouvrage semblait près d'être terminé ou que le joueur au centre menaçait de finir le stock disponible : “*nunguliqtuq !*” (« il/elle est en train de l'achever [d'épuiser les ressources existantes] »), “*nungukasaktuq !*” (« il/elle a presque terminé ! »)...

La dimension exacerbée de la compétition interindividuelle caractéristique de cette dernière séquence de jeu s'exprimait non seulement au travers de multiples cris, injonctions et mises en garde (lancés principalement par des femmes), mais aussi par l'adoption d'attitudes physiques encore plus volontaires et déterminées : les joueurs qui y étaient habilités, par un tir réussi, se ruaient vers le centre pour y déloger vivement leur(s) prédécesseur(s), et pour s'emparer des objets dont la manipulation pouvait les mener jusqu'à la victoire.

On peut remarquer au passage que de nombreux jeux pratiqués durant cette même période de Noël comprenaient également une séquence de ruée, en ce qu'ils impliquaient que les joueurs se précipitent à un moment donné vers un même lieu, pour y saisir au plus vite l'un des objets (chaussure, morceau de papier...) qui s'y trouvaient.⁴⁹⁸ Exprimée de façon « dramatique » lors de la séquence finale propre aux jeux de dés évoqués ci-dessus, la compétition interindividuelle pour l'accès à un objet ou à des biens (en quantité limitée et/ou conditionnant l'obtention d'un prix) était encore mise en scène, quant à elle, au travers de la ruée suscitée par les lancers de friandises, qui ponctuaient parfois les séances de jeux :

Ce sont surtout les comités représentant les trois institutions religieuses (mission catholique, église pentecôtiste, conseil anglican) qui organisèrent ces lancers *parlaniit*, entre deux séquences de jeux, notamment lorsque les participants, réunis au centre, s'apprêtaient à s'engager dans une nouvelle partie : l'effet de surprise recherché (au travers de ces distributions impromptues) visait à favoriser encore l'expression d'une grande effervescence, d'une cohue majeure, engendrée par la compétition pour accéder aux sucreries. En un instant, le cercle formé par les participants se disloquait, chacun se précipitant vers les friandises tombées au sol. Les membres de l'assistance se joignaient souvent à cette quête frénétique, et très vite, tous les participants rivalisaient de cris, sautilllements et gesticulations pour tenter d'inciter l'animateur à lancer le reste des bonbons dans leur direction.

Lors des jeux de dés décrits ci-dessus, la compétition interindividuelle qui culminait avec la ruée finale vers le centre (engendrée par l'accélération du rythme de circulation des dés), présentait, elle, la spécificité d'être subordonnée à la réalisation d'un ouvrage collectif. Un seul participant était néanmoins appelé à en récolter les fruits sous la forme d'un prix, et

⁴⁹⁸ Certains de ces jeux, qui intégraient une phase de ruée ou organisaient une forme de mêlée indifférenciée entre tous les participants (invités à s'emparer d'un objet générique, ou à retrouver au plus vite un objet spécifique, par le seul toucher) seront évoqués ci-dessous (cf. jeux reposant sur un principe d'association).

sa désignation était avant tout affaire de hasard (puisqu'elle dépendait surtout des résultats des tirs au dé de l'ensemble des joueurs), et non pas tant de rapidité ou de compétence.

Si certains jeux faisaient intervenir le hasard comme principal ressort déterminant la victoire (et la non-victoire, plutôt que la défaite), d'autres exigeaient surtout que les participants mettent en œuvre, pour gagner, certaines capacités ou compétences (physiques, sensorielles, tactiques, voire sociales), même s'ils n'excluaient pas toute dynamique aléatoire. Parmi ces jeux, beaucoup étaient fondés sur un principe d'association, ou d'appariement. Pour remporter la partie ou pour avoir du moins une chance de gagner en restant dans la partie, chaque joueur devait faire preuve de rapidité, de réflexes, d'audace, voire d'opportunisme, et il devait surtout témoigner d'une capacité à s'allier avec qui que ce fût, ou avec différents partenaires potentiels (qui lui étaient éventuellement désignés par le sort, et que lui-même n'était donc pas en position de choisir). Cet impératif d'association se déclinait selon différents modes, au travers de jeux dont un aperçu est proposé ici.

Parmi les jeux organisés selon un principe d'association, on peut évoquer notamment :

– Celui invitant à la constitution d'un groupe d'un nombre x d'individus, ce nombre (variable) étant annoncé par l'animateur, lorsque la trame musicale était soudain interrompue (voir en annexe : festivités 7p). Les participants commençaient par se déplacer en tout sens dans la salle, tandis qu'un enregistrement musical était diffusé. Dès que celui-ci était suspendu, l'animateur indiquait le nombre (de 2 à 18) à suivre pour la formation d'un groupe, et les joueurs s'efforçaient alors d'établir au plus vite les partenariats nécessaires, s'agrippant prestement les uns les autres, se saisissant par les épaules ou la taille, afin d'aboutir à la constitution d'un tel groupe (ou de se retrouver chacun au sein d'un groupe intégrant le bon nombre de participants). La formation de ces groupes était soumise à un impératif de rapidité, dans la mesure où les joueurs qui étaient les derniers à constituer un groupe, ou qui n'étaient pas parvenus à former à temps un ensemble du nombre adéquat, étaient éliminés.⁴⁹⁹

La possibilité de rester en course était principalement fonction de la capacité à s'allier avec le(s) premier(s) venu(s) (d'abord les joueurs les plus proches de soi dans l'espace), chaque joueur étant ici susceptible d'être un partenaire. Les partenariats établis étaient surtout opportuns et éphémères, puisque chaque groupe constitué se désagrégeait sitôt que la musique reprenait, avant que l'animateur n'appelle à la formation d'un nouveau groupe de x personnes.

– Un autre jeu d'association impliquait de constituer un groupe référant au champ de la parenté, selon un modèle stéréotypé (plus euro-canadien qu'inuit) : les participants étaient en effet invités à s'associer de façon à former une famille nucléaire, composée du père (*ataata*), de la mère (*anaana*), du fils (*irniq*) et de la fille (*panik*). Tous les joueurs s'engageaient d'abord dans une ronde dansée, et dès que la musique s'interrompait, chacun se précipitait au centre pour y ramasser un bout de papier, sur lequel figurait l'une des quatre positions familiales

⁴⁹⁹ Dans les faits, il était assez fréquent, et selon toute apparence admis, qu'en début de partie, des joueurs censés être éliminés restent dans l'espace de jeu pour continuer à jouer.

possibles. Chacun devait alors trouver trois « parents » potentiels auxquels s'associer, afin de constituer au plus vite une unité familiale complète (voir en annexe : festivités 7m-n). La rapidité représentait ici encore un critère essentiel, puisque les joueurs les plus lents à aboutir à une telle unité (ou n'ayant pas réussi à s'insérer dans une famille) devaient quitter la partie. Une fois les différents groupes constitués, les joueurs déposaient les bouts de papier au centre de la salle, et la ronde reprenait jusqu'à ce que la musique soit de nouveau interrompue, ce qui marquait le début d'une nouvelle séquence d'association « familiale » (appelée à se solder par d'autres éliminations). Le processus se répétait jusqu'à ce qu'il ne reste plus que quelques joueurs en lice, et que quatre gagnants (les premiers à avoir constitué une famille nucléaire « conforme ») se dégagent.

Comme pour le jeu d'association précédent, les participants témoignaient ici d'une grande vivacité et d'une forte réactivité face aux comportements des autres joueurs : ils étaient prompts à établir des alliances, à se joindre à autrui, mais aussi à changer de partenaire(s) si de meilleures perspectives de réussite se présentaient ailleurs. L'abandon d'un partenaire ou d'un groupe, au profit d'un autre, faisait en effet partie d'une stratégie fréquente, dès lors que l'objectif principal du joueur était de rester dans la partie, pour avoir une chance de gagner. Par rapport au jeu d'association régi par l'énonciation d'un nombre, celui de la constitution des familles intégrait une dimension sonore considérable, dans la mesure où les joueurs encore isolés tendaient à hurler le terme de parenté correspondant à leur statut du moment, tandis que ceux qui avaient amorcé la constitution d'une famille criaient les noms génériques des parents recherchés pour compléter celle-ci. Cette dynamique de cacophonie, prisée pour son effet comique (si l'on s'en réfère aux nombreux rires qu'elle suscitait chez les membres du public), était au cœur d'un autre jeu d'association par « familles », animales cette fois :

– Ce jeu consistait à former une « famille » animale de quatre membres (de la même espèce). Les participants retiraient chacun, auprès de l'animateur, un morceau de papier sur lequel était inscrit le nom d'un animal (chien, loup, canard harelde, goéland...), dont l'identité ne devait pas être révélée. Tous les joueurs devaient ensuite se bander les yeux, et au signal donné, chacun se mettait en quête des trois autres membres de son espèce, en s'efforçant de se faire connaître par ses cris (censés correspondre à ceux de l'animal qu'il incarnait), tout en prêtant l'oreille afin de repérer la position de ses congénères. Les quatre vainqueurs étaient ceux qui s'étaient montrés les plus rapides à reconstituer leur famille animale. Si les possibilités d'alliance étaient ici plus réduites (car fonction d'une distribution prédéterminée), chaque joueur témoignait, en prenant part à ce jeu, de sa prédisposition à accepter voire rechercher tout partenaire lui ayant été attribué par le hasard.

Plusieurs jeux reposaient quant à eux sur un principe d'association plus spécifique, celui de l'appariement :

– L'un d'eux exigeait que la moitié des participants trouvent, parmi les joueurs constituant l'autre moitié, le/la bon(ne) partenaire, correspondant au propriétaire de la chaussure que chacun avait ramassée au centre. Il s'agissait, à chaque tour, de reconstituer des paires de chaussures, en formant pour cela une paire de partenaires (éphémères). Les joueurs commençaient par former deux cercles concentriques (comprenant chacun le même nombre de participants). Ceux situés dans le cercle extérieur lançaient ensuite, vers le centre, une des chaussures

qu'ils portaient, gardant l'autre au pied. Lorsque la trame musicale était enclenchée, les membres de chaque cercle s'engageaient dans une ronde, en tournant chacun dans un sens opposé (cf. annexe : festivités 7-1).⁵⁰⁰

Dès que la musique était interrompue, les joueurs du cercle intérieur se précipitaient au centre pour y ramasser une chaussure, puis ils s'efforçaient de trouver au plus vite (au sein du cercle externe toujours formé par les autres participants) la personne à qui elle appartenait, afin de la lui faire chausser.

Lorsqu'un joueur était parvenu à s'associer ainsi avec le/la propriétaire de la chaussure qu'il avait ramassée, tous deux se plaçaient en position accroupie. Le dernier joueur restant avec une chaussure en main (ou se révélant le moins prompt à attribuer correctement cette dernière) était éliminé, ainsi que celui/celle qu'il n'avait pas pu identifier ou chausser assez vite. Puis les participants du cercle externe plaçaient à nouveau une de leurs chaussures au centre, et les rondes (inversées) reprenaient au rythme de la musique, jusqu'à l'interruption de celle-ci, signifiant le début d'une nouvelle séquence d'attribution des chaussures.

Le jeu se poursuivait de la sorte, pour aboutir (à l'issue d'une série d'éliminations) à la distinction de deux vainqueurs : le « chausseur » et le « chaussé » qui s'étaient montrés les plus rapides à s'associer (pour reconstituer la paire de chaussures), lors de la séquence finale.

Chaque séquence d'attribution des chaussures était marquée par une grande effervescence :

Les joueurs situés à l'intérieur du cercle couraient en tout sens, cherchant à repérer leur partenaire du moment (en observant pour cela les pieds, ou les visages, s'ils connaissaient déjà l'identité du propriétaire de la chaussure), tandis que ceux qui constituaient le cercle externe s'efforçaient d'identifier celui/celle qui détenait leur chaussure, pour tenter ensuite d'attirer son attention en hurlant (« *maani* ! », « ici ! »), en agitant les bras ou en sautant sur place (cf. annexe : festivités 7o).

Certains membres de l'assistance, principalement des hommes âgés, se plaisaient en outre à contribuer à la confusion ambiante en se joignant quelques instants (avec une seule chaussure au pied) aux participants formant le cercle des partenaires potentiels, alors qu'aucune de leurs chaussures ne se trouvait au centre. Eux-mêmes ne manquaient pas de gesticuler, faisant mine d'appeler l'un des joueurs qui brandissait une chaussure, en quête de son propriétaire. D'autres spectateurs cherchaient encore à engendrer quelques errements supplémentaires et à corser la difficulté, en envoyant au centre une ou deux chaussures non appariées, lorsqu'il ne restait plus que quelques joueurs en lice (occupés à exécuter une ronde).

Le public participait donc à sa façon, en manifestant souvent, par des taquineries ou des rires, son goût pour les scènes ludiques caractérisées par une grande confusion, gestuelle et sonore.

– Un autre jeu fondé sur un principe similaire (à celui de l'appariement par l'attribution d'une chaussure) invitait les joueurs constituant le cercle interne à identifier au plus vite, parmi les participants du cercle externe, leur partenaire du moment, en fonction du nom inscrit sur le morceau de papier ramassé au sol. En début de partie, la moitié des joueurs inscrivaient chacun leur(s) nom(s) sur un bout de papier, qui était ensuite déposé au centre.⁵⁰¹

Tous s'engageaient alors dans une double ronde, et dès que la musique était interrompue, ceux de la ronde

⁵⁰⁰ Ce jeu débutait aussi parfois par l'exécution d'une seule ronde dansée, durant laquelle les hommes (circulant dans un sens) croisaient les femmes (se déplaçant dans l'autre sens), en leur donnant la main, d'un côté puis de l'autre. Lors de certaines parties, ce sont les femmes qui devaient ramasser une chaussure puis s'efforcer de la remettre à son propriétaire, tandis que pour d'autres, les rôles étaient inversés.

⁵⁰¹ Lors de ce jeu, où il importait d'être identifié au plus vite par qui que ce fût, ce sont surtout les noms « institutionnalisés » par l'administration ainsi que les prénoms chrétiens, et parfois des surnoms (évoquant par exemple une caractéristique physique), qui étaient indiqués sur les papiers.

intérieure prenaient l'un des papiers au centre, puis ils devaient se hâter de rejoindre la personne dont le nom était mentionné sur ce papier. Lorsqu'un joueur avait effectivement trouvé son/sa partenaire (correspondant au nom indiqué), tous deux se mettaient en position accroupie, pour signifier que la paire était constituée.

On peut se demander dans quelle mesure la pratique de ce jeu contribue à favoriser une meilleure connaissance mutuelle et surtout transgénérationnelle, des noms des membres d'une « communauté » marquée ces dernières décennies par une forte croissance démographique. Une femme d'une cinquantaine d'années, très active dans le village, me fit en tout cas part de sa surprise et de sa déception après avoir constaté qu'un jeune joueur de 17 ans ne connaissait pas son nom (*atiq*), et n'avait donc pas réussi à l'identifier au cours du jeu.

– Praticué à Noël en 2005, le jeu désigné par le terme *nurluk* (« boucle ») ou *nurlusiut* (en référence à la notion de contact avec une boucle, ou d'entrelacement entre deux boucles, deux mailles) était également fondé sur le principe d'un appariement entre des joueurs (de chacune des moitiés prédéfinies). En général, les participants se répartissaient dans l'espace selon leur sexe. Les femmes s'alignaient les unes derrière les autres au centre de la salle, chacune repliant un bras d'un côté (opposé à celui utilisé par leur voisine de devant), la main sur la hanche de façon à former une boucle (*nurluk*). Les hommes devaient tourner autour de la colonne constituée par les femmes, en marchant ou en courant, tant qu'une trame musicale était diffusée. Sitôt que la musique cessait, les participants s'efforçaient de trouver au plus vite une partenaire disponible (présentant son bras de leur côté), pour se placer à côté d'elle, en passant leur bras dans la boucle formée par le bras de cette dernière. Le joueur qui s'avérait le moins rapide à s'allier avec une joueuse se voyait éliminé, de même que la joueuse restée le plus longtemps sans partenaire, à l'issue de cette première séquence. Puis la musique reprenait, et avec elle, la circumambulation des hommes. À la fin de la partie, deux individus sortaient vainqueurs : le joueur le plus prompt à saisir l'une des participantes restant au centre, et cette partenaire conjoncturelle.

Réunissant des joueurs des deux sexes et de différentes générations, tous les jeux d'association évoqués ci-dessus exigeaient de chaque participant(e) qu'il/elle se montre prêt(e) à collaborer activement ou à s'allier avec tout autre joueur, afin d'essayer de rester dans la partie le plus longtemps possible. La coopération requise (pour conserver une chance de gagner) était vouée à dépasser toute considération quant à la qualité des relations interpersonnelles, ou à la nature des rapports sociaux prévalant avant l'entrée dans le jeu. Dans les faits, les participants témoignaient en général de leur enthousiasme et de leur empressement à s'associer avec tout joueur ou toute joueuse susceptible d'être un(e) partenaire adéquat(e) selon les exigences du moment.⁵⁰²

⁵⁰² Au cours des deux semaines de jeux collectifs organisés à Iglulik pour célébrer Noël, en 2005, je n'ai relevé aucune expression traduisant, chez un joueur (enfant ou adulte), une réticence à s'allier ou à jouer avec un autre participant. Les observations de N. Stuckenberger (2005 : 196), qui assista à deux reprises aux jeux pratiqués en période de Noël à Qikiqtarjuaq (Nunavut) semblent aller dans le même sens. Il faut rappeler pour autant que tous les Iglulingmiut ne participaient pas systématiquement à tous les jeux, certains choisissant peut-être de rester spectateurs en fonction du type d'interaction exigé par le jeu.

Outre les jeux d'association impliquant de former des partenariats éphémères, appelés à varier sans cesse au cours d'une même partie, plusieurs jeux d'appariement reposaient, eux, sur un principe de reconstitution ou d'activation d'une même paire (de joueurs), définie au début de chaque partie. Si certaines paires étaient alors constituées par des couples institués (conjoint, époux), les partenariats établis pour le jeu étaient en grande majorité ponctuels, réunissant des proches, des amis, mais aussi de simples « connaissances », et souvent des individus de différentes générations. Toute personne qui souhaitait prendre part au jeu qui s'annonçait pouvait d'ailleurs intégrer le cercle des futurs joueurs, même si elle n'avait pas encore trouvé de partenaire : en ce cas, l'animateur ne manquait pas de souligner qu'un(e) participant(e) supplémentaire était nécessaire pour que le jeu débute (et pour que tous puissent jouer), et son appel était systématiquement suivi d'effet : l'un(e) des membres de l'assistance rejoignait alors la personne concernée. On peut encore remarquer que, lorsque des partenariats mixtes étaient requis pour certains de ces jeux, de nombreuses femmes n'hésitaient pas à s'engager à deux pour y participer, l'une d'elles assumant alors le rôle de l'homme.⁵⁰³ Dans l'ensemble, c'est d'abord la reconnaissance d'une même motivation, le souhait de participer au jeu, qui fondait l'établissement de bien des partenariats en début de partie.⁵⁰⁴

Parmi les jeux impliquant la constitution d'un partenariat dualiste, appelé à être activé tout au long de la partie, on peut d'abord en évoquer plusieurs reposant sur l'association entre un homme et une femme :

– Le jeu du *nurlusiut* était parfois organisé selon un principe de reconstitution de la paire mixte établie en début de partie. Lorsque la musique cessait, chaque joueur masculin devait rejoindre le plus rapidement possible sa partenaire (debout, parmi les autres femmes, dans la colonne centrale, un bras replié sur le côté).

– Lors de certains jeux de dés, ce sont seulement les hommes qui, installés selon un cercle, jetaient le dé à tour de rôle. Les femmes formaient quant à elle un cercle intérieur, chacune étant placée face à son partenaire. Dès que celui-ci obtenait le chiffre requis (déterminé en début de partie), la joueuse associée devait s'élancer pour récupérer un sac contenant des « colliers » (confectionnés à partir de chutes de sacs en plastique), en l'enlevant pour cela des mains de celle qui l'avait alors, afin de revenir auprès de son partenaire, pour lui passer, un à un, le plus grand nombre de colliers autour du cou... et ce, avant qu'un joueur n'obtienne à son tour le « bon » résultat, et que sa partenaire ne vienne s'emparer du sac. Le couple vainqueur était celui dont l'homme portait, à l'issue de la partie, le plus grand nombre de colliers.

⁵⁰³ Les partenariats exclusivement masculins étaient en revanche bien plus exceptionnels à cette occasion.

⁵⁰⁴ La constitution de paires de partenaires semblait répondre à une même logique spontanée et « opportuniste », pour les danses *hukki* qui étaient pratiquées par les jeunes adultes à l'issue des jeux, durant toute la nuit, pendant la période des festivités de Noël et du nouvel an (cf. annexe : festivités 7F/G). Certains venaient y participer en couple, mais beaucoup d'Iglulingmiut (hommes ou femmes) commençaient par intégrer le cercle des danseurs en attente du prochain morceau, formant ainsi une paire avec le voisin/la voisine du moment (nécessairement de sexe opposé), ou attendant simplement d'être rejoints par un membre de l'assistance ou un(e) nouvel(le) arrivant(e) désireux de danser. Ces partenariats étaient variables, changeant souvent d'une danse à l'autre.

– Un concours de danse *hukki* (inspirée des quadrilles des baleiniers) fut organisé par couple mixte (cf. annexe : festivités 7E) : chaque couple était invité à danser quelques minutes au centre d'un cercle formé par les autres danseurs et les spectateurs, la qualité de leur performance étant évaluée par un jury composé d'« aînés ».

Plusieurs jeux invitaient quant à eux à la formation et à la mise en œuvre de paires intergénérationnelles. Certains d'entre eux requéraient ainsi qu'une personne âgée et un adolescent (ou un jeune adulte) coopèrent durant toute la partie :

– L'un des nombreux jeux pratiqués avec un (ou plusieurs) dé(s) distinguait les « anciens » (*innaaluit, inutuqait*), assis en cercle, et les « jeunes » (*makkuktut*), appelés à former le cercle intérieur, en se plaçant chacun face à leur partenaire « aîné ». Lorsqu'un joueur âgé parvenait à obtenir le résultat assimilé à un jet de dé positif, son jeune associé devait tenter de récupérer au plus vite une cordelette (qui, en début de partie, comportait de multiples nœuds), afin de la transmettre à ce partenaire, pour que celui-ci puisse opérer dessus (en tentant d'en défaire les nœuds restants). Au cours du jeu, certains jeunes adultes tendaient à faire preuve de pitié : ils faisaient mine, par exemple, de vouloir protéger excessivement leur partenaire aîné (occupé à tenter de dénouer les nœuds de la cordelette), en ouvrant grand les bras de façon à faire rempart, lorsqu'un autre jeune joueur se présentait pour prendre à son tour la cordelette. Il n'était cependant jamais question de s'opposer réellement à la saisie de la cordelette par un concurrent.

D'autres jeux impliquaient encore une étroite collaboration entre un adulte et un enfant :

– C'était notamment le cas de celui consistant, pour l'adulte, à tresser les brins de laine rattachés à son pied⁵⁰⁵, dès qu'il y était habilité par le port d'un bandeau ou d'un collier que son jeune partenaire devait lui passer au cou. Le joueur adulte n'avait droit à ce collier que lorsque son tir (au dé) aboutissait au résultat défini en début de partie : son jeune partenaire devait se tenir prêt, debout face à lui, pour aller chercher, le cas échéant, le collier permettant à l'adulte de progresser dans sa tâche (de tressage). Le joueur qui était parvenu à tresser, le premier, tous ses fils de laine jusqu'au bout était vainqueur, ainsi que son jeune assistant.

En un sens, ces derniers jeux se référaient à un certain idéal de coopération entre les jeunes membres du groupe et les adultes ou les anciens. Dans ce cadre, les jeunes joueurs étaient en effet invités à mettre leur dynamisme physique au service d'un participant plus âgé, chargé quant à lui de faire preuve de dextérité ou de savoir-faire, afin que les deux partenaires aient une chance de remporter la partie, et les prix en jeu.⁵⁰⁶

⁵⁰⁵ Les joueurs adoptaient ici une posture traditionnelle, associée à la pratique consistant à tresser des fibres de tendon de caribou pour obtenir du fil (de couture) : voir en annexe, festivités 7A.

⁵⁰⁶ On peut souligner que l'empressement à exécuter une tâche ou un service demandé(e) par un adulte, et tout particulièrement par un « ancien », relevait (voire relève encore) d'une prescription majeure dans la société *iglulingmiut*. Par le passé, la démonstration d'une promptitude à accéder aux requêtes ou aux demandes d'assistance de personnes (plus) âgées était surtout mise en relation avec une capacité future à capturer efficacement et prestement un gibier (pour les garçons), ou à donner naissance rapidement, sans difficultés (pour les filles). Le fait de prêter régulièrement assistance à une personne âgée, au travers de la réalisation de tâches domestiques notamment, était aussi conçu comme de nature à engendrer un contre-don significatif de la part de cette personne (dont les facultés psychiques – *isuma* – étaient réputées puissantes, en raison de son grand âge), souvent après le décès de celle-ci : le/la jeune auxiliaire se voyait promis(e) à une longue vie, ou était susceptible de recevoir le soutien de la personne défunte en cas de difficultés particulières.

De façon générale, quel que fût le mode selon lequel les partenariats étaient appelés à prendre forme (recomposition permanente, ou validité durant une même partie avant qu'une nouvelle partie n'invite à d'autres configurations...), les jeux fondés sur un principe d'association incitaient chacun des participants à témoigner de sa capacité à coopérer avec un, voire tout autre individu. En ce sens, ces jeux constituaient un cadre à l'intérieur duquel chaque joueur pouvait se donner à voir comme un allié potentiel valable, tout en manifestant sa reconnaissance de « l'autre » en tant que partenaire légitime et pertinent, ainsi que N. Stuckenberger (2005 : 183) a pu le souligner pour certains jeux pratiqués par les Qikiqtarjuarmiut en cette même période de Noël (*quviasukvik*).

Il faut remarquer qu'une telle dynamique de coopération (orientée ou indifférenciée) ne caractérisait pas seulement les jeux requérant explicitement la formation de partenariats, mais sous-tendait plus largement tout un ensemble d'activités ludiques organisées à Iglulik lors des festivités de Noël, telles les courses à relais pour lesquelles les participants se subdivisaient d'abord en deux équipes (formant deux lignes parallèles concurrentes).⁵⁰⁷ Dans leurs tentatives pour gagner, les joueurs pouvaient en outre être amenés à solliciter activement la collaboration de membres du public, en particulier lors de jeux consistant à relever les défis énoncés successivement par l'animateur. Fondés sur le principe d'une mise à l'épreuve dont la nature n'était révélée qu'au dernier moment, ces jeux exigeaient souvent, de fait, que les joueurs en appellent à la contribution directe des spectateurs. À titre d'illustration, on peut en livrer ici un aperçu :

– Pour ce type de jeux (à défi), les participants étaient d'abord invités à se réunir au centre. Ils devaient ensuite s'efforcer de satisfaire le plus prestement possible les demandes de toutes sortes qui étaient formulées par l'animateur. Le joueur qui se révélait le plus lent à réaliser l'action exigée ou à obtenir l'objet requis était en effet éliminé (de même que celui qui n'avait pas réussi à faire l'un ou l'autre), à l'issue de chaque nouvelle demande. Les requêtes énoncées pouvaient porter, ici encore, sur la formation d'un groupe précis (de x personnes) ou sur l'adoption de telle ou telle posture, mais elles impliquaient aussi de trouver de l'aide parmi les membres du public, dans la mesure où il s'agissait le plus souvent de ramener un objet spécifique (un briquet rouge, une casquette à l'effigie de l'équipe de hockey des Maple Leaf, une pièce de 1 sou, une chaussette de bébé, une clef percée, etc...), ou bien d'entrer en contact avec un individu (un enfant en bas âge, tel ou tel aîné...) présent dans la salle, et dont l'animateur précisait l'identité ou les caractéristiques.

Les participants se précipitaient alors en direction des spectateurs, pour solliciter en urgence l'objet demandé (parcourant pour cela l'ensemble de la salle dans l'espoir de repérer un membre du public (dé)tenant l'objet en question), ou pour saisir la main d'un individu relevant de la catégorie indiquée, ou celui-là même dont l'identité

⁵⁰⁷ Ce type de compétition, impliquant une collaboration entre les membres d'une même équipe appelée à se subdiviser ensuite pour engendrer deux équipes adverses, a été décrit de façon détaillée par N. Stuckenberger (2005 : 176-179), pour les Qikiqtarjuarmiut. À Iglulik, ces jeux s'organisent selon les mêmes modalités.

avait été évoquée, parfois métaphoriquement. Dans l'ensemble, les membres de l'assistance répondaient avec enthousiasme aux sollicitations des joueurs, et se montraient prompts à leur fournir, lorsqu'ils le pouvaient, l'objet requis pour rester en lice.

Parmi les autres défis proposés dans le cadre de ces jeux, plusieurs invitaient aussi les participants à adopter des attitudes ou des comportements spécifiques, à connotation comique voire grivoise :

Une des épreuves consistait par exemple à écarter et refermer les jambes (de façon à ce que les genoux viennent régulièrement se toucher), tout en faisant pivoter son index à l'intérieur de la paume de la main opposée (en un geste suggérant un rapport sexuel), et en réalisant toutes sortes de grimaces. Il s'agissait de se donner à voir sous une apparence grotesque, au travers d'une gestuelle évoquant notamment une sexualité bouffonne et incontrôlée. Ce sont essentiellement des joueurs et des joueuses d'âge mûr qui se prêtèrent d'ailleurs à l'exercice, tandis que la majorité des jeunes adultes préférèrent quitter la partie, plutôt que de s'y essayer.

D'autres épreuves impliquaient encore que les joueurs ôtent prestement une partie de leurs vêtements (veste, sweat-shirt...) ainsi que leurs chaussures, pour réaliser ensuite tout un parcours, en courant ou en sautillant au travers de la salle, avant de revenir se rhabiller.

Si certains jeunes joueurs abandonnaient en cours de partie lorsque l'action exigée portait au grotesque, d'autres participants tendaient au contraire à « surjouer » ou à exécuter avec quelques pitreries l'action évoquée, manifestant de façon bouffonne une aptitude – et un empressement – à se plier à ce qui était demandé.

L'adoption de comportements clownesques, voire la prise en charge d'un rôle de pitre constituaient de manière générale une prédisposition manifestée par certains participants, quel que fût le jeu dans lequel ils s'étaient engagés. Ceux qui se montraient ainsi enclins à la bouffonnerie étaient surtout des hommes, parfois des femmes, dans la cinquantaine ou bien au-delà⁵⁰⁸ :

Certains tendaient par exemple à se dandiner en effectuant des contorsions exagérées (lorsqu'il s'agissait de passer au travers d'un cerceau avant de le transmettre à un joueur de la ligne opposée), ou faisaient semblant, avec une apparence de sérieux et d'application, d'éprouver de grandes difficultés à réaliser des tâches simples, comme celle consistant à ramasser des jetons pour les déposer dans une boîte, lors de jeux de dés orientés vers un objectif d'aboutissement d'un ouvrage engagé collectivement.

Par de telles attitudes, ces joueurs témoignaient de leur volonté première de réjouir tous les autres participants (et/dont l'assistance), plutôt que de remporter le prix en jeu, même si les deux objectifs n'étaient pas nécessairement incompatibles.

⁵⁰⁸ Pour N. Stuckenberger (2005 : 179-180), qui releva également l'expression de comportements d'auto-dérision chez certains joueurs participant aux festivités de Noël à Qikiqtarjuaq, cette capacité à faire le pitre s'assimilait à une « compétence sociale » reconnue et très valorisée chez les Qikiqtarjuarmiut. À Iglulik, si des adultes de diverses générations pouvaient adopter un comportement destiné à provoquer les rires ou sourires de l'assistance, ce sont toutefois des participants d'âge mûr qui semblaient les plus portés à endosser un véritable rôle bouffon. Le(s) statut(s) propre(s) aux joueurs exprimant une propension à faire rire d'eux mériterai(en)t d'être davantage interrogé(s). Il semble que les plus prompts à l'auto-dérision dans ce contexte soient des individus bénéficiant d'une certaine reconnaissance sociale, ou/et dont la position est solidement affirmée au sein de la communauté.

Les Iglulingmiut appartenant aux différentes générations d'« anciens » (*innatuqait*, *innaaluit*, *inutuqait*) se prêtaient aussi avec enthousiasme à des compétitions propices à la mise en évidence de leurs insuffisances ou limitations physiques, et fort susceptibles en ce sens de revêtir une dimension comique pour les spectateurs (dès lors que le décalage entre l'objectif fixé et la capacité à l'atteindre était pleinement assumé par les participants).⁵⁰⁹

Lors des festivités de Noël en 2005, plusieurs femmes âgées de cinquante à soixante-dix ans se livrèrent par exemple à un concours de *siqtuqtaq*- consistant à sautiller le plus longtemps possible en position accroupie, en lançant une jambe puis l'autre vers l'avant, en alternance (cf. annexe : festivités 7f). Cette épreuve athlétique, marquée par plusieurs séries de chutes (sur les fessiers), suscita de nombreux rires, tant dans l'assistance que chez les participantes.

De manière générale, les anciens et les « aînés » étaient aussi parmi les plus prompts, et parfois les seuls, à s'engager dans des jeux à défis impliquant d'adopter des comportements parodiques ou transgressifs. En 2005, lorsque l'animateur invita ainsi les personnes présentes à se livrer, par deux, à une parodie de lutte, ce furent essentiellement des femmes et des hommes dans la soixantaine et au-delà qui participèrent à ce jeu (cf. annexe : festivités 7s).⁵¹⁰

Les prétendus adversaires se succédèrent par paire au centre de la salle, pour faire semblant de se battre, en simulant des échanges de coups qui s'inspiraient pour partie des techniques de boxe et d'arts martiaux. Ces duels parodiques n'étaient que peu codifiés toutefois, dans la mesure où tous les (simulacres de) coups étaient permis.

Il faut souligner que ces représentations parodiques de luttes et de comportements à la limite de l'agression suscitérent beaucoup de rires dans l'assistance, alors qu'une autre compétition organisée également par des membres du Conseil anglican, et qui invitait cette fois les participants à faire semblant de pleurer le plus longtemps possible, fut globalement mal perçue, même si plusieurs personnes y participèrent : tant chez les Catholiques que chez les Anglicans, nombre de spectateurs semblèrent n'y déceler aucune portée comique. Dans mon entourage, certains affirmèrent surtout que ce jeu était effrayant, étrange, « mauvais ».

⁵⁰⁹ Cette prédisposition est tout aussi manifeste chez d'autres Inuit de ces mêmes générations, que ce soit au Nunavut ou au Nunavik. Lors des festivités de Noël organisées en 2001 à Kuujjuaq (Nunavik), plusieurs aînés participèrent ainsi, avec moult pitreries, aux compétitions « athlétiques » qui leur étaient proposées, et qui impliquaient de sauter en longueur (depuis une position agenouillée) ou en hauteur. Toujours à Kuujjuaq, je pus observer le même enthousiasme à mettre en scène, sur le mode de la dérision, des incapacités physiques liées à l'âge, lors d'un match de hockey « senior » organisé à l'occasion d'une rencontre entre aînés de différentes régions du Nunavik et du Nunavut : parmi les joueurs « aînés », certains surjouaient leur difficulté à atteindre le palet, en rampant sur la glace, ou en faisant mine de se servir de leur crosse comme d'une canne... et ce pour le plus grand plaisir de l'assistance, qui exprimait sa reconnaissance par des rires sonores. Dans l'ensemble, le fait de rire face aux insuffisances physiques d'un joueur (qui met celles-ci en scène avec une intention parodique ou comique) semble clairement dissocié de la prohibition interdisant de se moquer d'une personne défaillante.

⁵¹⁰ Je fus la seule jeune femme à prendre part, bien malgré moi, à cette compétition parodique. Un homme dans la soixantaine, que, sur les conseils d'une femme inuit, j'avais sollicité la veille pour être mon partenaire « aîné » lors d'un jeu de dés, me rendit la politesse en m'invitant à me mesurer à lui dans le cadre de ce jeu. Bien que très réticente à l'idée de faire semblant de frapper un homme de son âge devant l'ensemble des Iglulingmiut présents, il me sembla qu'il était impossible de refuser sans faire preuve d'une grande indécatesse.

Parmi les jeux fondés sur le principe du grotesque, ou conçus pour engendrer des effets burlesques (en ce qu'ils exigeaient des joueurs, ou d'une partie d'entre eux du moins, qu'ils adoptent des postures et des attitudes parodiques ou comiques), certains attirèrent aussi des participants de différentes générations. Ce fut notamment le cas des jeux impliquant de se travestir, pour mettre éventuellement en scène des conduites caractéristiques de l'autre sexe :

Bien que, contrairement aux années précédentes, aucun concours de déguisement ne fût organisé dans le grand gymnase lors des festivités de Noël de 2005, les Iglulingmiut furent encore invités à se travestir dans d'autres cadres durant cette période.⁵¹¹ Dans la semaine précédant le 25 décembre, la Coop organisa ainsi sa traditionnelle « soirée pour les femmes » (seules admises dans le magasin) : celles-ci étaient incitées à prendre l'apparence d'un homme et à relever certains défis (consistant notamment à imiter des comportements masculins : faire semblant de marcher ou d'uriner comme un homme par exemple), afin de bénéficier de 25 % de réduction ou de la levée des taxes sur les articles achetés. Des femmes de tout âge se livrèrent ainsi à des imitations parodiques, tandis que d'autres préférèrent rester spectatrices. Au lendemain de cette « nuit des femmes », c'est la « nuit des hommes », fondée sur un principe inverse, qui fut organisée dans ce même magasin.

Outre les compétitions appelant à assumer un rôle parodique, en transgressant pour cela les divisions génériques ou même générationnelles⁵¹², d'autres jeux visant à produire des effets comiques (*tipsinaqtut*) impliquaient quant à eux que les/des participants tentent de surmonter les handicaps qui leur étaient imposés, que ce fût sous la forme d'une incapacité physique (l'usage des mains, des bras ou des jambes étant prohibé par exemple) ou d'une limitation sensorielle (liée à une privation de la vue essentiellement) :

– De nombreux jeux invitaient les participants à réaliser une action spécifique, avec les yeux bandés :

Il s'agissait par exemple, pour des joueuses placées dans l'incapacité de voir (*tauturunnangittut*), d'effectuer plusieurs tours sur elles-mêmes avant de partir chacune à la recherche du partenaire masculin qui était entré avec elle dans le jeu : ce dernier était positionné de l'autre côté de la salle, dans la rangée formée par les hommes. Cette quête nécessitait d'avancer à tâtons et de toucher les corps qui pouvaient se présenter.

En ce sens, on peut penser que la pratique de ce jeu révèle une forme de continuité par rapport aux jeux intérieurs *uatamanna* (cf. 2.3.1.3) et *iqquqiq* (cf. 3.2.1) engagés autrefois dans le cadre des campements, et qui impliquaient qu'un joueur temporairement privé de la vue tente d'attraper à tâtons l'un ou l'une des participant(e)s.

⁵¹¹ Le fait de se travestir à l'occasion d'un concours de déguisement constitue une pratique souvent associée aux fêtes de Noël dans des villages du Nunavut (Stuckenberger 2005 : 175) et du Nunavik (Kuujjuaq, terrain 2001).

⁵¹² L'un des jeux organisés à Kuujjuaq le 25 décembre 2001 reposait sur un principe d'infantilisation parodique. Des hommes âgés de 18 à 40 ans endossèrent en effet le rôle de nourrissons ou de tout-petits, en acceptant de se voir donner le biberon par des femmes de plus de 50 ans. Allongé sur le dos, la tête reposant sur la cuisse de celle qui l'alimentait, chaque participant devait s'efforcer de boire son biberon (rempli de lait) au plus vite, le vainqueur étant celui qui pouvait se montrer le plus rapide à le vider. Ce jeu suscita des rires ininterrompus dans l'assistance, dont plusieurs membres se rapprochèrent des joueurs (qui affichaient, eux, un grand sérieux) pour les prendre en photo. Selon plusieurs Iglulingmiut, des compétitions impliquant d'incarner un bébé furent aussi pratiquées à Iglulik par le passé, en période de Noël.

Dans d'autres cas, les participant(e)s devaient s'efforcer, les yeux bandés, de retrouver leurs chaussures et/ou leur veste, qui avai(en)t été jetée(s) au sol dans la salle, tandis qu'eux-mêmes tournoyaient à quelques mètres de là (voir en annexe : festivités 7k). Généralement pratiqué par catégorie générique (hommes / femmes), ce jeu donnait souvent lieu à des formes de cohue ou de mêlée, certaines participantes n'hésitant pas à pousser leurs concurrentes immédiates notamment, pour tenter d'accéder en premier à leurs chaussures ou vêtements.

Dans l'ensemble, l'assistance riait chaudement de la démarche et des postures hésitantes, ou des tâtonnements et égarements des un(e)s et des autres.

– Certaines compétitions, parmi lesquelles les courses à relais, exigeaient par ailleurs que les joueurs se livrent à des contorsions ou adoptent des postures comiques, pour tenter d'avancer et/ou de transmettre au plus vite un objet, en n'utilisant que certaines parties de leur corps :

Divisés en deux lignes parallèles, les joueurs devaient par exemple faire circuler le plus rapidement possible, au sein de chaque ligne, un ballon de baudruche qui ne pouvait être tenu qu'entre les jambes ou les genoux.

Dans d'autres cas, les membres de chaque équipe s'efforçaient d'acheminer au plus vite, d'un bout à l'autre de la salle (puis dans l'autre sens), une petite balle qu'ils devaient tenir coincée entre leur tête et leur cou, avant de pouvoir la transmettre au joueur leur succédant dans la ligne.

Certaines courses impliquaient encore que les concurrents (adultes) effectuent un circuit précis en progressant à quatre pattes, sur les genoux et les mains, ou uniquement sur les mains (avec l'aide d'un partenaire qui se chargeait de tenir les jambes, selon le mode de la course-brouette : la participation se faisait ici par couple mixte, la femme tenant les jambes de son partenaire à l'aller, tandis que les positions étaient inversées au retour).

L'organisation de tels jeux paraissait clairement destinée à favoriser l'émergence de scènes cocasses, de nature à réjouir le public, dès lors que les limitations corporelles ou sensorielles imposées aux joueurs étaient appelées à se traduire par des tâtonnements, des déhanchements, des contorsions ou des acrobaties hasardeuses. De fait, ces compétitions étaient souvent ponctuées par des expressions d'appréciation et d'abord par les rires de l'assistance, particulièrement attentive à cette occasion : c'est souvent dans ce contexte que des spectateurs invitaient les enfants – agglutinés aux abords immédiats de l'espace de jeu – à s'écarter (« *piilauritsi !* », « retirez-vous ! »), afin de ne pas leur masquer la vue. De leur côté, les joueurs semblaient assumer pleinement que leur « performance », plus ou moins volontaire, fasse ainsi l'objet de rires. Dans la mesure où ils avaient accepté de se prêter à des jeux requérant l'adoption de postures drolatiques, les rires que leur participation provoquait dans le public pouvaient être assimilés en effet à une marque de reconnaissance à leur égard.⁵¹³

⁵¹³ Il faudrait mener une enquête spécifique pour déterminer si les joueurs qui suscitent, de par leur attitude, les rires des spectateurs reçoivent ces manifestations comme une confirmation de leur appartenance au groupe (dans la mesure où les Iglulingmiut ne rient guère ouvertement, en sa présence, d'une personne qui n'est pas « proche »). Le fait d'être ainsi l'objet des rires, dans un cadre ludique, est-il fréquemment perçu comme un indice d'intégration dans la communauté (celle des rieurs d'abord), tout comme le fait d'être taquiné peut engendrer un sentiment de proximité, d'intimité ou d'aise (« *tunganaqtuq* »), selon certains aînés iglulingmiut ?

Cette reconnaissance était aussi exprimée à l'issue de ces jeux, au travers d'applaudissements nourris, souvent à la mesure des rires précédemment suscités. Spontanés et immédiats, ces applaudissements s'adressaient ici non pas tant au gagnant ou à la gagnante (qui n'avait pas encore retiré son prix), qu'à l'ensemble des acteurs du jeu.⁵¹⁴ Les vainqueurs tendaient à s'attirer quant à eux des applaudissements particulièrement chaleureux lorsqu'ils s'étaient illustrés par leur propension à adopter un comportement volontairement grotesque (au cours de jeux impliquant directement la mise en œuvre d'un principe d'action parodique surtout). De façon générale enfin, tous les joueurs qui avaient su, par une attitude volontaire d'auto-dérision, provoquer le rire des spectateurs paraissaient susceptibles d'en retirer un certain prestige ou une certaine reconnaissance sociale. Leurs « hauts faits », constitutifs des scènes jugées les plus comiques, ne manquèrent pas d'être rappelés dans les mois qui suivirent, que ce fût au travers de récits destinés à une personne (parent ou ami en visite) qui n'avait pu assister à ces jeux, ou lors de discussions entre des témoins de ces scènes, qui se plaisaient à les évoquer à nouveau pour en rire encore.⁵¹⁵

Parmi les jeux orientés vers la production d'effets comiques, ce ne sont pas seulement des compétitions invitant les participants à agir sur un mode grotesque, ou à assumer des postures cocasses, qui prirent place lors des festivités de Noël, en 2005, à Iglulik. Plusieurs jeux oraux, impliquant de jouer avec les mots surtout, furent également organisés, avec pour objectif manifeste de faire rire l'assemblée, d'inciter tous les individus présents, participants et spectateurs, à rire ensemble :

– Le 27 décembre, les personnes animant les jeux au nom du Conseil anglican organisèrent un concours de lecture de phrases conçues pour être comiques. Chaque participant devait prélever, à l'intérieur d'une boîte, un papier sur lequel une blague ou un jeu de mots avait été rédigé(e), en inuktitut. Il venait alors le lire au micro, afin d'en faire profiter l'assistance. Dans la plupart des cas, cette lecture était effectivement accueillie par des rires. La désignation des gagnants n'était cependant pas fonction de l'intensité des rires recueillis, puisque les papiers valant un prix à leurs détenteurs (à ceux qui les avaient tirés au sort) avaient été choisis par les organisateurs, avant que le jeu ne commence. L'identité des papiers gagnants ne fut toutefois révélée qu'en fin de séance, après que chaque participant eut l'occasion d'énoncer la « plaisanterie » écrite sur son papier.

⁵¹⁴ En règle générale, le/la gagnant(e) était applaudi(e), de façon souvent modérée, par les joueurs et spectateurs, lorsqu'il/elle venait retirer son prix auprès de l'animateur qui mentionnait son nom. Ces applaudissements validaient tout autant la victoire d'un joueur ayant démontré certaines habiletés physiques que celle d'un participant « chanceux », dont le numéro avait été tiré à la loterie par exemple (puisque des tickets de tombola étaient distribués à chacun des individus, adultes et enfants, entrant dans la salle de jeu).

⁵¹⁵ À en juger par les récits entendus lors de mes différents séjours à Iglulik, ce sont plus largement les séquences de jeu perçues comme hautement comiques – en raison de l'attitude, volontaire ou non, de tel ou tel joueur – qui tendent à être racontées par la suite, y compris des années plus tard, pour se réjouir entre amis.

La désignation de vainqueurs (ou la dimension compétitive du jeu) apparaissait ici très secondaire par rapport à la vocation première de ce jeu, qui était de réjouir l'assemblée par de bons mots.⁵¹⁶

– Le 29 décembre, l'équipe de la coopérative (Coop) organisa un jeu comparable, mettant plus particulièrement en scène les « aînés » (unilingues) de la communauté. Ces derniers furent invités à tirer chacun un bout de papier, pour lire ensuite, au micro, les phrases humoristiques qui y étaient rédigées en syllabaire phonétique. Celles-ci ne se référaient cependant pas à des termes de la langue inuit : ces enchaînements de syllabes renvoyaient en effet, de façon approximative, à des termes propres à la langue anglaise.⁵¹⁷ Soumises à une prononciation nécessairement « inuitisante », les phrases déchiffrées par les aînés visaient à véhiculer des messages comiques, tels que : « Who wants to dance with me tonight ? », « I would like to see some action in the games tonight »... L'énonciation de ces phrases approximatives suscitait généralement beaucoup de rires chez les auditeurs comprenant l'anglais (soit bon nombre d'individus présents, à l'exception de plusieurs personnes dans la cinquantaine, dans la soixantaine et au-delà), mais aussi chez les plus âgés. Ici encore, la désignation des gagnants était confiée au hasard, puisque les phrases associées à l'attribution d'un prix (pour leurs lecteurs) avaient été définies à l'avance par les organisateurs.

Qu'ils fussent fondés sur un principe de représentation (de conduites parodiques ou burlesques), ou sur certaines formes d'oralité relevant de la plaisanterie, nombre de jeux organisés lors des festivités de Noël de 2005 avaient une vocation comique. Les activités ludiques proposées à l'occasion de cette célébration communautaire de la Nativité constituaient surtout un cadre dans lequel les membres de l'assemblée étaient invités à s'adonner (voire à s'abandonner ?) au rire. Tour à tour participants et spectateurs, les Iglulingmiut présents étaient de fait prompts à rire ou sourire des facéties, des postures et des blagues des joueurs du moment (qui tendaient, quant à eux, à démontrer leur ardeur à exécuter l'action requise pour avoir une chance de gagner).

Il faut noter à cet égard que la dimension parodique propre à plusieurs jeux, la prédisposition au grotesque manifestée par certains acteurs, et les rires et démonstrations sonores de réjouissance exprimés par l'assistance constituent autant d'éléments caractéristiques des fêtes contemporaines de Noël qui invitent à la comparaison avec les festivités hivernales célébrées autrefois dans la région, avant la conversion au christianisme (cf. *tivajuut*, 3.1.1.3). Certaines continuités formelles semblent se dégager ici.

⁵¹⁶ La compréhension de ces jeux de mots exigeant une excellente connaissance de la langue, et de la culture inuit, il me fut difficile de saisir toutes les subtilités qui leur étaient associées. À titre d'exemple, l'une des phrases qui suscita des rires dans le public était : « *taanna atunngittuq kippaariktuuq* », signifiant (d'après les explications reçues) « le petit inutile a une coupe au carré », « celui qui ne sert à rien a une coupe au carré ».

⁵¹⁷ Parmi les jeux radiophoniques qui étaient organisés à Iglulik durant les festivités de Noël, il y a encore quelques années, plusieurs proposaient de jouer avec ou sur les différences phonétiques existant entre la langue inuit et celle des Qallunaat (l'anglais). Selon les témoignages de certaines informatrices (M. Airut, M. Quliktalik, 2004), les Iglulingmiut ne parlant que l'inuktitut étaient par exemple invités à faire semblant de parler en anglais, ou à lire, sur les ondes locales, quelques phrases « en anglais » rédigées pour eux.

Après ce tour d’horizon des différents types de jeux pratiqués lors des fêtes de Noël (et du nouvel an), et des principes d’action et d’interaction qui leur étaient associés, il semble pertinent de se demander dans quelle mesure ces jeux participent de l’affirmation, voire de la consolidation de la « communauté » des Iglulingmiut. Dans l’ensemble, les jeux proposés en 2005 étaient conçus pour susciter une large participation des différents membres du village. Si plusieurs jeux faisaient prévaloir des critères d’appartenance catégorielle, basés sur l’âge ou le sexe (certains étant destinés aux enfants, tandis que d’autres s’adressaient aux adultes, voire aux anciens, ou faisaient d’abord appel à une participation féminine, puis à une participation masculine), bon nombre d’activités ludiques organisées pendant cette période de fête étaient ouvertes à « tous » (à l’exception parfois des plus jeunes).⁵¹⁸ De fait, lors des longues séances de jeux qui prenaient place en fin de journée et durant une partie de la nuit dans le gymnase de l’école secondaire, les animateurs incitaient régulièrement les personnes présentes à participer en nombre. Dans certains cas, ces encouragements étaient appuyés par l’évocation de la valeur du prix mis en jeu, afin d’accroître l’émulation chez les participants potentiels. À titre anecdotique, on peut aussi relever qu’il semblait important, pour certains du moins, qu’une Qallunaaq assistant aux festivités prenne pleinement part aux jeux :

Bien que j’aie participé à un grand nombre de jeux lors des festivités de Noël en 2005, il m’est aussi arrivé de rester spectatrice. Très souvent, des personnes, parmi lesquelles certaines m’étaient familières et d’autres non, m’incitaient alors à les accompagner ou à les rejoindre au centre de la salle pour participer au jeu, en me faisant valoir que cette participation ne manquerait pas d’être réjouissante (« *Atii ilaulaurit ! Alianaittualuk !* ») [« Allez, joins-toi à nous, c’est très amusant ! »], « *Come on, it’s fun !* ». Lors d’une séance de jeux organisée au sein de la mission catholique, ce fut par ailleurs l’animateur qui, de sa propre initiative et sans que j’aie manifesté la moindre intention de participer, annonça que j’avais besoin d’un partenaire masculin pour pouvoir jouer au jeu qui s’amorçait. Ce jeu consistait, pour les participantes, à tenter de retrouver leur partenaire, en procédant par tâtonnement, les yeux bandés. En ce sens, si les invitations à participer qui m’étaient adressées traduisaient le souci de ne pas me laisser à l’écart, et de me voir profiter pleinement de ces occasions de réjouissance, elles semblaient aussi motivées, parfois, par le souhait de me voir endosser un rôle potentiellement comique.

⁵¹⁸ L’une des principales causes de l’institution de critères catégoriels, en particulier de la distinction entre des jeux destinés aux « adultes » (incluant aussi les aînés et les jeunes, *makkuktut*, de 13 à 19 ans environ) et des jeux réservés aux enfants, a trait à l’importance de la croissance démographique et aux difficultés matérielles engendrées par une participation collective en intérieur. Lors des festivités de Noël de 2005, des jeux furent organisés pour les enfants et les tout-petits (y compris les bébés) dans la salle municipale, presque chaque après-midi. Dans le gymnase de l’école secondaire, en soirée, les plus jeunes eurent aussi l’occasion de pratiquer certains jeux (courses de vitesse à quatre pattes ou à cloche-pied, compétitions de saut *sigtuqtaq*-), mais dans l’ensemble, cet espace était plus spécifiquement destiné à accueillir les jeux des adultes et des adolescents. Les enfants présents dans le gymnase pouvaient certes se joindre aux jeux de dés pratiqués par les adultes. En général, les plus jeunes s’adonnaient cependant à des jeux informels (poursuite, lancers de balle, tirs dans des cannettes de soda), courant ou s’ébattant autour des adultes absorbés par leurs propres jeux au centre de la salle.

La plupart des jeux proposés étaient accessibles au plus grand nombre, en ce qu'ils ne requéraient pas de savoir-faire spécifiques, ou aucun qui ne fût du moins très largement partagé. En pratique, certains jeux plutôt physiques, impliquant de courir, rassemblaient surtout de jeunes adultes et des adolescents, même s'ils n'excluaient pas nécessairement la participation de personnes âgées (invitées parfois à constituer la colonne centrale, immobile, des partenaires disponibles pour les coureurs, lors du jeu *nurlusiut* par exemple). Souvent, les animateurs veillaient aussi à organiser en alternance des jeux requérant une certaine condition physique, et des jeux nécessitant bien moins de déplacements (voire aucun pour les « aînés ») et intégrant une forte composante de hasard, tels que les jeux de dés, qui réunissaient presque toujours toutes les générations (voir en annexe : festivités 7v-w-x-y-z). La majorité des jeux impliquant la circulation de dés, de même que ceux consistant à circuler dans un sens et dans l'autre en une ronde dansée (cf. festivités 7g-h-i-j), se caractérisaient aussi par une grande capacité intégrative, au sens où les nouveaux arrivants étaient les bienvenus dans le cercle, même lorsque la partie était en cours. L'importance voire la primauté de cette norme m'a d'ailleurs paru être illustrée au travers d'un incident qui eut lieu au cours d'une partie de *quinangnaq*, lors des festivités de Noël de 2005 :

Sans doute peu conscients de la règle implicite voulant que les personnes fraîchement arrivées dans la salle ne se joignent pas aux joueurs lorsque la partie en cours approche de la fin (l'ouvrage entrepris semblant près d'être achevé ou la grande majorité des participants ayant déjà été éliminés), plusieurs enfants en bas âge entrèrent spontanément dans une ronde dansée qui ne comptait plus que quelques joueurs (ayant eu la chance de ne pas s'être trouvés en contact avec le participant éliminatoire lors de l'interruption de la musique). Ces derniers continuèrent à jouer, sans exprimer de réticences pour la plupart. Le seul joueur (un homme d'âge mûr) qui manifesta son mécontentement en demandant aux enfants de quitter la partie vit son attitude aussitôt réprouvée par d'autres joueurs et par des spectateurs, qui encouragèrent au contraire les enfants à rester dans la ronde.

Quel que fût le jeu proposé, c'est d'abord le fait d'y prendre part qui était valorisé. Lorsque le jeu impliquait une forme d'élimination, l'expression d'une certaine déception à voir un joueur quitter la partie semblait relever d'une prescription pour nombre de participants à proximité immédiate du joueur éliminé.⁵¹⁹ Bien souvent, ce dernier faisait valoir quant à lui son regret de devoir abandonner le jeu, en réalisant une brève grimace avant d'afficher un sourire (à même de signifier qu'il n'en gardait aucune amertume, et qu'il ne s'agissait bien, à ses yeux, « que » d'un jeu). Lorsque le jeu exigeait des participants qu'ils déploient certaines compétences physiques ou se livrent à une représentation s'inscrivant dans un registre

⁵¹⁹ Il faut rappeler aussi que lorsque certains joueurs censés être éliminés, lors de jeux reposant sur un principe d'association surtout, choisissaient de rester en lice en début de partie, leur attitude ne suscitait pas d'opposition ni de désapprobation (explicite du moins) de la part des autres joueurs et des spectateurs.

comique voire grotesque, l'importance accordée à cette participation était, elle, exprimée surtout au travers des réactions des spectateurs : ceux-ci témoignaient de leur enthousiasme à suivre le déroulement du jeu, en soulignant les moments forts par des rires et des exclamations, et ils ne manquaient pas d'applaudir vivement les joueurs à l'issue de la partie. À la fin d'un jeu, de quelque type qu'il fût, il était fréquent que les animateurs remercient aussi, verbalement, tous les joueurs pour leur participation. De manière plus spécifique, la participation des aînés suscitait des expressions de joie et des commentaires d'appréciation dans l'assistance, tandis qu'un accueil particulièrement chaleureux leur était réservé au sein du groupe des joueurs. Plusieurs adultes m'ont d'ailleurs fait part de leur satisfaction de voir les « aînés » actifs et enjoués dans ce contexte. Réciproquement, certains Iglulingmiut nés dans les années 1920-1930 ont souligné qu'ils ressentaient une grande joie, voire se sentaient revigorés face au spectacle offert par différentes générations jouant ensemble, en constatant notamment que des jeunes se réjouissaient à cette occasion (« *makkuktut quviasuummata alianaittariaqtavut... alianaigniartavut* », J. Amarualik, propos recueillis en 2005).

Plusieurs jeunes adultes ont quant à eux fait valoir que la pratique des jeux collectifs caractéristiques des fêtes de Noël tend à resserrer les liens entre les membres de la communauté, d'abord parce qu'elle engendre des sentiments de joie partagés : « These games bond the community together » (L.K., 35 ans), « Since they play, people are happier and more open to each other then » (A.P., 23 ans)... Comme nous l'avons vu, ces séances de jeux favorisent notamment l'institution d'une communauté de rieurs, ou celle d'un groupe construit et réaffirmé par les réactions positives des spectateurs accueillant les facéties, les conduites, et plus largement les efforts des joueurs. Nombre d'activités ludiques organisées pour célébrer Noël puis le nouvel an impliquent encore, comme cela a été souligné, l'établissement de partenariats multiples entre les différents participants, invités à interagir, à s'allier et/ou à se mesurer, quelles que soient leurs relations interpersonnelles avant l'entrée dans le jeu. En assignant à chaque joueur un statut d'égal, et en incitant chacun d'eux à traiter les autres comme des partenaires (avérés ou potentiels), ces jeux tendent bien à instaurer un cadre spatio-temporel spécifique, dans lequel les tensions ou conflits prévalant éventuellement entre certains individus sont réputés ne pas avoir cours, et sont surtout appelés à être dépassés. La compétition ludique « positive » qui caractérise l'ensemble des séances de jeux est fort susceptible, en ce sens, de contribuer à désamorcer certaines tensions interindividuelles.⁵²⁰

⁵²⁰ Selon N. Stuckenberger (2005 : 181, 196), la compétition instituée par ces jeux de Noël est « positive », principalement parce qu'elle se révèle « productive » : elle implique que les concurrents coopèrent pour aboutir à la « production » d'un gagnant, et à celle d'un prix (attribué au vainqueur).

Si une enquête approfondie reste nécessaire pour préciser l'ampleur de ce processus à Iglulik, on peut néanmoins relever que les jeux pratiqués en période de Noël dans le contexte d'une communauté aujourd'hui confrontée à d'importants problèmes sociaux semblent avoir en effet une portée considérable en matière de résolution des tensions interpersonnelles, ce qui apparaît comme une forme de continuité par rapport aux activités ludiques associées aux festivités hivernales célébrées autrefois dans des campements semi-nomades plus restreints (cf. Laugrand et Oosten 2002b : 221). On remarque cependant que, contrairement aux festivités hivernales pré-chrétiennes, voire même à celles de la première moitié du XX^e siècle, bien peu de jeux agonistiques opposant deux individus ou deux équipes (fixes) sont organisés de nos jours lors des fêtes de Noël chez les Iglulingmiut.⁵²¹

Si la majorité de mes interlocuteurs m'ont indiqué apprécier les jeux de Noël en tant que cadres ou supports de réjouissances collectives réunissant, voire unissant un grand nombre de membres de la « communauté », plusieurs se sont cependant montrés critiques ou ont fait part de leur scepticisme, quant à la capacité d'intégration propre à ces jeux d'abord. Aux yeux de certains Iglulingmiut âgés d'une vingtaine ou d'une trentaine d'années surtout, les jeux organisés à Noël tendent à rassembler aujourd'hui « trop de personnes » (« too many people »). Plusieurs jeunes adultes ont souligné leur réticence à participer aux jeux devant « tant de monde ». S'ils justifiaient cette attitude de retrait en évoquant principalement un sentiment de timidité ou de gêne (*kanngunaqtuq*) à l'idée de se mettre en scène en public (dans des postures éventuellement délicates), on ne peut cependant exclure que cette réserve ait aussi été alimentée par le refus de jouer « avec » certaines personnes.⁵²² Parmi les jeunes adultes, d'autres ont relevé que la participation d'un très grand nombre de joueurs apparaissait maintenant difficilement compatible avec la superficie de l'espace ludique (même si le gymnase de l'école secondaire a remplacé la salle communautaire, devenue trop petite), et affectait le rythme du jeu, en le ralentissant considérablement, en particulier pour les compétitions impliquant la circulation de dés ou la transmission d'un objet. Certains ont

⁵²¹ Les deux équipes constituées à l'occasion de jeux tels que les relais (avec course) n'avaient pas d'identité spécifique ou définie, et elles disparaissaient ou se transformaient au fur et à mesure de la partie (une première équipe étant éliminée, tandis que celle restant en course se subdivisait en deux, et ainsi de suite). Quant à la compétition qui requérait la mise en scène parodique de duels de lutte, elle fut validée par l'attribution de prix à l'ensemble des couples de participants : le caractère collectif de la récompense mettait ainsi l'accent sur la dimension coopérative du jeu des partenaires (prétendant incarner des adversaires), au détriment de la distinction de joueurs rivaux ou concurrents pour l'obtention d'un prix.

⁵²² Deux jeunes hommes m'ont fait valoir quant à eux l'importance des risques sanitaires (de transmission de germes) liés à un tel rassemblement en grand nombre, dans un lieu fermé, en période hivernale. Pour l'un d'eux, la menace de contagion constituait une raison suffisante pour ne pas participer aux jeux dans le gymnase. On peut se demander dans quelle mesure ce type de considérations tend à se généraliser (peut-être sous l'influence de mises en garde énoncées par ailleurs par des membres du personnel infirmier local ?).

insisté en ce sens sur les difficultés matérielles croissantes posées par le rassemblement de centaines de joueurs à l'intérieur d'un même espace, et sur l'impossibilité, à terme, de réunir « tous » les membres de la communauté souhaitant jouer ensemble en cette période hivernale. Dans le contexte des jeux de Noël, en 2005, nombre de commentaires exprimés par des participants âgés et adultes tendaient aussi à souligner, parfois sur le ton de la stupéfaction, l'importance de la croissance démographique, immédiatement perceptible en raison du grand nombre d'enfants présents dans la salle : « *Nutaraaluit amisualuit !* », « There are so many children now ! », « Are there that many kids ?! ».

Quelques femmes âgées d'une cinquantaine d'années ont encore souligné qu'à leurs yeux, la période de programmation des jeux destinés à célébrer Noël et le nouvel an est aujourd'hui excessivement longue, dans la mesure où elle s'inscrit pour beaucoup dans un cadre temporel « inversé » (par rapport à celui qui prévaut en dehors de ces festivités), et peut se révéler en ce sens éprouvante pour les petits et les jeunes, appelés à retrouver le rythme scolaire à l'issue de trois semaines de jeux. En 2005, si beaucoup d'enfants prenaient en effet part aux séances de jeux qui se poursuivaient généralement pendant une partie de la nuit, ce sont surtout les adolescents qui étaient actifs toute la nuit durant : nombre d'entre eux ne se joignaient aux jeux qu'en soirée, pour participer ensuite aux danses *hukki*, organisées dans la salle communautaire, de 2 h à 8 h du matin. À l'exception de celles qui prirent place dans la nuit du nouvel an, ces danses constituaient un espace « différencié » en termes générationnels, dans la mesure où elles réunissaient surtout des jeunes gens (catholiques et anglicans), alors qu'une majorité d'Iglulingmiut y participaient auparavant, dans les années 1980-90 encore. Deux femmes nées dans les années 1940 et 1950 ont évoqué à cet égard leur nostalgie de l'époque, « pas si lointaine », où « tous les Iglulingmiut étaient heureux et dansaient toute la nuit pour célébrer Noël ». Toujours au chapitre des regrets ou des critiques enfin, il faut mentionner l'opinion exprimée par l'un de mes interlocuteurs de confession anglicane, pour lequel l'organisation d'activités ludiques sur une période continue de plusieurs semaines représente une pratique qui tend à occulter la dimension religieuse de la fête de la Nativité : cette succession quasi ininterrompue de jeux risque de faire oublier, selon lui, le motif même de la célébration. S'il est probable que cette perception soit partagée par certains Iglulingmiut (de confession anglicane surtout ?), elle ne m'a toutefois guère semblé répandue.

Dans l'ensemble en effet, l'organisation de longues séances de jeux durant les vacances de Noël m'a été présentée (et semblait surtout appréhendée) comme une occasion privilégiée de rassemblement et de réjouissance pour la « communauté » d'Iglulik. En cette période d'« obscurité » (*tauvigjuaq*) marquée par une diminution significative des expéditions

de chasse et des déplacements à l'extérieur de façon générale, les Iglulingmiut sont de fait particulièrement nombreux dans le village, et relativement disponibles.⁵²³ On peut remarquer plus loin qu'à Iglulik, c'est l'ensemble de la période hivernale qui est (et reste) riche en festivités. Deux semaines après les fêtes de Noël et du nouvel an, vers la mi-janvier, tous les membres de la communauté sont en effet invités à célébrer le retour du soleil à l'horizon. Or, cette célébration intègre encore un grand nombre de pratiques ludiques.

6.1.3 « Qaggi » : le festival du retour du soleil (*siqinnasaaq*)

Il a été mentionné que, dans le contexte semi-nomade (et pré-chrétien en particulier), certaines pratiques rituelles venaient souligner le retour du soleil à l'horizon, à l'issue de la période d'obscurité (cf. 3.1.2). Selon les témoignages recueillis auprès d'Iglulingmiut nés dans les premières décennies du XX^e siècle, ce retour était d'abord fêté au travers de rituels tels que l'extinction des lampes (qui prenait la forme d'une compétition enfantine) et la réalisation d'un demi-sourire en direction de l'astre solaire. Outre ces pratiques souvent décrites comme des « jeux » dont les acteurs principaux étaient les enfants, des festivités *qaggi-* étaient organisées, parfois dès les premières semaines suivant la réapparition du soleil, et le plus souvent au cours du mois suivant (*qangattaarsat*, lorsque l'ascension de l'astre était bien engagée), afin de « célébrer le fait d'avoir traversé avec succès la période d'obscurité », en exprimant la joie liée à l'anticipation de meilleures conditions saisonnières pour la chasse (N. Piugaattuk 1986 : IE 003). La pratique consistant à manifester une forme de réjouissance anticipée, au travers de l'engagement dans des jeux collectifs (organisés pour la plupart selon une logique de compétition opposant « ceux nés en hiver » et « ceux de l'été »), s'assimilait peut-être à un mode d'action rituelle visant à susciter une prompte amélioration des conditions environnementales (dans la perspective de mener efficacement la chasse au gibier marin) : selon une femme née au tout début du XX^e siècle, S. Niviatsiaq Aqatsiaq, les Iglulingmiut jouaient de la sorte lors de ces festivités *qaggi-* pour inciter le soleil à s'élever et à devenir plus chaud, et pour hâter l'arrivée d'un « bon printemps » (1990 : IE 149).

L'organisation de festivités liées au retour du soleil semble avoir cessé au cours de la décennie suivant la christianisation, alors que s'affirmaient les divisions confessionnelles.⁵²⁴

⁵²³ Il est possible qu'à Iglulik, la concentration démographique induite par les contraintes environnementales caractéristiques de cette période hivernale constitue un facteur d'accroissement des tensions et des conflits entre les habitants du village, comme cela avait pu être relevé par R. Condon (1982 : 154, 157; 1983) chez les Inuit de l'île d'Holman (Arctique occidental canadien), dans les années 1980. Seule une enquête systématique permettrait cependant d'évaluer l'existence ou l'ampleur d'une telle dynamique chez les Iglulingmiut.

⁵²⁴ On peut se demander ainsi dans quelle mesure l'émergence de divisions d'ordre confessionnel dans la société iglulingmiut a contribué à la disparition des festivités *qaggi-* liées à la réapparition du soleil.

L'introduction du christianisme semble avoir également engendré l'abandon du rituel de l'extinction des lampes à huile : d'après des interlocuteurs « aînés » (G. Kappianaq 2002, E. Qulaut 2004, A. Akittiq 2005, R. Irgaut 2005), la compétition enfantine consistant à souffler les flammes des lampes de chaque maisonnée n'aurait plus guère été pratiquée à partir de la généralisation des conversions, tandis que le rituel du demi-sourire au soleil aurait perduré plus longtemps (jusque dans les années 1940 ?), avant de tomber lui-même en désuétude.

Au début des années 1990 cependant, des membres du comité des aînés d'Iglulik (*Inummarikkut*, réunis au sein de la « Inullaariit Society ») tentèrent de « faire revivre la tradition » de la célébration du retour du soleil, en organisant à cette occasion des jeux compétitifs similaires à ceux qui étaient réputés prendre place dans le mois suivant la réapparition de l'astre, en contexte de semi-nomadisme. Fondé sur des connaissances tirées d'expériences propres, et pour partie, sur des témoignages entendus de parents plus âgés, cet essai de reconstitution d'un rituel d'« accueil du soleil » entendait d'abord présenter, à tous les Iglulingmiut et en particulier aux jeunes ayant grandi dans le village, les jeux engagés par leurs ancêtres « pour exprimer la joie suscitée par cette réapparition solaire » (Paniaq, 2004). En 1993, les personnes nées dans les premières décennies du XX^e siècle, et plus largement, tous ceux qui en connaissaient les modalités, furent ainsi invités à se livrer à des compétitions de traction à la corde (*akhunaamut nuttuutiniq*) et de football (*aqsarniq*), en constituant des équipes opposées en fonction de la saison de naissance (hiver/été). Les « lagopèdes » se mesurèrent alors aux « canards hareldes », selon un axe de division distinguant le milieu terrestre et le milieu marin. Lors de cette première initiative revivaliste, le retour du soleil fut également célébré par l'organisation d'un jeu de « force » appelé *taptaujaaq*- (cf. 3.1.1.2.2), auquel ne participèrent que des hommes relativement âgés, dans la cinquantaine et au-delà. Le joueur qui, les yeux bandés, se trouvait en position de poursuivant était incité à asséner un coup, avec le côté extérieur du poing, à tout participant qu'il pouvait attraper à l'intérieur du grand iglou *qaggiq* érigé pour l'occasion. Selon l'un des participants (A. Qunnut), les coups portés pouvaient se révéler douloureux, même si les joueurs veillaient en général à mesurer l'intensité de leur frappe. À ses yeux, certains se mirent d'ailleurs à jouer comme s'ils étaient de véritables adversaires (*akirariillitaaliramik*).⁵²⁵

⁵²⁵ Bien que ne revêtant pas une forme strictement dualiste, ce jeu de « collin-maillard » impliquait souvent un échange de coups de poing, dans la mesure où celui qui avait été frappé cherchait à frapper de préférence son adversaire précédent. En ce sens, l'organisation de ce jeu, à l'occasion d'un premier rituel revivaliste célébrant la réapparition du soleil, constituait peut-être une référence symbolique aux jeux de force, et notamment aux duels de boxe qui prenaient place, avant la christianisation, lors de festivités succédant au retour du soleil.

Si le comité des aînés continua d'organiser, dans les années qui suivirent, un festival destiné à célébrer le retour du soleil, les jeux qui furent proposés dans ce cadre tendirent à différer nettement de ceux qui avaient été pratiqués lors de la première tentative revivaliste. Bien que les activités ludiques constituent toujours un élément central de ce festival (appelé *siqinnasaaq*, en référence aux premiers rayons du soleil éclairant la surface terrestre, ou simplement *qaggiq*, du terme générique désignant un rassemblement festif), celles-ci ont en effet varié après 1993, dès lors que l'objectif initial de célébrer le retour du soleil « à la façon des ancêtres » semble avoir cédé la place à un projet plus général, celui de donner à voir des pratiques (*iliqqusituqait*), et notamment des jeux (*pinnguarusituqait*), plus largement caractéristiques du précédent mode de vie semi-nomade. Si l'on examine les principales séquences qui furent instituées au cours des premières années de célébration de ce festival, force est de constater en effet que ce dernier fut très tôt conçu et utilisé comme un espace rituel voué à présenter (des éléments de) « la » culture iglulingmiut « traditionnelle », au-delà de la seule évocation – et représentation – de pratiques associées autrefois au retour du soleil, dans la région d'Iglulik. En un sens, la fête contemporaine organisée à l'occasion de la réapparition du soleil à l'horizon s'est peu à peu assimilée à un rituel tendant à représenter, notamment au travers de séquences de jeux réputés propres aux prédécesseurs immédiats, la communauté « historique » des Iglulingmiut (ou Amitturmiut).

Afin de saisir le sens et la portée de la dynamique de représentation à l'œuvre lors de ce festival du retour du soleil, il importe d'en livrer une description détaillée. Depuis 1993, la réapparition du soleil a donné lieu, chaque année, à la tenue de festivités à Iglulik : celles-ci se sont déroulées parfois dans un vaste *qaggiq* construit pour l'occasion (avec de la neige ou même de la glace), et le plus souvent à l'intérieur de l'école élémentaire.⁵²⁶ La description des séquences constitutives de ces festivités proposée ci-dessous est fondée sur les observations que j'ai pu faire lors de la célébration organisée en 2006, et sur certains témoignages et commentaires entendus ou lus à propos des célébrations des années précédentes.

Le 14 janvier 2006, dans le gymnase de l'école élémentaire, le festival du retour du soleil s'ouvrit par un discours du maire, qui évoqua d'abord la signification attribuée « autrefois », dans le contexte du campement d'hiver, à la réapparition de l'astre solaire au-dessus de la ligne d'horizon : ce retour engendrait une grande joie chez les Iglulingmiut, en ce qu'il marquait l'entrée du groupe dans une nouvelle période ou un nouveau cycle augurant de conditions de vie, et notamment de chasse, plus favorables. C'est en revendiquant une forme de continuité par rapport à ce cadre symbolique qui présidait jadis à la célébration du retour du soleil que le maire

⁵²⁶ Cette école porte le nom d'une ancêtre illustre, Ataguttaaluk, qui devint l'épouse du leader local Iktuksarjuat après avoir échappé de peu à la famine (cf. Mary-Rousselière 1950 ; Saladin d'Anglure 1980c, 1988 ; annexe : portraits 1). Nombre d'habitants du village d'Iglulik comptent parmi ses descendants.

fit ensuite valoir l'importance de la célébration contemporaine d'un tel phénomène. Il termina son discours en exprimant son espoir de voir la chasse au phoque (particulièrement limitée jusqu'alors) se révéler bientôt fructueuse, « à présent que le jour [revenait] peu à peu ».

Il faut préciser que la notion de régénération (du groupe humain) autrefois associée, selon le discours du maire, à la réapparition du soleil était également mise en avant dans le feuillet de présentation du festival distribué aux spectateurs : l'interprétation livrée, en inuktitut et en anglais, mettait l'accent sur la dynamique de renouveau (*nutaanguriarniq*, *inuunialirning-minnik* ; « on this day the whole community must start a new life ») suscitée par le retour du soleil. La référence à un rituel conduisant à « revivifier la communauté » fut peut-être d'autant plus développée en 2006 que le thème choisi cette année-là pour le festival était celui de la « revitalisation du territoire (du groupe) », *nunagiksarniq*. Ce thème est toutefois associé au festival de façon régulière. Quant à la référence à l'entrée dans une période appelée à être plus « lumineuse », qui caractérise systématiquement les discours introductifs à la fête du retour du soleil, il semble qu'elle prenne aussi une forme métaphorique parfois : c'est en effet à cette occasion que certains intervenants ont exprimé leur souhait d'un futur (plus) radieux pour la communauté dans son ensemble.

En 2006 comme lors des années précédentes, la première grande séquence caractéristique du festival fut celle consistant à mettre en scène, sur le mode explicite de la reconstitution, l'ancienne pratique rituelle de l'extinction des lampes à huile. Dans le gymnase très faiblement éclairé (« afin d'évoquer la semi-obscurité qui régnait autrefois dans le *qarmaq* ou l'igloo », selon l'un des organisateurs), deux enfants, un garçon et une fille, vinrent souffler les flammes des lampes (alimentées ici par de l'huile minérale et non par du gras de phoque) sur lesquelles veillaient chacune deux femmes âgées. L'un des aînés du village, I. Kunuk, s'efforça ensuite de faire naître un feu à l'aide d'un foret traditionnel et de quelques plantes cotonneuses (voir en annexe : festivités 8a). Lorsqu'il parvint à allumer un (nouveau) feu, les deux enfants s'en approchèrent pour y prélever des flammèches, qu'ils apportèrent aux aînées assises derrière les lampes, afin que celles-ci puissent les rallumer, en utilisant pour cela de nouvelles mèches, placées dans une huile de combustion elle-même renouvelée.⁵²⁷ La réanimation des lampes fut validée par les applaudissements du public, installé autour de l'espace cérémoniel.

Organisée principalement à partir de témoignages exprimés par des personnes nées dans la région d'Iglulik avant la christianisation (et de façon croissante, sur la base de descriptions recueillies au cours des 20 dernières années dans le cadre du projet sur l'histoire

⁵²⁷ Cette séquence a pu connaître quelques variations au cours de la dernière décennie, en fonction des différents témoignages retenus comme sources pour la représentation de cet ancien rituel. En 1997 par exemple, ce sont six lampes qui furent disposées dans le gymnase, tandis qu'une seule aînée en avait la charge, et la lampe centrale resta allumée, alors que les cinq lampes qui l'entouraient furent éteintes par des enfants : elles furent ensuite rallumées à partir de la lampe centrale. Dans l'ensemble toutefois, la séquence de l'extinction des lampes renvoie à une même symbolique, celle d'une communauté revivifiée, dont toutes les unités constitutives viennent se nourrir ou se réalimenter au même feu (comme l'évoquait le feuillet explicatif donné aux spectateurs en 2006). On peut noter enfin que la dimension de la compétition enfantine (pour l'extinction des lampes), rapportée par plusieurs Iglulingmiut nés au début du XX^e siècle, semble avoir été évacuée de cette séquence contemporaine.

orale des Iglulingmiut), la mise en scène de la pratique de l'extinction des lampes traduit bien la volonté d'inscrire la célébration contemporaine dans une certaine continuité par rapport aux festivités réputées propres aux *inumhariit* ou aux prédécesseurs semi-nomades. Outre cette séquence rituelle représentant un ancien rituel associé au retour du soleil, la pratique du demi-sourire ou du sourire « paradoxal » (selon l'expression de Saladin d'Anglure, 1990 : 105) est quant à elle, sinon représentée, du moins généralement rappelée lors du festival *siqinnasaaq*. En 2006, elle fut dûment mentionnée et explicitée, tant dans les commentaires écrits distribués aux spectateurs (« ce sourire spécifique était destiné à favoriser une ascension plus rapide et plus significative du soleil ; il exprimait le fait que les prohibitions et restrictions liées à la période d'obscurité étaient enfin levées, et remplacées par l'expectative joyeuse des futures longues journées de lumière », notre traduction de l'anglais), que dans le discours introductif du maire. On peut aussi remarquer qu'en marge du festival organisé par le comité des aînés en 2006, des membres de la compagnie cinématographique Igloolik Isuma Productions invitèrent plusieurs jeunes à accueillir le soleil en effectuant, depuis la banquise, le « traditionnel » demi-sourire à destination de cet astre, le jour où celui-ci commença à poindre à l'horizon, à la mi-janvier : filmée et diffusée en temps réel sur le web, cette pratique fut présentée comme une « performance artistique et culturelle ».

Dans le cadre du festival, si la présentation des deux pratiques d'extinction des lampes et du sourire paradoxal mettait l'accent sur leur dimension historique, ou sur leur inscription dans la société des ancêtres (celle des *inumhariit*, ces « hommes véritables » ou « accomplis » dont la subsistance était essentiellement fondée sur la chasse), elle n'insistait pas cependant sur leur caractère pré-chrétien, qui restait du domaine de l'implicite. Le déclin de ces pratiques, successif à la christianisation, n'était guère évoqué surtout. De fait, la cérémonie contemporaine de célébration du retour du soleil ne consiste pas seulement en la représentation et l'évocation de pratiques rituelles ancrées dans un système de prohibitions et de prescriptions antérieur à la christianisation, elle intègre également un rituel chrétien, celui de l'énonciation d'une prière de remerciement adressée à Dieu. À l'issue de la séquence de l'extinction et de la réanimation des lampes, il revient en effet à un représentant de l'une des trois églises locales de formuler, au nom des membres de la communauté, une prière destinée à « Guuti » (« God »)⁵²⁸ :

⁵²⁸ L'appartenance confessionnelle de l'orateur varie chaque année, selon un principe d'alternance entre les trois églises (catholique, anglicane et pentecôtiste). Cette modalité cyclique est aussi privilégiée pour l'énonciation des prières présidant à l'ouverture de nombreux rassemblements communautaires, qu'ils soient festifs, politiques ou autres (assemblée annuelle de la coopérative, célébration de la fête du Nunavut...).

En 2006, celle-ci fut énoncée par un catéchiste (inuit), qui fit valoir que le retour du soleil engendrait, chez les Iglulingmiut, un sentiment de gratitude (*qujalivugut* : « nous sommes reconnaissants ») envers le créateur de cet astre. Il présenta en ce sens les festivités engagées comme une modalité d'expression de cette reconnaissance collective à l'égard de la divinité chrétienne.

Selon l'une de mes interlocutrices née vers 1910, qui n'a pas manqué de souligner que cette prière en forme de remerciement destiné à Dieu constituait une différence majeure par rapport aux pratiques rituelles antérieures validant le retour du soleil, cette différence tient surtout au fait que la notion de reconnaissance est devenue primordiale : « La célébration actuelle du retour du soleil est différente de celle qui était pratiquée autrefois, lorsque les Inuit exprimaient surtout leur joie. Aujourd'hui, la célébration consiste à remercier Dieu pour avoir donné le soleil aux hommes, il s'agit davantage de faire part de sa reconnaissance à son égard » (R. Ujarasuk, Iglulik, 2005 ; notre traduction).

Après l'énonciation de cette prière, ce sont en général des aînés, qualifiés eux-mêmes d'*inummarit*, qui sont invités à prendre la parole pour évoquer des pratiques, des normes ou des règles de conduite dont ils ont pu faire l'expérience directe « autrefois » (*taitsumani*), dans le cadre des campements. Différents thèmes faisant référence au mode de vie des *inummarit*, et dépassant largement la question des pratiques liées à la réapparition du soleil, sont susceptibles d'être abordés chaque année :

En 2006, une femme (S. Inuksuk) intervint pour témoigner de l'usage et de l'entretien des lampes à huile (*qulliit*), puis un homme (A. Ulaajuruluk) présenta les modes de fabrication et d'utilisation du flotteur en peau de phoque, *avataq* (voir en annexe : festivités 8b).⁵²⁹

Quels que soient les thèmes choisis (par le comité des aînés), les « aînés » sont ici mis en avant en tant que figures dépositaires de savoirs et de savoir-faire « traditionnels ».

Ces différentes interventions verbales laissent ensuite place à ce qui apparaît comme la séquence centrale du festival, celle fondée sur la (re)présentation de jeux réputés traditionnels, ou traditionnellement propres aux Iglulingmiut-Amitturmiut (*Amitturmiut pinnguarusituqangit*). En 2006, différentes activités ludiques furent ainsi successivement mises en scène⁵³⁰ :

- Un groupe d'enfants âgés de 5 à 9 ans commença par interpréter, au son de l'accordéon (reproduit par une bande sonore), certaines contredanses héritées des baleiniers, désignées en référence à des pas de course (*ullaujaqtut* : « ils semblent courir ») et à un mouvement d'aller-retour (*uttiujaqtut*).

- À ces danses de quadrilles succédèrent des jeux vocaux *piqqusiraaq-*, accompagnés pour certains d'une gestuelle comique (*qiarvaaq*, cf. 4.1.2.2.2 et annexe Chants et Récits) : ces jeux « de gorge » furent pratiqués sur le mode de la compétition dualiste, tour à tour par des fillettes, des adolescentes et des aînés.

⁵²⁹ Selon S. Inuksuk, le festival du retour du soleil constitue un espace privilégié pour évoquer le mode de vie passé, transmettre des informations et susciter la réflexion à ce sujet (propos recueillis à Iglulik en 2005).

⁵³⁰ Ce sont dans l'ensemble des jeux similaires qui furent donnés à voir lors des festivals *siqinnasaaq* organisés ces cinq dernières années à Iglulik. En 2008, un jeu de saut acrobatique (*aqisigiarniq*) pratiqué autrefois dans l'Arctique de l'Ouest (mais revendiqué plus généralement, depuis les années 1970, en tant que « jeu inuit ») vint s'ajouter à la liste des « jeux traditionnels » (*pinnguarusituqait*) présentés dans le cadre du festival.

- Deux aînées se livrèrent ensuite à une démonstration du jeu de jonglage *illukisaaq*- (cf. 3.2.4.2 et annexe) : l'une d'elles lançait et rattrapait les balles confectionnées avec de la peau de phoque, tandis que sa partenaire interprétait différentes versions du chant *qulukpapaajusi* destiné à accompagner la gestuelle propre à ce jeu.
- Cette séquence de jeux se termina par des danses à tambour, effectuées par des hommes, des jeunes gens pour la plupart, soutenus dans leurs performances par quatre femmes aînées qui interprétaient des chants *pisiit*.

La grande majorité de ces chants de danse à tambour n'avaient pas été composés par les protagonistes (danseurs et batteurs) eux-mêmes, contrairement à ce qui constituait la norme dans le passé (cf. 3.1.1.1.3).⁵³¹ Ces *pisiit* correspondaient pour certains à des chants hérités ou connus au travers des réseaux familiaux du danseur, qui mentionnait alors le nom du compositeur. Plusieurs relevaient surtout d'un répertoire plus général, constitué par les chants composés par de grandes figures régionales ayant marqué les premières décennies du XX^e siècle, comme le chamane Ava, ou Iktuksarjuat, dont bon nombre de descendants vivent aujourd'hui dans le village d'Iglulik. En un sens donc, l'interprétation de *pisiit* composés par des ancêtres communs à bien des membres de la communauté iglulingmiut contemporaine s'assimilait ici à une modalité de représentation de cette « communauté », donnée à voir dans sa dimension historique.

Il faudrait mener une enquête systématique afin de déterminer si l'interprétation de tels chants, dans ce contexte, tend à constituer plus loin le support d'une identité culturelle nourrie par la mémoire partagée d'expériences relevant d'un « héritage ancestral » (Dewar 1990 : 233). Parmi les joueurs de tambour ayant pris part à cette séquence en 2006 en tout cas, plusieurs nous ont décrit leur participation comme une façon de « rendre hommage » à leurs ancêtres. Enfin, si le maniement du tambour était censé se référer lui-même à des pratiques et des styles de frappe propres aux ancêtres iglulingmiut, il constituait aussi, comme par le passé, un paramètre essentiel de la compétition implicite entre les protagonistes masculins. Leurs prestations respectives étaient en effet évaluées au regard de leur durée (exprimant l'aptitude à manier le tambour plus ou moins longtemps), ainsi que du style de frappe.⁵³²

⁵³¹ Dans les années 1980, P. Dewar (1990 : 413) relevait que beaucoup d'anciens chants à tambour iglulingmiut semblaient être tombés dans l'oubli, et que très peu d'Iglulingmiut continuaient de composer des *pisiit*. À ses yeux, les chants de danse à tambour *pisiit* pouvaient « être considérés comme menacés de disparition dans cette région ». De nos jours, peu d'adultes en-dessous de la soixantaine semblent connaître des chants à tambour composés par leurs ancêtres. Cependant, des chants *pisiit* (susceptibles d'être interprétés lors d'une danse à tambour) sont encore composés et transmis au sein de certaines familles d'Iglulik. C'est notamment dans le cadre de la chasse que certains hommes (dans la cinquantaine et au-delà) composent et interprètent des *pisiit*. Selon V. Randa (com. pers. 2008), cette interprétation constitue encore, souvent, un moyen d'évacuer un trop-plein d'émotion. Certains événements, comme le fait de remporter une grosse somme d'argent lors d'un jeu de cartes (à pari), sont par ailleurs perçus comme incitant à – voire exigeant – la composition d'un *pisiq*.

⁵³² Durant la semaine précédant la célébration du retour du soleil, en 2006, tous les candidats masculins furent invités à s'entraîner à manier le tambour dans un local de la municipalité, tandis que les chanteuses (appartenant pour la plupart au comité des aînés) interprétaient des *pisiit* en boucle, en s'efforçant de les mémoriser à partir d'une lecture sur le papier. Si tous les hommes désireux de jouer du tambour avaient pu se « produire » librement

Ces dernières années, cette dimension compétitive des danses à tambour (cf. annexe : festivités 8c) semble avoir été renforcée, ou rendue plus explicite, par la mise en jeu d'une somme monétaire considérable, destinée à être attribuée au joueur dont la prestation est jugée la plus honorable (par les membres du comité des aînés constituant le jury). En 2007, un prix de 1000 \$ cd fut ainsi décerné au participant désigné comme le plus compétent, un homme né au début des années 1930 qui avait manié le tambour tandis qu'une jeune femme interprétait pour lui un *pisig* composé par Ava.

En 2006, c'est sur cette séquence de jeux et plus particulièrement de danses à tambour que s'acheva la première journée du festival *siqinnasaaq*. Avant d'évoquer les séquences caractéristiques de la seconde journée de ce festival, marquée par une moindre distinction entre acteurs et spectateurs, on peut s'interroger plus avant sur la place dévolue aux jeux dans cette première partie de la célébration. On rappellera d'abord qu'à l'exception des danses à tambour, les « jeux traditionnels » présentés dans ce cadre diffèrent en grande partie de ceux qui purent être rapportés – par des Iglulingmiut nés au début du XX^e siècle – comme étant pratiqués de façon privilégiée lors de festivités célébrant le retour et l'ascension du soleil. Aucun d'entre eux n'est organisé selon le principe de la division saisonnière (distinguant les joueurs en fonction de leur saison de naissance) qui tendait à prévaloir lors des compétitions engagées autrefois durant cette période caractérisée par l'ascension de l'astre. Surtout, ces jeux sont aujourd'hui pratiqués dans un cadre instituant une différenciation plus marquée entre les joueurs et les spectateurs, ces derniers n'étant guère appelés à y prendre part, que ce soit physiquement ou par des chants. De fait, si les pratiques ludiques (ou présentées comme telles) conservent une place centrale dans le rituel actuel de célébration du retour du soleil, elles sont maintenant représentées, ou, pour beaucoup du moins, mises en scène sur le mode d'un spectacle « culturel » destiné à un public formé d'Iglulingmiut, mais aussi de visiteurs étrangers. La célébration iglulingmiut du retour du soleil est en effet de plus en plus promue, par différentes organisations (locales pour certaines), comme une attraction touristique :

En 2006, l'assemblée comptait de nombreux habitants du village, ainsi que des visiteurs non inuit, parmi lesquels une quinzaine de femmes originaires de plusieurs pays occidentaux, venues à Iglulik pour assister au festival. Au regard du programme explicatif fourni aux spectateurs par le comité des aînés, la présence de visiteurs étrangers semblait présentée comme un élément de continuité plutôt que de rupture par rapport aux festivités marquant le retour du soleil en contexte semi-nomade, puisqu'il était mentionné que jadis, « toute la communauté se réunissait pour célébrer (...), en accueillant des visiteurs des autres campements, proches et lointains ».

lors des précédents festivals *siqinnasaaq*, ce ne fut pas le cas en 2006. Plusieurs volontaires furent écartés, au motif qu'ils ne maniaient pas correctement ou pas assez bien le tambour, selon certains membres du comité des aînés (figurant parmi les plus jeunes : ceux nés dans les années 1940-1950 semblent souvent plus exigeants, voire plus « puristes » que leurs aînés, en la matière). L'institution d'une sélection apparaît pour partie due au fait que la participation aux danses à tambour donne maintenant lieu à une rémunération monétaire.

Comme on l'a souligné, l'organisation du festival contemporain *siqinnasaaq* apparaît essentiellement guidée par un objectif de présentation des valeurs, et de représentation des pratiques, caractéristiques des « Inuit véritables » *inumhariit* et de la société *iglulingmiut* « traditionnelle ». Il est intéressant de constater à cet égard que ce sont principalement des activités dites ludiques qui sont données à voir en tant qu'expressions significatives d'une « culture *iglulingmiut* traditionnelle » (reconnue comme intégrant certains apports extérieurs, telles les danses des baleiniers). Nous verrons que de manière plus générale, lors de diverses festivités et manifestations politiques, culturelles, religieuses (locales, nationales ou internationales), ce sont très souvent des « jeux » qui sont aujourd'hui (re)présentés par des *Iglulingmiut* au titre d'activités, voire d'illustrations d'un mode d'activité, particulièrement emblématique(s) de leur culture « ancestrale » (cf. 7.1, 7.2). Dans le cadre du festival du retour du soleil, les jeux sont interprétés par des aînés (*inumhariit*, largement présents et mis en scène durant la première partie de la célébration), ainsi que par des membres des différentes classes générationnelles (enfants, adolescents, jeunes adultes...) constituant la « communauté » contemporaine. Si ces jeux se réfèrent d'abord à la société des *inumhariit* (celle des prédécesseurs semi-nomades), ils sont aussi présentés de fait comme étant pertinents et maîtrisés, de nos jours encore, par de jeunes *Iglulingmiut*.⁵³³ Au travers de ces jeux (et des autres pratiques traditionnelles, *iliqqusituqait*, évoquées ou mises en scène lors de ce festival), c'est bien la société ou la « communauté » des *Iglulingmiut* qui est donnée à voir dans sa continuité historique.

La référence à des pratiques, des savoirs, savoir-faire, savoir-dire et savoir-être propres aux *inumhariit* était également manifeste lors de la deuxième partie du festival, tel qu'il fut célébré en 2006. Ces pratiques et ces savoirs étaient ici encore revendiqués comme traditionnels au sens où la pertinence de leur expression contemporaine était soulignée. Ils étaient présentés et exprimés pour partie sous la forme de jeux de compétition, ouverts à tous (ou bien à tous ceux relevant de la catégorie générationnelle concernée). Dans l'ensemble en effet, la seconde journée du festival se déclinait en une succession d'activités (renvoyant à des pratiques et des savoirs réputés « traditionnels ») qui n'étaient pas tant représentées qu'appelées à être pratiquées par différents membres de l'assistance :

⁵³³ Le morphème *-tuqag*, utilisé dans la désignation de ces jeux (qualifiés de *pinnguarusituqait*), se réfère à ce qui « est ancien, mais qui existe encore » (Schneider 1972 : 123), par opposition au morphème *-viniq*, désignant ce qui n'est plus, ce qui appartient au passé. Les jeux mis en scène lors du festival du retour du soleil sont ainsi décrits comme « traditionnels » au sens où ils sont réputés conserver une certaine validité.

En 2006, les festivités liées au retour du soleil se poursuivirent le surlendemain du 14 janvier, la célébration communautaire ayant été suspendue pour observer une journée de repos le dimanche 15 janvier. La seconde partie du festival débuta avec l'organisation d'un festin offert par le comité des aînés, et auquel tous les habitants du village furent conviés, au travers d'annonces répétées sur les ondes locales durant la journée.

En fin de journée, plus d'une centaine d'Iglulingmiut se rassemblèrent dans le gymnase de l'école élémentaire, au centre duquel des morceaux de viande de caribou gelée (*quaq*) et de morse faisandé (*igunaq*) avaient été disposés sur des cartons. Lorsque la salle fut largement remplie, le président en titre du comité des aînés (A. Ivalu) se rendit au centre pour y prononcer un bref discours (en inuktitut), dans lequel il fit valoir la satisfaction et la joie procurées par le fait d'avoir suffisamment de gibier, et la nécessité de rendre grâce à Dieu pour cela. Il remercia ensuite les membres de l'assistance pour leur présence, en faisant part de sa joie de les voir réunis pour partager le gibier offert, puis il souligna l'importance que ce partage revêtait pour leurs prédécesseurs, en rappelant que la subsistance de ces derniers reposait essentiellement sur le gibier. Il conclut son discours en mentionnant que le partage du gibier lors d'un festin constituait aujourd'hui encore une pratique importante pour les Iglulingmiut (Amitturmiut), et il invita toutes les personnes présentes à venir se servir au centre.⁵³⁴

Plusieurs membres de l'assistance vinrent alors prélever des pièces de viande (et de gras) qu'ils ramenèrent à des parents ou des amis, assis dans la périphérie de la salle. Les participants se réunirent en effet par petits groupes de commensaux (établis sur la base de la parenté ou/et selon des rapports d'affinité), installés en cercle autour de cartons servant de supports aux pièces de gibier. Chaque adulte était armé d'un couteau qui lui était propre, qu'il utilisait pour prélever des morceaux sur la pièce centrale et pour en découper pour les enfants présents dans le groupe. Plusieurs participants, en particulier des femmes, exprimèrent des commentaires d'appréciation (« *mamaqtuuq* ! », « comme c'est bon ! »...) lors de ce festin. Enfin, après que les personnes présentes eurent eu l'occasion de se resservir, et alors que le festin semblait tirer à sa fin, certains participants, parmi lesquels de jeunes adultes et des aînés, vinrent faire provision des morceaux restants, pour les ramener chez eux.

À l'issue de cette séquence, qui ne reposait pas sur une distinction entre des acteurs et des spectateurs puisque l'ensemble des individus présents étaient pleinement « acteurs » ici, plusieurs jeux compétitifs furent organisés :

- Les enfants furent d'abord invités à participer, par catégorie de sexe, à des compétitions de sauts à croupetons *sigtuqtaq*-: les fillettes, puis les garçons, se mesurèrent ainsi au centre du gymnase, en s'efforçant de sautiller le plus longtemps possible en position accroupie, une jambe tendue et l'autre repliée, en alternance.⁵³⁵ Lors de chaque partie, un prix était mis en jeu pour celle/celui qui se montrerait le plus endurant(e).
- Tous les membres de l'assemblée (à l'exception des aînés) furent ensuite invités à prendre part à des jeux de devinettes portant sur le vocabulaire inuit « traditionnel », celui des *inummarit*. Il s'agissait notamment de « deviner » la signification de certains termes tombés en désuétude, ou du moins, guère plus utilisés par les jeunes générations. La première personne qui devinait (*nalauppat*) ou parvenait à définir le sens du terme qui

⁵³⁴ L'organisation d'un festin de gibier était ainsi présentée, au travers de ce discours, comme une pratique exprimant une certaine continuité avec le mode de vie, ou la culture même, des prédécesseurs *inummarit*.

⁵³⁵ Cette forme de saut rappelant la danse cosaque et vraisemblablement héritée des baleiniers russes est souvent présentée, chez les Iglulingmiut et plus largement chez les Inuit de l'Arctique canadien, comme un « jeu traditionnel », en tant que pratique adoptée « de longue date », au même titre que les quadrilles et contredanses des baleiniers écossais (cf. *hukki(q)*).

avait été énoncé par l'un des aînés remportait un prix. Un autre jeu consistait à trouver le terme approprié, soit le terme « traditionnel », propre aux *inummarit*, utilisé pour désigner un objet auquel il était fait référence par un terme d'emprunt ou de création récente (soit celui principalement connu et utilisé par les jeunes Iglulingmiut). Le joueur qui se révélait capable de mentionner l'ancien terme inuit réputé correct se voyait aussi attribuer un prix sous une forme monétaire.⁵³⁶ L'un des jeux pratiqués impliquait encore de trouver le terme correspondant, dans le dialecte des Aivilingmiut (vivant dans la région voisine, au sud-ouest des Iglulingmiut), au terme utilisé par les Iglulingmiut – et plus largement les Inuit du nord de Baffin – pour désigner tel ou tel objet (par exemple *alilajuq*, équivalant à *paippaaq*, « papier » ; *ukutaqtuq* pour *puuktajuuk*, « couteau de poche »...).

- Le festival du retour du soleil se termina en 2006 par la présentation de « vêtements inuit », organisée aussi sur le mode d'un jeu-concours : les candidats désignés, par un jury constitué de membres du comité des aînés, comme étant porteurs des plus beaux vêtements (dans leur catégorie respective) étaient récompensés par un prix monétaire. À tour de rôle, les hommes, les femmes, puis les garçons, et enfin les fillettes furent invités à défiler selon une trajectoire circulaire pour donner à voir leurs vêtements « traditionnels » d'abord, ceux confectionnés (par les femmes elles-mêmes ou par des parentes) avec des peaux de caribou ou d'ours polaire essentiellement. Plusieurs personnes paradèrent ensuite de la même manière avec des vêtements confectionnés à partir de matériaux textiles empruntés aux Qallunaat, mais suivant des modèles traditionnellement inuit (veste féminine *amauti* dotée d'un pan dorsal et d'une grande capuche, veste masculine *qulittaq* à deux pans, pantalon court *qarliik*...). La présentation de chacun des vêtements portés fut systématiquement validée par les applaudissements de l'assistance.

Cette dernière séquence mettait ainsi à l'honneur des réalisations susceptibles d'exprimer, ici encore, la continuité de pratiques et de savoir-faire caractéristiques des *inummarit*. Comme nous l'avons vu, ce sont plus loin la majorité des séquences constitutives de ce festival du retour du soleil qui mettaient en avant, voire en scène, des savoirs et des pratiques associés au mode de vie des prédécesseurs semi-nomades, en soulignant souvent la vivacité de cet héritage des *inummarit*. En ce sens, il semble bien que cette célébration renvoie une image traditionaliste de la « communauté » des Iglulingmiut, ou l'image d'une communauté ayant conservé des liens significatifs avec des/ses « traditions ».

On peut remarquer en même temps que la représentation ou la promotion d'un certain nombre de pratiques et de savoirs réputés propres aux *inummarit* (dances à tambour, jeux de sauts, maîtrise du vocabulaire et de la langue inuit, travail des peaux et couture...) s'inscrit ici dans le cadre d'une compétition intégrant, de plus en plus souvent, une logique de récompense matérielle. Lors de ce festival, bien des pratiques dites traditionnelles sont en effet appelées à être démontrées ou mises en œuvre à l'intérieur d'un concours impliquant systématiquement la possibilité de remporter un prix monétaire. Cette tendance semble même

⁵³⁶ D'autres jeux et concours portant sur le vocabulaire iglulingmiut « traditionnel » (ou sur « la façon *inummarit* de désigner les choses », pour traduire ici l'expression d'une jeune femme inuit) sont généralement organisés via la radio locale tout au long de la semaine dans laquelle s'inscrit le festival du retour du soleil : celui-ci est souvent associé à la célébration de la « semaine de la langue inuit » au Nunavut.

s'être renforcée ces toutes dernières années, au gré de l'allongement de la durée du festival, que certains groupes locaux (comme la compagnie Isuma Productions) entendent promouvoir plus largement encore en tant que vitrine culturelle de la communauté d'Iglulik :

Lors de la célébration du retour du soleil en janvier 2008, les festivités (qui furent filmées par des membres d'Iglulik Isuma Productions) s'étendirent sur cinq jours : outre les jeux et concours présentés précédemment, celles-ci intégraient des compétitions comme la construction d'iglous et des courses en traîneau à chien, assorties de prix monétaires élevés.

Or, il est intéressant de constater que cette double dynamique associant la représentation de savoir-faire « traditionnels » et la compétition pour l'acquisition d'un prix caractérise aussi d'autres festivités iglulingmiut, en particulier celles organisées pour célébrer Pâques, à l'approche du printemps.

6.1.4 La fête de Pâques (*makivvik*)

Il a été souligné précédemment que, dans la région d'Iglulik, la célébration de Pâques s'était accompagnée très tôt de la pratique d'activités ludiques (cf. 3.2.2). Dans le contexte semi-nomade, des jeux compétitifs étaient en effet organisés, par les missionnaires catholiques ou anglicans notamment, après l'office religieux et le festin. Cette succession séquentielle (prières, festin, jeux) est restée valable jusqu'à nos jours. Avec le développement du village et l'institution d'une structure administrative locale cependant, l'organisation des jeux associés aux festivités pascales fut peu à peu prise en charge par la municipalité : tous les Iglulingmiut furent alors invités à y participer, quel que fût leur rattachement confessionnel. Certaines aînées (E. Nutarakittuq 2004, S. Inuksuk 2005) se souviennent ainsi que, dans les années 1960 déjà, Catholiques et Anglicans tendaient à se rassembler dans le village pour jouer ensemble lors de la célébration de Pâques.

De nos jours, la fête pascale est encore marquée systématiquement par des jeux, même si ceux-ci sont organisés sur une période moins longue que lors des décennies précédentes. Selon plusieurs adultes iglulingmiut, les jeux proposés à cette occasion duraient en effet près d'une semaine dans les années 1980-1990, alors qu'ils sont maintenant pratiqués pendant le seul week-end de Pâques. Organisés principalement par le comité municipal des loisirs, ces jeux prennent toujours la forme de compétitions pour lesquelles des prix sont à gagner. De plus en plus souvent cependant, les prix attribués aux vainqueurs sont de nature monétaire et non plus tant matériels, contrairement à un passé récent (où prédominaient encore les lots tels que des articles ménagers, des outils, des vêtements, des jouets...).

Dans leur grande majorité, ces compétitions se déroulent à l'extérieur (*silami*), dans les environs plus ou moins immédiats du village, au bord de la baie Ikpiarjuk, ou dans la baie même, sur la banquise. Directement ou indirectement, nombre de ces compétitions se réfèrent à des activités pratiquées traditionnellement au dehors, dans le contexte d'une chasse, d'un déplacement (dans la toundra ou sur la banquise) ou de l'occupation d'un campement. Elles renvoient en effet à un mode de vie marqué par une forte mobilité dans l'espace, ou dans la nature. Il faut rappeler à cet égard que la célébration de Pâques prend place durant la période associée aux prémices du printemps (*upirngaksajaaq* ou *upirngakssaaq*, soit à « la veille de l'arrivée du printemps » ou au « début du printemps »), et à la promesse d'une prédominance imminente du jour sur la nuit : l'allongement des journées de lumière, conjugué à la hausse des températures, autorise alors des déplacements accrus, en ce qu'il engendre une extension de l'espace « fréquentable » par tous. Si les jeux pratiqués à Pâques expriment en un sens cet accroissement de la mobilité suscité par l'arrivée du printemps, ils impliquent aussi, souvent, la réalisation d'activités plus largement symboliques d'un mode de vie semi-nomade. Une brève présentation de ces jeux permettra de mieux saisir cette double référence.⁵³⁷

On peut remarquer tout d'abord que les courses figurent aujourd'hui encore parmi les premières activités ludiques pratiquées lors des festivités pascales. Organisées pour la plupart sur la banquise recouverte de neige, dans la baie attenante au village, elles empruntent différentes formes : les Iglulingmiut sont invités à se mesurer, par catégories (définies au regard de critères de sexe et d'âge), au travers de courses à pied, de courses de sauts, mais aussi, parfois, de courses en traîneau à chiens, et toujours, de courses en motoneige. Le plus souvent, il s'agit pour les concurrents de réaliser un parcours au plus vite, afin d'essayer d'être le premier à atteindre la ligne d'arrivée, ou à regagner le lieu de départ :

- Les courses à pied peuvent opposer un ensemble d'individus (partant tous ensemble au signal), mais elles peuvent aussi être pratiquées par équipe. C'est notamment le cas pour les courses à relais (intégrant souvent un principe d'adresse), qui impliquent que les participant(e)s se répartissent d'abord en deux camps, en formant deux lignes parallèles : chacun des membres de ces lignes doit avancer au plus vite, en tenant dans sa bouche une cuillère, sur laquelle repose un œuf. Si le joueur parvient à effectuer la totalité du parcours en gardant l'œuf en équilibre, il le transmet, avec la cuillère, à son successeur dans la ligne.

⁵³⁷ Je n'ai pas eu l'occasion d'assister, ces dernières années, à la célébration de Pâques à Iglulik (tandis que j'ai pu prendre part aux festivités pascales, et au festival printanier « Toonik Tyme », organisés à Iqaluit en 2002). La description qui suit, concernant les jeux associés aux festivités iglulingmiut de Pâques, s'appuie surtout sur des témoignages que j'ai recueillis auprès de plusieurs générations d'Iglulingmiut, ainsi que sur des observations indirectes, faites à partir de vidéos qui furent réalisées lors de ces festivités. Tout comme les fêtes de Noël et celle du retour du soleil, la célébration de Pâques à Iglulik a été fréquemment filmée et documentée par différents médias inuit (Isuma Productions, Inuit Broadcasting Corporation...), ces 10 dernières années.

D'autres courses de vitesse par équipe exigent quant à elles que les joueurs partenaires fassent preuve d'une grande capacité de coordination entre eux : pour certaines compétitions, les coureurs sont en effet attachés les uns aux autres par la cheville, par groupe de deux, trois ou quatre. Les membres (partenaires) de chacun des groupes ainsi formés doivent s'efforcer de progresser ensemble, le plus rapidement possible, en direction de la ligne d'arrivée, ce qui suscite souvent des postures comiques que le public accueille par des rires. Lorsqu'une équipe est gagnante, chacun de ses membres reçoit un prix.

Parmi les compétitions de vitesse reposant sur un principe de démonstration des capacités motrices propres à l'individu, on peut mentionner également celles qui consistent à effectuer un circuit en avançant à 4 pattes, en rampant sous un filet ou en sautillant, les jambes enserrées dans un sac de jute, le plus rapidement possible.⁵³⁸

- Ce sont encore parfois des courses en traîneau à chiens qui prennent place sur la banquise. Encouragées d'abord (dès les débuts de l'institution du rituel de Pâques) par les missionnaires catholiques et anglicans, puis par la municipalité, ces compétitions furent organisées pendant plusieurs décennies durant les festivités pascales, avant de connaître un déclin important dans les années 1990, en raison de la diminution croissante du nombre d'Iglulingmiut possédant des attelages de chiens. Ces dernières années cependant, les participants se sont parfois retrouvés en nombre suffisant pour se livrer à une telle course (*qimuksiujuartut ullautijut*).⁵³⁹

- Au cours des deux dernières décennies, ce sont surtout des courses représentant, sur un mode comique, la pratique de la direction d'attelage qui ont été organisées à Pâques. Pour ces courses (rappelant le jeu enfantin *qimuksiraujaq-*, cf. 2.1.2.5), les participants forment des équipes de deux, comprenant le « chien » et son « maître ». À quatre pattes et les yeux bandés, le joueur interprétant le chien s'efforce de réaliser un circuit prédéterminé, en tirant le petit traîneau sur lequel est assis son « maître », tandis que ce dernier lui lance des instructions quant à la direction à prendre et l'encourage à avancer plus vite (en utilisant souvent le vocabulaire caractéristique de la direction d'un attelage canin : « *uaii !* », « à droite ! » ; « *aqrii !* », « à gauche ! »...).

- À mesure que le nombre d'attelages de chiens (iglulingmiut) tendait à décroître, ces dernières décennies, les courses en traîneau à chiens ont surtout cédé la place à des courses en motoneige. Celles-ci ont pu prendre la forme de compétitions fondées sur un seul critère de vitesse, lorsqu'il s'agissait (pour les participants masculins d'abord, puis pour les concurrentes féminines) de réaliser plusieurs rotations autour du village en un minimum de temps, ou d'effectuer le plus rapidement possible un aller-retour entre Iglulik et la communauté (voisine) de Sanirajaq-Hall Beach. Ces dernières années, ce sont surtout des courses faisant intervenir de façon plus importante un critère d'adresse qui semblent privilégiées lors des festivités pascales (plutôt que celles incitant les participant(e)s à prendre de gros risques pour se montrer les plus rapides) : les concurrents doivent en effet s'efforcer de réaliser au plus vite un parcours circulaire, mais avec un traîneau rattaché à leur motoneige, et sur

⁵³⁸ Des compétitions de sauts sont aussi organisées à cette occasion. L'une des plus prisées, qui engendre de nombreux encouragements de la part des spectateurs, est celle qui exige que le joueur sautille depuis une position horizontale, le corps parallèle au sol, en se propulsant avec – et en se réceptionnant sur – les orteils et les poings (*pangakkaqtaq-*, 3.1.2.2.1) : il s'agit, pour les participants masculins, de couvrir la plus grande distance.

⁵³⁹ Les courses en traîneau à chiens connaissent un regain de popularité de nos jours à Iglulik, et plus largement dans le nord de Baffin, où se déroule chaque année, au printemps, la « Nunavut Quest », qui rassemble des équipages des différentes communautés de la région (Iglulik, Mittimatalik-Pond Inlet, Ikpiarjuk-Arctic Bay, Sanirajaq-Hall Beach, Kangiqługaapik-Clyde River). Instituée en 1999, à la faveur de la création du Nunavut, dans le but d'encourager la possession d'équipages de chiens et la pratique « traditionnelle » de la direction d'attelage, cette compétition régionale constitue une manifestation populaire importante, qui donne lieu à l'organisation de danses *hukki* et de festins. Dans la communauté de départ comme dans celle d'arrivée, les spectateurs sont nombreux à venir encourager ou accueillir les participants.

lequel repose un chargement (tel qu'un baril vide) non fixé. Pour tenter de terminer la course en tête (et éviter d'avoir à s'arrêter pour repositionner le chargement qui serait tombé du traîneau), chaque participant doit mesurer sa vitesse et faire surtout preuve d'habileté dans sa conduite. Comme pour la grande majorité des autres courses (interindividuelles), les participants sont répartis ici selon une division sexuelle : en général, les hommes concourent les premiers, puis c'est au tour des femmes de se mesurer.

Dans l'ensemble, on peut souligner que l'organisation de ces différentes courses invite d'abord à l'expression d'une mobilité aux formes plurielles, et à une occupation dynamique de l'espace « extérieur » (ou de l'espace liminal du village, ouvrant vers l'extérieur).

Outre les courses, la célébration de Pâques donne aussi lieu, à Iglulik, à l'organisation de compétitions dualistes, tels que les jeux de traction avec une corde (*aksunaamut nuttuutijut*), qui comptaient autrefois parmi les jeux privilégiés lors des festivités pré-printanières (cf. 3.1.2.3.1). Si les camps adverses sont parfois constitués en fonction de la saison de naissance des participants, il semble que ce ne soit pas souvent le cas cependant.⁵⁴⁰ Ces compétitions sont surtout organisées par catégorie générique et générationnelle, les hommes s'opposant d'abord, puis les femmes, et enfin les enfants (garçons, puis filles).

Parmi les jeux organisés pour fêter Pâques, on relève surtout l'existence de concours invitant à la démonstration de savoir-faire « traditionnels » (ou présentés comme tels). Tout un ensemble de compétitions impliquent en effet de réaliser des activités qui renvoient à des savoir-faire mobilisés dans le contexte semi-nomade, et souvent requis (voire mis en œuvre), de nos jours encore, lors d'expéditions de chasse, de déplacements, ou lors de l'occupation d'un campement, dans la toundra ou sur la banquise. Certaines de ces activités se réfèrent à la sphère des compétences masculines, tandis que d'autres sont connotées comme féminines. Pour autant, la participation aux compétitions fondées sur leur mise en œuvre n'est pas régie par un critère de sexe strict. Plusieurs concours, en premier lieu ceux reposant sur la démonstration de savoir-faire traditionnellement masculins, sont en effet ouverts à tous.

- C'est notamment le cas des compétitions portant sur la construction d'un iglou (*igluvigaq*) : Pour ces compétitions, la primauté peut être accordée à la rapidité d'action (le vainqueur étant celui qui parvient à achever l'érection d'un iglou le premier), ou bien à la qualité de l'ouvrage (le gagnant étant celui dont l'iglou est jugé le mieux construit, le plus abouti, ou encore celui ayant réussi à ériger l'iglou « le plus petit », à même de servir d'abri à un homme). Souvent, l'évaluation des participants est fondée de fait sur la combinaison des

⁵⁴⁰ Le principe de la répartition des joueurs selon leur saison de naissance (définie au sein de l'opposition hiver / été) et leur espèce avine d'appartenance (« lagopèdes » / « canards hareldes ») semble retenu et mis en scène, de nos jours, lors de festivités organisées dans d'autres communautés du Nunavut à l'approche du printemps (cf. Pâques, Toonik Tyme...), ou durant la période printanière. Les compétitions de traction à la corde qui prirent place à Iqaluit lors du festival Toonik Tyme (à la mi-avril), et lors de la journée canadienne de la santé (début mai) en 2002 impliquaient par exemple une telle opposition entre *aqiggit* (lagopèdes) et *aggiarjuut* (canards hareldes). L'issue de ces duels ne fit cependant pas l'objet d'une lecture « divinatoire » (explicite du moins).

deux principes de rapidité et de qualité : lors des festivités de Pâques de 2005, les participants devaient chercher à s'illustrer à la fois par leur capacité à se montrer rapides à construire un iglou, et par leur aptitude à réaliser un habitat adéquat (évalué au regard de critères tels que la solidité et le confort). Chaque participant devait utiliser ici un même nombre de blocs (25 au total), qu'il lui fallait d'abord découper dans la neige, avec une scie.

Dans l'ensemble, si des femmes ont pu prendre part à ces compétitions au cours des dernières décennies⁵⁴¹, ce sont principalement voire exclusivement des hommes qui concourent ainsi à Pâques, de nos jours. D'après mes interlocuteurs, les Iglulingmiut sont de façon générale de moins en moins nombreux à participer à ces concours, dans la mesure où beaucoup de jeunes gens ne possèdent pas, aujourd'hui, les connaissances et la maîtrise technique nécessaires à la réalisation d'un *igluvigaq* (cf. annexe, festivités 9a). Bien que les jeunes soient susceptibles d'apprendre certains rudiments de la construction d'un iglou dans le cadre de leur scolarité au secondaire, cette formation plus théorique que pratique s'avère très insuffisante, selon plusieurs personnes âgées. Pour certains interlocuteurs dans la cinquantaine ou soixantaine (C. Uttak, A. Ivalu, L. Ukaliannuk), l'organisation d'un tel concours tend pourtant à rappeler ou souligner l'importance de ce savoir-faire, pour quiconque souhaite se déplacer dans la toundra ou sur la banquise. D'autres ont fait valoir plus loin que cette forme de compétition, assortie généralement d'un prix important (autour de 100 \$ cd), pouvait inciter les jeunes Iglulingmiut à s'intéresser davantage aux pratiques liées à la construction d'un iglou (A. Ulaajuruluk...).⁵⁴² Il semble en tout cas que ces concours constituent aujourd'hui un cadre privilégié de démonstration d'un savoir-faire (en relatif déclin) réputé toujours pertinent.

- Au programme des festivités de Pâques célébrées à Iglulik ces toutes dernières années figuraient aussi des compétitions impliquant d'ériger un *inuksuk* (une structure proche du cairn ayant traditionnellement vocation à servir de marqueur territorial), à l'aide de blocs de neige. D'une technicité moins importante que celle requise pour l'érection d'un iglou, cette construction, appelée à suivre un modèle anthropomorphe ici, renvoie de fait à l'un des

⁵⁴¹ Il faut noter que dans le contexte antérieur à la sédentarisation, la/les femme(s) participai(en)t en général à la finition de l'iglou (construit principalement par l'homme) en rajoutant de la neige sur l'ensemble du dôme, à l'extérieur, afin de boucher les interstices et d'assurer une meilleure cohésion des blocs. Les connaissances et les savoir-faire liés à la construction d'un iglou étaient surtout largement partagés, et beaucoup de femmes étaient capables d'ériger elles-mêmes une telle « maison de neige » si la situation l'exigeait. Parmi mes interlocutrices aînées (originaires du nord ou du sud de la terre de Baffin), plusieurs m'ont fait valoir qu'elles avaient appris à construire des iglous en jouant avec des garçons, ou en s'amusant à bâtir, comme ces derniers, des petits iglous destinés à servir de cadres à leurs jeux d'imitation des rôles adultes (cf. *piqattaq, igluvigannguaq*, 2.1.4.2).

⁵⁴² L'effritement des savoirs et savoir-faire traditionnellement liés à la navigation ou au déplacement dans la toundra et sur la banquise constitue une source d'inquiétude pour nombre d'Inuit ayant vécu en période semi-nomade : beaucoup de jeunes gens partant aujourd'hui dans la nature leur paraissent mal préparés pour faire face à des situations d'urgence (susceptibles d'être engendrées par des conditions météorologiques instables, par la panne d'une motoneige ou d'un GPS), en particulier parce que ceux-ci ne maîtrisent pas toujours l'art de construire un iglou ou un abri de fortune (témoignages recueillis auprès de A. Ulaajuruluk et H. Paniaq, 2004).

emblèmes contemporains de la culture inuit « traditionnelle ». Dans les dernières décennies en effet, plusieurs organisations (pan-)inuit, et en premier lieu le gouvernement du Nunavut, ont fait de l'*inuksuk* un symbole culturel de la « société inuit » (représentant la continuité de cette société). On peut penser ainsi que l'organisation d'une compétition portant sur la construction d'un *inuksuk* entend mettre en scène une pratique inuit « ancienne », même si le fait d'utiliser de la neige pour une telle construction ne constitue pas une pratique usuelle, un *inuksuk* étant érigé en principe avec des pierres.

- Parmi les compétitions fondées sur la mise en œuvre de pratiques réputées traditionnelles, et masculines, on peut aussi relever l'organisation de concours de lancer de harpon :

Lors des fêtes de Pâques célébrées ces dernières années, les Iglulingmiut ont été invités à rivaliser de précision pour tenter d'atteindre une cible (constituée par un bloc de neige), à l'aide d'un harpon lancé depuis le plus loin possible (*unaarmut ungasilaangunasungniq*).⁵⁴³ Dans chacune des catégories distinguées (hommes / femmes), le gagnant était celui qui parvenait à faire mouche en propulsant le harpon (*unaaq*) sur la plus grande distance.

Comme en témoignent certains documents vidéos, réalisés lors des festivités de 2000 et de 2002, les lancers des concurrents étaient souvent ponctués par des exclamations du public, et parfois par des commentaires de l'animateur tendant à rapporter les « performances » des participants à l'expression de certaines compétences cynégétiques :

Dans l'un des films documentaires réalisé par I.B.C. en 2002, on entend ainsi l'animateur annoncer, non sans ironie, que si l'un des participants parvient à atteindre la cible (placée à bonne distance), il fera de celui-ci son partenaire de chasse pour tout le printemps et l'été. Lors de cette même compétition, l'animateur souligna aussi les lancers réussis de certains concurrents, par des exclamations humoristiques telles que : « *angusuqtuq* ! » (« voilà un bon chasseur ! »), « *angunasuktimmarik* ! » (« un vrai chasseur ! »)...⁵⁴⁴

Il faut remarquer qu'aujourd'hui encore, chasser le phoque ou le béluga en eau libre, depuis une embarcation, requiert de fait une certaine maîtrise de la technique du harponnage, afin de pouvoir attraper l'animal (préalablement tiré au fusil), avant que celui-ci ne coule ou ne s'enfuit dans les profondeurs.

- Une autre forme de compétition invitant à la réalisation d'une activité « traditionnelle » et à la démonstration de compétences masculines relatives à la chasse est aussi organisée lors de la célébration de Pâques à Iglulik. En général, un concours portant sur la prise d'un phoque est en effet proposé à cette occasion :

⁵⁴³ Cf. en annexe : festivités 9b pour une illustration de ce jeu (pratiqué à Iqaluit à la même période saisonnière). Selon Z. Uqalik (né vers 1926), les garçons de la région d'Iglulik se livraient autrefois à ce type de compétition, dans le cadre des campements semi-nomades (témoignage recueilli en 2002).

⁵⁴⁴ Les comportements des participantes qui se mesurèrent après la compétition masculine semblaient témoigner quant à eux d'un moindre enjeu symbolique quant à l'habileté démontrée : certaines adoptaient même une attitude parodique, en prétendant exprimer une forme d'agressivité « sportive » lorsqu'elles effectuaient leur lancer en criant (après avoir pris de l'élan, comme pour un lancer de javelot olympique).

Tous les participants partent chasser en même temps (chacun restant libre de choisir sa destination), pour tenter de ramener un phoque annelé ou barbu au plus vite. Celui qui parvient à en rapporter un au village le premier est déclaré vainqueur et se voit attribuer un prix monétaire (se montant à plusieurs centaines de dollars cd souvent). Si certaines femmes se joignent parfois aux participants, ce sont principalement des hommes qui s'engagent dans cette compétition faisant prévaloir un critère de rapidité.

L'organisation d'un tel concours suscite néanmoins, de nos jours encore, un certain nombre de critiques de la part d'aînés iglulingmiut notamment. Plusieurs d'entre eux ont ainsi rappelé, ces dernières années, que le gibier ne devait pas être traité comme un « objet de jeu » (*pinnguarutiksaq*) ou comme l'enjeu d'une compétition ouverte entre différents concurrents. À leurs yeux, la chasse ne saurait être subordonnée à une forme de jeu, sans en être pervertie ou offensante pour le gibier, dès lors que la capture d'un animal serait envisagée comme un moyen de remporter un prix. Plus encore peut-être que l'assimilation de la chasse à une compétition explicite, il semble que ce soit le fait de chercher à attraper un gibier dans la perspective de gagner un prix qui constitue, pour certains aînés, une transgression majeure susceptible d'engendrer un retrait durable de ce gibier (G. Kappianaq et L. Ukaliannuk 2002, H. Paniaq 2005).

Il faut noter que des critiques comparables ont été exprimées face à la tenue de telles compétitions dans d'autres villages du Nunavut, notamment à Qikiqtarjuaq. Selon N. Stuckenberger (2005 : 194), celles-ci seraient cependant minoritaires aujourd'hui, par rapport à un discours tendant à légitimer cette forme de compétition en faisant valoir sa subordination à une idéologie de la chasse fondée sur la coopération (coopération qui serait exprimée, lors même du concours, par le partage d'informations quant à l'état de la banquise ou à la présence de phoques dans telle ou telle zone). Une enquête systématique serait nécessaire pour interroger, à Iglulik, les pratiques et les discours liés à ces compétitions inscrites dans le champ cynégétique. On peut toutefois remarquer que les compétitions impliquant la capture de phoques, tout comme les concours de pêche organisés à l'occasion de Pâques et durant d'autres fêtes printanières se terminent souvent par l'organisation d'un festin ouvert à tous, ce qui tendrait à inscrire la chasse (ou la pêche) compétitive précédente dans une logique de partage généralisé du gibier.⁵⁴⁵

⁵⁴⁵ À l'issue du concours de pêche organisé à Iglulik au printemps 2004, la remise des prix (destinés aux participants ayant attrapé les plus gros ombles arctiques) fut marquée par un discours invitant les personnes présentes à se réjouir ensemble (*quviasuliritsi ! quviasugitsi !*) durant le festin qui allait suivre. La distribution des prix, sanctionnant une pratique compétitive appliquée à la pêche, fut aussi marquée par un discours soulignant la nécessité de s'entraider, entre membres de la « communauté ».

D'autres concours organisés lors de la célébration de Pâques incitent quant à eux à la démonstration de savoir-faire traditionnels relevant davantage de la sphère des compétences féminines. Principalement fondées sur un critère de rapidité, ces compétitions impliquent en grande majorité des femmes, même si des hommes peuvent aussi y prendre part. En général, les concurrentes doivent s'efforcer de témoigner de leur capacité à réaliser une tâche prestement en y apportant un certain soin :

- Il s'agit par exemple de se montrer la plus rapide à dépouiller correctement un phoque annelé, à l'aide d'un couteau féminin (*ulu*). L'ensemble des participantes au concours se lancent dans cette activité en même temps, et la première qui parvient à terminer l'opération en y ayant apporté le soin requis est déclarée vainqueur.⁵⁴⁶

Dans le contexte semi-nomade, cette tâche revenait en effet à l'épouse du chasseur, lorsque ce dernier ramenait son gibier au campement (Parry 1824 : 178, 207, Rasmussen 1929 : 185). C'est encore le cas de nos jours à Iglulik, mais dans certaines familles seulement.

- De la même façon, les femmes participent souvent, à Pâques, à un concours portant sur la préparation de la bannique (*palaugaaq*), un type de pain introduit dans l'Arctique canadien par les baleiniers écossais, et pleinement adopté par les Inuit, au point d'être aujourd'hui considéré comme un produit « traditionnellement » inuit.⁵⁴⁷

Au signal donné, chaque participante commence à préparer la pâte, pour la mettre ensuite à frire dans une poêle, sur un feu alimenté par un réchaud portatif. Pour remporter le concours, il faut être la première à achever la confection de la bannique, après avoir soumis la pâte à la bonne cuisson, en maintenant une chaleur basse et uniforme. À l'issue de la compétition, toutes les personnes présentes sont invitées à consommer l'ensemble de la bannique cuite à cette occasion. Très souvent, cette dégustation de bannique s'accompagne de la consommation de thé, dont la préparation peut, elle aussi, faire l'objet d'un concours de rapidité.

- Il est fréquent en effet qu'à Pâques, les femmes rivalisent au travers d'une compétition consistant à tenter d'être la première à faire bouillir de l'eau pour faire du thé :

Chacune doit prélever pour cela de la glace, et la faire fondre, puis faire chauffer l'eau, à l'aide d'un petit réchaud portatif installé en plein air : il importe ici encore de savoir allumer, entretenir et protéger le feu, quelles que soient les conditions météorologiques du moment.

Il faut noter que si ces différentes compétitions (mettant en scène des savoir-faire féminins) sont souvent pratiquées lors des festivités de Pâques, elles caractérisent également les

⁵⁴⁶ Les opérations de dépouillement et de dépeçage d'un phoque (traditionnellement dévolues à l'épouse, dans l'espace domestique) ne semblaient pas sujettes à compétition(s) entre femmes. On peut néanmoins remarquer que la réalisation de certaines tâches féminines liées au travail des peaux pouvait s'inscrire autrefois dans une dynamique de compétition informelle, ayant trait à la rapidité d'exécution. Selon des Iglulingmiut nées dans les années 1920-1930 (T. Ijjangiaq, E. Nutarakittuq), cette compétition pouvait prendre une forme explicite entre les fillettes, lorsque celles-ci abordaient ouvertement les tâches qui leur étaient confiées (comme le grattage des peaux, l'assouplissement des lanières ou des semelles de bottes *kamiik*) sous la forme d'un jeu de rapidité.

⁵⁴⁷ À Iglulik, nombre de femmes (parmi les plus âgées surtout) préparent encore de la bannique pour leur famille.

rencontres ludiques intercommunautaires, comme les « Northern Games » ou les « Baffin Inuit Games », qui prennent encore place, parfois, dans certaines régions du Nunavut : ces festivals de jeux intègrent en effet des épreuves féminines similaires ou comparables, portant sur le dépouillement d'un phoque ou d'un canard, sur le découpage du poisson, la préparation de la bannique ou du thé... (cf. « Good Woman contests », Paraschak 1997 : 12).

Concernant la démonstration de savoir-faire féminins en période de Pâques, on peut encore remarquer que les festivités pascales constituaient souvent, jusqu'à un passé récent, une occasion de donner à voir les dernières réalisations en matière de confection de vêtements inuit. Plusieurs de mes interlocutrices se souviennent qu'à la faveur de la célébration de Pâques, de nombreuses personnes, en particulier des femmes, revêtaient des parkas, des vestes féminines *amautiit*, des bottes *kamiik* ou encore des moufles (*pualuuk*) qui venaient d'être confectionnées : « Beaucoup portaient de nouveaux vêtements lors du service religieux et des jeux : cela faisait partie de la célébration de Pâques », a souligné l'une d'elles (C.P., 25 ans). Certaines ont fait valoir que cette pratique s'était perdue, et que les vêtements synthétiques aujourd'hui portés par nombre d'Iglulingmiut étaient insuffisamment chauds pour permettre à ces derniers d'apprécier pleinement les jeux organisés à l'extérieur en période de Pâques, alors que les températures sont encore basses. Cela constitue selon elles l'une des raisons pour lesquelles le nombre de participants à ces jeux tendrait à diminuer ces dernières années.

Plusieurs compétitions fondées sur la vitesse motrice ou sur la prompte réalisation d'une activité « traditionnelle » associée à la vie en dehors du village voire dans la nature, et assorties de prix d'une valeur considérable (pouvant s'élever à plusieurs centaines de dollars cd), continuent pour autant d'attirer de nombreux participants et spectateurs. Organisé systématiquement, depuis le toit du magasin Northern ou de la mission catholique, lors de la célébration de Pâques, le lancer de friandises (*parlaniq*) reste aussi l'une des compétitions les plus populaires caractérisant ces festivités à Iglulik.

Parmi ces différents types de compétitions pratiqués en extérieur à Pâques, beaucoup sont aussi organisés, comme nous allons le voir, lors de fêtes municipale, territoriale, « autochtone », ou nationale, célébrées régulièrement au printemps et en été.

6.1.5 Fêtes municipale (Hamlet Day), territoriale (Nunavut Day), nationale (Canada Day)...

Durant la période printanière et estivale, ce sont plusieurs festivités qui prennent place de nos jours à Iglulik. À la fête de la municipalité (Hamlet Day, *nunaliup ullua*) organisée le 1^{er} mai, succède en effet la fête des peuples autochtones (Aboriginal Day, *nunaqaqqaqtut ullua*, le 21 juin), puis la fête nationale (Canada Day, *kanatap ullua*, le 1^{er} juillet), et enfin la fête territoriale, célébrant la création du Nunavut (*nunavut ullua*, le 9 juillet)⁵⁴⁸.

Assimilées à des journées anniversaires, ces fêtes annuelles tendent à souligner les différents niveaux d'appartenance institutionnelle censés marquer l'identité actuelle des Iglulingmiut (ainsi que celle des Inuit d'autres communautés du Nunavut).⁵⁴⁹ Il faudrait mener une étude approfondie pour préciser dans quelle mesure ces festivités contribuent à alimenter des sentiments d'appartenance identitaire, ou si elles sont reçues et vécues (et, dans ce cas, à quel degré et de quelle façon) en des termes identitaires. Ce que l'on peut souligner dès à présent, c'est que ces fêtes associées à des anniversaires institutionnels sont, ici encore, célébrées principalement par l'organisation de jeux de compétition ouverts à tous, et incluant toujours la mise en jeu de prix, matériels ou monétaires.

Ces prix sont fournis par différentes institutions, selon la nature de la fête : le conseil municipal finance, avec le soutien du gouvernement du Nunavut souvent, les prix attachés aux compétitions qui se déroulent à l'occasion de la fête du village, tandis que les jeux destinés à célébrer la journée des Autochtones sont organisés et financés par la « Inuit Broadcasting Corporation » (I.B.C.), intégrée au réseau médiatique A.P.T.N. (Aboriginal People Television Network). Les prix associés aux compétitions marquant la célébration de la création officielle du Nunavut sont fournis quant à eux par le gouvernement territorial, alors que les lots et les sommes monétaires mis en jeu pour les concours organisés lors de la fête nationale sont financés par le gouvernement fédéral canadien.

Dans l'ensemble, les jeux proposés, à l'extérieur, à l'occasion de ces différentes fêtes sont de même ordre que ceux pratiqués lors de la célébration de Pâques : ils consistent pour beaucoup en des courses (à pied, à cloche-pied, à bicyclette...) et en des compétitions impliquant la mise en œuvre de savoir-faire « traditionnellement » inuit.

Ici encore, les Iglulingmiut sont en effet invités à prendre part à des concours de rapidité portant sur la construction d'un iglou ou sur la préparation de la bannique, et à des concours de pêche à la dandinette (à partir d'un trou pratiqué dans la glace, sur un lac

⁵⁴⁸ Le jour de la fête du Nunavut, le 9 juillet, correspond à la date à laquelle l'accord sur les revendications territoriales du Nunavut – ouvrant la voie à la création de ce territoire – fut officiellement proclamé, en 1993.

⁵⁴⁹ Ces différentes fêtes « anniversaires » sont généralement célébrées (à des dates distinctes, pour ce qui est de la fête municipale) dans l'ensemble des villages du Nunavut.

notamment), pour lesquels il s'agit de ramener au plus vite le plus gros poisson ou au contraire le plus petit.⁵⁵⁰

Des compétitions ayant trait à la confection du « plus beau vêtement », « inuit » d'une part et « qallunaat » d'autre part, sont également organisées lors de certaines de ces fêtes printanières et estivales. En règle générale, le prix associé au plus bel habit inuit est significativement plus élevé que celui destiné à récompenser celle qui aura cousu le vêtement qallunaat (souvent un costume d'apparat) jugé le plus réussi :

Lors du concours de confection organisé en 2002 à l'occasion de la fête du Canada, le prix pour le plus bel habit inuit était ainsi de 150 \$ cd, tandis que celui offert pour le plus beau vêtement de type occidental était de 75 \$ cd.

Enfin, on peut remarquer que ces jeux s'accompagnent toujours de lancers de sucreries (*parlaniq*), et souvent, de l'organisation d'un festin, de gibier marin surtout : *maktaaq* ou épiderme de béluga, viande de phoque cuite, viande et gras de morse faisandé (*igunaq*)...

Nous verrons qu'en dehors de ces fêtes annuelles, ce sont encore divers anniversaires institutionnels ou des festivités thématiques qui sont célébrés plus ou moins régulièrement par des jeux, dans le village d'Iglulik. Avant d'examiner de plus près cette pratique consistant, pour une institution (nationale, territoriale, locale ou même familiale), à souligner ce qui relève pour elle d'un événement en proposant des jeux et en offrant des prix, on peut tenter de récapituler brièvement les principaux traits caractéristiques des jeux inscrits dans le cycle festif annuel des Iglulingmiut, afin d'interroger leur éventuelle portée symbolique et sociale au niveau de la « communauté ». On peut notamment se demander dans quelle mesure ces jeux participent de la représentation et de la construction même de la communauté actuelle d'Iglulik (qui s'est d'abord constituée, il faut le rappeler, à partir de la réunion de groupes familiaux issus de différents campements et rattachés à des confessions religieuses distinctes).

⁵⁵⁰ Les fêtes municipale, territoriale et nationale célébrées dans les autres villages du Nunavut sont généralement marquées par l'organisation de compétitions similaires. De plus en plus souvent, celles-ci sont présentées, sur les programmes et les sites officiels en ligne, comme relevant de « jeux inuit traditionnels ». Cette présentation semble conçue avant tout comme un outil de promotion touristique.

6.1.6 Une communauté (ré-)unifiée (et) mise en scène au travers des jeux ?

En premier lieu, on peut rappeler que si beaucoup de jeux inscrits dans le cycle festif régulier des Iglulingmiut prennent la forme de compétitions, ils comportent pour autant une dimension d'intégration majeure, dès lors qu'ils sont ouverts à tous (ou à tous les membres d'une catégorie prédéfinie) et tendent à conférer le même statut à chacun des participants. Surtout, la participation à la compétition implique souvent, comme on a pu le voir en traitant des festivités hivernales notamment, une dynamique de coopération entre les joueurs. À un niveau minimal, ceux-ci sont d'abord tenus de coopérer pour jouer ensemble, selon les règles établies, afin que la partie engagée débouche effectivement sur l'émergence d'un gagnant reconnu par tous, ainsi que l'a souligné N. Stuckenberger (2005 : 196). Nous avons vu que la coopération requise entre les participants était souvent plus poussée, dans la mesure où ces derniers peuvent aussi être amenés à instaurer des partenariats et des alliances, ou à échanger des informations, pour avoir une chance de gagner, ou de rester en lice du moins. De manière générale, tous les joueurs sont surtout invités à interagir selon les principes propres au jeu et au regard de la poursuite d'un objectif de victoire, plutôt qu'en fonction des relations sociales prévalant entre eux avant l'entrée dans le jeu. Si celles-ci sont susceptibles de se manifester au cours d'une partie (au travers de choix préférentiels pour tel ou tel partenaire éventuellement), il reste que les jeux organisés à Iglulik lors des différentes festivités annuelles instaurent un cadre d'interaction au sein duquel les rapports d'inimitié ou les conflits entre individus sont voués à être suspendus, voire « désactivés », dans la mesure où les règles d'action dictées par le jeu laissent peu de place à l'expression de telles relations.

On peut penser que l'organisation régulière de jeux collectifs, tout au long du cycle annuel des festivités iglulingmiut, favorise plus loin la dissolution de certaines tensions interpersonnelles, dès lors que celles-ci sont appelées à être canalisées et évacuées au travers d'une compétition ludique, aujourd'hui comme hier (cf. Laugrand et Oosten 2002b : 221). Si l'on s'en réfère aux commentaires recueillis auprès de participants de différentes générations, ainsi qu'aux comportements des joueurs observés lors de plusieurs fêtes communautaires, il semble bien que les compétitions au cœur des diverses célébrations annuelles soient perçues et vécues, chez les Iglulingmiut, comme des espaces organisant des interactions positives, fondées sur la coopération mais aussi sur la dérision, et destinées à favoriser l'accession à un état de joie collective (*quviasuqattautingnut*).

Comme on a pu le mentionner en évoquant les jeux pratiqués à l'occasion de Noël, ces compétitions – qui caractérisent plus généralement les festivités hivernales – sont souvent appréhendées comme une occasion majeure de rire ensemble. Outre le fait que plusieurs jeux

invitent directement à l'expression de conduites comiques voire parodiques, il est fréquent que des joueurs assument spontanément un rôle burlesque, propice à alimenter les rires de l'assistance, au cours de différents types de jeux. En favorisant l'émergence d'une communauté de rieurs, en interaction étroite avec des joueurs acceptant de se prêter à diverses pitreries ou actions hasardeuses, les jeux participent encore du renforcement des liens entre des membres de la communauté villageoise. Parce que le fait de rire ensemble ou de voir son jeu d'acteur validé par les rires du public tend généralement à induire un sentiment de proximité et de complicité, il est probable que la dimension comique associée à bien des jeux pratiqués lors de fêtes annuelles (hivernales surtout) contribue à fonder ou à conforter plus loin un sentiment d'appartenance à une même « communauté ». S'il faudrait préciser les représentations des Iglulingmiut en la matière, on peut relever de manière générale que plusieurs travaux aux confluences de l'anthropologie et de la psychanalyse ont mis en exergue la portée « unificatrice » du rire collectif, ainsi que ses effets cathartiques (Smadja 1993, Daphy et Rey-Hulman 1999). À la suite de J. Briggs (1970 : 337-343), M. Therrien (1999a : 212) a plus particulièrement fait valoir que, chez les Inuit, le rire constitue un « moteur des relations interpersonnelles » qui apparaît « lié au bon fonctionnement de la société ».

On peut remarquer par ailleurs que l'organisation de compétitions est souvent précédée de celle d'un festin, à base de gibier surtout, lors de plusieurs festivités iglulingmiut régulières ou ponctuelles (Noël, fête du retour du soleil, Pâques, fête du Nunavut et autres anniversaires institutionnels). Bien que cette pratique apparaisse moins importante ou moins systématique que par le passé⁵⁵¹, elle symbolise aujourd'hui encore la solidarité du groupe, et dans une certaine mesure, sa bonne santé, dès lors que l'abondance de gibier disponible à cette occasion atteste, pour les anciens du moins, de la qualité des relations entretenues avec le monde animal. En rappelant implicitement les valeurs du partage et de la coopération, les festins renvoient en effet une image unitaire de la communauté. Et il semble bien que ces festins, qui suscitent en général un rassemblement important des Iglulingmiut, tendent à alimenter chez les commensaux un sentiment d'appartenance à cette « communauté », tout en

⁵⁵¹ C'est notamment le cas pour les festivités de Noël : ces dernières années, le principal voire le seul festin collectif organisé pour célébrer la Nativité prenait place le 25 décembre dans la mission catholique, alors qu'un grand festin était auparavant offert par la municipalité, dans le gymnase ou dans la salle communautaire, le 25 ou 26 décembre, juste avant que les jeux ne commencent. Il est fort possible que la suspension de ce dernier festin communautaire soit due à la situation financière particulièrement difficile de la municipalité (peut-être non à même de subventionner suffisamment de chasseurs locaux pour que ceux-ci ramènent le gibier nécessaire), ou à un manque d'organisation ponctuel. En 2005, plusieurs Iglulingmiut ont en tout cas déploré ouvertement l'absence d'un tel festin, ainsi que le fait que le festin proposé (à tous) par la mission était essentiellement à base de dinde, et non pas de gibier, contrairement au passé. Dans l'ensemble cependant, de nombreux Iglulingmiut semblent privilégier aujourd'hui l'organisation d'un festin en famille pour célébrer Noël le 25 décembre.

instaurant un espace propice au dépassement des clivages ou des tensions interindividuels. À titre de parenthèse, il n'est sans doute pas inutile de préciser que j'ai pu constater à plusieurs reprises, dans différents contextes, que des différends opposant des personnes iglulingmiut semblaient se dissoudre ou être atténués à l'issue du partage commun d'un gibier : c'est souvent à l'occasion d'un tel festin, ou juste après, que le dialogue entre deux personnes en froid, apparentées ou non, était renoué ou que toutes deux se montraient à nouveau capables de rire ou de plaisanter ensemble. On peut penser ainsi que l'organisation d'un festin en prélude aux séances de jeux crée des conditions favorables à l'engagement dans des compétitions impliquant l'établissement de partenariats avec de multiples acteurs, et contribue dans le même sens à la cohésion du groupe.⁵⁵²

Outre que la pratique de nombreuses compétitions, lors de célébrations collectives hivernales en particulier, semble favoriser la dissolution des tensions interpersonnelles et la consolidation ou le rétablissement des liens sociaux, on constate encore que tout un ensemble de jeux organisés à l'occasion de fêtes annuelles participent de la représentation d'une communauté iglulingmiut, donnée à voir dans sa profondeur historique, ou dans sa continuité avec la société des prédécesseurs semi-nomades *inumhariit* (« hommes accomplis »). C'est en effet de façon privilégiée au travers de jeux « anciens » propres aux *inumhariit* (et présentés comme toujours pertinents), et de compétitions fondées sur la démonstration de savoir-faire « traditionnels » hérités de façon générale des ancêtres, que les participants aux festivités du retour du soleil, de Pâques, et à d'autres fêtes printanières et estivales (anniversaire du « hameau », du Nunavut, du Canada...) mettent en scène la communauté d'Iglulik. La référence aux *inumhariit* (en tant que prédécesseurs ou ancêtres – *sivulliiit* – ayant vécu de façon semi-nomade) apparaît en effet très présente dans les activités ludiques développées lors de ces célébrations invitant au rassemblement de tous les membres du village.

⁵⁵² N. Stuckenberger (2005 : 164) a souligné que le partage du gibier ou le festin collectif en général était souvent perçu, chez les Qikiqtarjuarmiut du sud de Baffin, comme l'une des pratiques à même de « relier » ou d'unir par excellence tous les participants.

6.2 Des jeux associés à de multiples festivités ponctuelles

6.2.1 Des institutions invitant à célébrer par des jeux (un événement ou une pratique)

En dehors des festivités régulières marquant le calendrier annuel des Iglulingmiut, bien des jeux sont encore susceptibles d'être organisés ponctuellement par différentes institutions nationales, territoriales ou locales, invitant à commémorer ainsi un événement tel que leur « anniversaire », ou à célébrer une pratique, voire un principe de conduite spécifique. À Iglulik et dans l'ensemble du Nunavut, l'organisation de jeux assortis de prix s'apparente en effet à un important moyen de promotion d'une institution ou d'une politique publique.

Très souvent, les invitations à jouer lancées par les institutions s'adressent à tous les membres de la « communauté » ou du village. C'est ainsi par exemple que lors de mon séjour à Iglulik en 2005, à la fin octobre, la « Qikiqtani Inuit Association » (chargée de représenter et de défendre les droits et intérêts des Inuit auprès des gouvernements fédéral et territorial)⁵⁵³ appela tous les Iglulingmiut à venir célébrer ses 30 ans d'existence, au travers d'un festin et de jeux organisés à cette occasion dans le gymnase de l'école secondaire :

- Plusieurs centaines d'habitants d'Iglulik participèrent à cette célébration, qui s'ouvrit par l'énonciation d'une prière, et par une longue séquence de discours (en inuktitut) : trois représentants locaux de QIA se succédèrent pour rappeler le mandat, les réalisations et les objectifs de cette institution politique, ainsi que les perspectives de développement de certains projets. Bien que l'écoute fût rendue difficile par les cris et les exclamations des enfants, laissés libres de jouer et de courir au travers de la salle au même moment, ces discours reçurent pendant près d'une demi-heure une attention polie de la part de la majorité des adultes présents. Tous les membres de l'assistance furent ensuite invités à consommer le gibier (principalement de l'épiderme de béluga : *maktaaq*, et de la viande et du gras de morse faisandé : *igunaq*) qui avait été disposé sur des cartons au sol, ainsi que des hot-dogs, des gâteaux à la crème et d'autres mets préparés qui étaient présentés sur des tables, sur un côté de la salle.
- C'est à l'issue de ce festin que tout un ensemble de jeux furent proposés aux Iglulingmiut, souvent selon des critères distinguant des catégories d'âge, depuis les anciens jusqu'aux moins de 6 ans, en raison du très grand nombre de participants. Pour la plupart, ces jeux étaient de même type que ceux pratiqués en intérieur lors des festivités « hivernales » (fêtes d'Halloween, de Noël et du nouvel an) : ils impliquaient la circulation d'un dé ou celle d'un objet répulsif et éliminatoire, ou requéraient encore l'établissement d'alliances éphémères dès l'interruption du fond musical.
- Des tirages au sort ponctuèrent aussi ces différents jeux : tous les individus présents (y compris les enfants et les tout-petits) ayant reçu un ticket de loterie à leur entrée dans le gymnase, chacun était susceptible d'être désigné comme le gagnant d'un prix : baril de lessive, hache, casserole, jouet en plastique... La longue séance de jeux fut elle-même clôturée par l'organisation d'une loterie dont l'enjeu portait sur l'attribution du prix principal, un billet d'avion A/R pour Ottawa. Afin d'être gagnant, un individu devait voir son numéro tiré deux fois : ceci

⁵⁵³ Issue de la BRIA (Baffin Regional Inuit Association) fondée en 1975, QIA représente plus particulièrement les droits des Inuit de la terre de Baffin, du « Haut Arctique » et des îles Belcher, au Nunavut. Elle est l'une des trois organisations inuit « régionales » constitutives de NTI (Nunavut Tunngavik Incorporated).

était aussi valable à l'échelle d'une famille nucléaire, si deux numéros (correspondant chacun à l'un des membres d'une même unité familiale) venaient à sortir au cours du tirage. Les individus sollicités pour réaliser ce tirage au sort, qui tint en haleine les nombreux participants pendant près d'une heure, furent principalement des aînés et des enfants en bas âge, soit des personnes situées à chacune des extrémités générationnelles. La désignation d'un vainqueur fut validée par des applaudissements nourris dans l'assemblée.

Bien d'autres institutions politiques tendent aussi à organiser des jeux pour marquer l'anniversaire de leur création ou celui d'une de leurs réalisations majeures, ou pour mettre à l'honneur une pratique particulière, et pour insister, de façon générale, sur des préoccupations d'ordre sanitaire ou social.⁵⁵⁴ Ces dernières années, les différents ministères du gouvernement du Nunavut, appuyés par le gouvernement fédéral souvent, ont ainsi financé ou organisé dans plusieurs communautés des manifestations principalement ludiques, destinées à célébrer des journées thématiques nationales ou territoriales, comme la « journée de la santé », la « journée sans tabac », la « journée de la famille »... Chaque municipalité est aussi susceptible de proposer, de sa propre initiative (mais avec un financement gouvernemental souvent), des séances de jeux s'inscrivant dans une célébration thématique :

En 2005, les services sociaux (*inulirijikkut*) d'Iglulik invitèrent par exemple les membres de la communauté à participer à des jeux et à un buffet, dans leurs locaux, afin de célébrer la « journée de l'enfant ». Si ces jeux étaient réputés ouverts à tous, ce sont surtout des parents qui vinrent y prendre part avec leur(s) enfant(s), ainsi que quelques femmes âgées. Durant ces festivités, des certificats de papier attestant de la qualité de « bon parent » (*angajuqqaattiaqpaktuq*) furent décernés à plusieurs participant(e)s, identifié(e)s par les travailleuses des services sociaux au regard des « comportements » maternels ou paternels observés sur les derniers mois.

Diverses activités ludiques (pêche à la ligne, jeux de lancer et de massacre...) étaient organisées pour les plus jeunes dans une partie de la salle, tandis que les adultes (hommes et femmes) étaient rassemblés de l'autre côté pour jouer à des jeux de dés (pour lesquels il s'agissait d'enfiler le plus grand nombre de colliers en plastique, ou de défaire puis de reconstituer une pelote de laine, dès lors que l'on y était habilité par un jet de dé adéquat). Pour les enfants, chaque participation à un jeu débouchait sur la remise d'un prix (jouet en plastique, album de coloriage, casquette...), quelle que fût la performance réelle. Les joueurs adultes pouvaient quant à eux gagner des lots (souvent des ustensiles ménagers) s'ils sortaient vainqueur(s) d'une partie.

Ici encore, ce fut un tirage au sort, réalisé à partir de papiers mentionnant chacun le nom d'une des personnes présentes, qui clôtura la séance de jeux : des vêtements (T-shirts, sweat-shirts, chaussettes...) furent attribués aux participants dont les noms furent ainsi « tirés » (*amujajut*).⁵⁵⁵

⁵⁵⁴ Outre les institutions liées au gouvernement du Nunavut, ce sont par exemple des organisations politiques ou/et à mandat social, comme Inuit Tapiriit Kanatami ou Pauktuutit (Inuit Women of Canada), qui proposent des jeux à l'occasion de (leurs) dates anniversaires, ou lors de journées thématiques visant à sensibiliser le public (inuit notamment) à des problématiques telles que la prévention du suicide, la prévention du sida et des MST...

⁵⁵⁵ Désigné par le terme *amujaq*, désignant littéralement ce qui est tiré vers soi (Dorais 1990 : 26), le tirage au sort associé à la pratique de la loterie est souvent reconnu comme une forme de jeu à Iglulik. Sur les programmes des festivités parfois disponibles en anglais, il est aussi qualifié, souvent, de « door game » ou de jeu de clôture.

Outre les séances de jeux collectifs ouvertes à tous, ce sont aussi des concours (impliquant toujours la mise en jeu de prix) qui sont souvent proposés au titre de la célébration de journées ou de semaines thématiques. Pour les institutions fédérales et/ou territoriales qui les organisent, ces concours ont d'abord vocation à sensibiliser le public à diverses pratiques, comme l'usage et la maîtrise de la langue inuit, la lecture, la préparation des aliments locaux et importés, l'allaitement, l'engagement dans des activités sportives... Dans l'ensemble, l'organisation de tels concours entend surtout participer de la promotion d'un mode de vie « sain » et « actif » (défini selon des termes et des critères propres aux gouvernements du Nunavut et du Canada, et reflétant pour beaucoup des valeurs euro-canadiennes). Organisés à l'échelle du Nunavut, ces concours prennent souvent la forme de compétitions intercommunautaires :

En 2004, les jeunes mères iglulingmiut, tout comme celles des autres villages du Nunavut, furent incitées à participer à une compétition liée à l'allaitement : durant une même journée, elles devaient se rendre dans les locaux de l'école maternelle (ou de la structure d'accueil pré-scolaire) de la communauté, pour y allaiter leur enfant. À l'issue de cette journée, la communauté qui avait compté le plus grand nombre de participantes fut déclarée vainqueur, et des prix spécifiques furent attribuées à ces participantes. Dans chaque village, les femmes ayant pris part à cette compétition reçurent quant à elles des lots (consistant en des trousse de couture de poche, des T-shirts, des sacs... qui arboraient pour la plupart des messages promouvant l'allaitement maternel).⁵⁵⁶

Sur le même mode de la compétition intercommunautaire, des concours sont encore organisés, chaque année, à l'occasion de la semaine de l'alphabétisation au Nunavut (*Nunavumi uqalimariuqsanirmut titirariuqsanirmut pinasuarusiq*). Le Conseil d'alphabétisation du Nunavut invite notamment les habitants de chaque village à venir lire au moins 15 minutes dans la bibliothèque municipale ou en un autre lieu prédéfini, dans le cadre d'un concours visant à établir quelle sera la communauté capable de réunir le plus grand nombre de lecteurs. Ce concours est également susceptible de prendre une dimension inter-territoriale « nordique », lorsque les habitants du Nunavut sont incités à rivaliser avec ceux des Territoires du Nord-Ouest (T.N.O), et de la province du Yukon.

D'autres concours, comme ceux organisés durant la fête de la langue inuit (*uqausirmut quviasuutiqarniq*) au Nunavut, encouragent quant à eux une participation essentiellement individuelle, non évaluée au regard de son inscription dans telle ou telle communauté :

Les compétitions proposées lors de la semaine annuelle célébrant la langue inuit portent notamment sur la rédaction de récits en inuktitut ou en inuinnaqtun, et sur la compréhension et la traduction de termes « anciens »

⁵⁵⁶ En général, l'existence de prix à gagner est dûment soulignée lors des invitations lancées pour ce type de concours, au travers d'annonces faites à la radio et par voie d'affichage dans les lieux publics. Il faut noter que si tous les concours organisés par les gouvernements fédéral et territorial ne s'adressent pas qu'aux femmes, bon nombre d'entre eux semblent néanmoins viser un public féminin. C'est notamment le cas des compétitions vouées à promouvoir une activité culinaire, et par là, un mode d'alimentation réputé sain, par opposition à la consommation de produits de « fast-food » (pizzas, frites, hamburgers...) qui relève d'une habitude alimentaire fortement ancrée, chez les jeunes Inuit surtout.

ou spécifiques à une activité (d'ordre cynégétique, domestique, ou encore ludique, quand il s'agit par exemple de trouver le sens d'un mot se référant à un jeu d'autrefois).

Qu'elle se traduise par la mise en place d'ateliers de jeux, ou par l'organisation de concours portant sur la réalisation de certaines activités, c'est une approche ludique qui apparaît souvent privilégiée lorsque des institutions fédérales ou territoriales ayant pour mandat général d'œuvrer en faveur des Inuit du Canada ou du Nunavut entendent diffuser un message de prévention, ou encourager certains usages, pratiques et conduites.⁵⁵⁷ Lancer une invitation à jouer dans un cadre spécifique relève en effet d'un moyen d'action développé par de nombreuses organisations inuit ou canadiennes. Il faudrait mener une enquête approfondie pour déterminer si ce mode d'action institutionnel se révèle efficace (au regard de l'objectif fixé ou affiché officiellement du moins), et pour préciser la façon dont ces invitations à jouer ou à concourir sont généralement reçues par les Inuit des différentes communautés du Nunavut. À Iglulik, si l'organisation de séances de jeux engendre souvent une participation importante, les concours incitant à réaliser une activité spécifique suscitent quant à eux un intérêt variable, parfois peu significatif. Nombre d'Iglulingmiut participant aux compétitions impliquant un rassemblement dans le village semblent appréhender surtout celles-ci comme des occasions de s'amuser et/ou de gagner des prix ou de l'argent, sans prêter grande attention au motif officiel de la célébration.⁵⁵⁸ Parmi les participant(e)s âgé(e)s, certain(e)s en ignorent même la nature souvent. Pour plusieurs de mes interlocutrices aînées en effet (V. Kunuk, J. Amarualik...), les jeux proposés en 2004 et 2005 par des institutions comme les services sociaux ou le ministère de la Culture, de la Langue, des Aînés et de la Jeunesse apparaissaient essentiellement motivés par un objectif de réjouissance (« *quviasuktitsinasuklutik !* », « ils cherchent à réjouir [les participants] ! »), et nulle autre justification ne semblait nécessaire.

On peut penser en ce sens que si l'organisation d'activités ludiques associée à la célébration d'une journée thématique ne conduit pas nécessairement à la large diffusion d'un message de sensibilisation spécifique, elle participe en tout cas de la légitimation de l'institution « hôte », et favorise peut-être une meilleure acceptation de sa présence, de son mandat ou de ses actions et interventions à l'échelle de la communauté. Pour certaines

⁵⁵⁷ À un autre niveau, on a mentionné que les campagnes de promotion de la santé diffusées dans les médias, en direction des jeunes Inuit notamment, mettent souvent en avant la pratique de jeux inuit « traditionnels » (parmi lesquels des jeux vocaux et des jeux acrobatiques) en tant que symbole du choix d'un mode de vie sain, ne s'accrochant pas de la consommation de tabac ou d'alcool par exemple (cf. 5.2.2).

⁵⁵⁸ C'est du moins ce que révèlent mes premières observations. Plusieurs interlocuteurs inuit m'ont aussi fait valoir, avec une pointe d'ironie, que la mise en jeu de prix monétaires, pour quelque célébration que ce soit, tend à faire accourir une majorité d'Iglulingmiut de nos jours. « Quand les gens entendent dire qu'il va y avoir de l'argent à gagner, ils se précipitent pour participer aux jeux, quels que soient les organisateurs ! Beaucoup sont moins enthousiastes lorsqu'il s'agit de prix matériels », a ainsi souligné une femme d'une vingtaine d'années.

institutions gouvernementales surtout, le fait de proposer des jeux et d'offrir des prix (ou de distribuer des ressources monétaires) dans ce cadre constitue sans doute un moyen de renforcer, voire de nouer le lien avec les membres de la communauté.

À un autre niveau mais dans une perspective comparable, on peut remarquer que tout un ensemble d'institutions locales (ou implantées localement) organisent des jeux pour leurs propres membres ou leurs clients, à l'occasion de célébrations diverses. On a déjà souligné qu'à l'amorce des fêtes de Noël (cf. 6.1.2), il est fréquent que des structures administratives, commerciales ou scolaires invitent leurs salariés ou les élèves à prendre part à des séances de jeux sur leur lieu de travail ou d'étude. Des compétitions assorties de prix à gagner sont également proposées, dans les différentes écoles d'Iglulik, pour fêter la fin de l'année scolaire par exemple.⁵⁵⁹ L'organisation de jeux (de compétition et de loterie surtout) constitue encore une pratique développée par les commerces locaux lorsque ceux-ci entendent souligner leur « anniversaire », ou simplement « divertir » leurs clients en leur offrant la possibilité de remporter des lots. Pendant l'automne, le magasin « Northern » propose chaque samedi des sessions de bingo impliquant l'utilisation de grilles de jeu distribuées durant la semaine à tous ceux passés en caisse, et la coopérative (Coop) célèbre quant à elle sa « semaine annuelle » en organisant des tirages au sort et des concours dans ses locaux.⁵⁶⁰

À cette occasion, des bons d'achat, des produits alimentaires, des vestes de cuir, des DVD... sont mis en jeu pour les membres de l'organisme coopératif, ainsi que pour les clients de la journée. Dans certains cas, le prix associé au tirage au sort consiste en « une minute de shopping gratuit », ce qui amène la personne désignée à s'engager dans ce qui est perçu comme un « jeu » avec une composante de défi : elle dispose en effet d'une minute pour se saisir du maximum d'objets en rayon. D'autres jeux proposés par la Coop reposent plutôt sur la capacité à deviner juste : il s'agit par exemple de déterminer le nombre de balles rassemblées à l'intérieur d'une grande boîte transparente. Durant toute la semaine anniversaire, chaque passage en caisse donne le droit de formuler une estimation. Celui qui parvient à deviner le nombre exact de balles, ou qui propose le chiffre le plus proche de la réalité, gagne un bon d'achat d'une centaine de dollars cd.

Le fait d'offrir des jeux et des prix relève sans doute ici d'une stratégie commerciale destinée à attirer la clientèle ou/et à renforcer la fidélité et l'adhésion de celle-ci. De manière plus générale cependant, les activités ludiques potentiellement rémunératrices que diverses institutions proposent à leurs membres semblent surtout conçues comme des moyens de

⁵⁵⁹ Ce sont souvent des compétitions sportives, ainsi que des jeux de chaise musicale et des concours, fondés pour beaucoup sur un principe de non visibilité, qui sont proposés aux élèves à cette occasion.

⁵⁶⁰ Instituée à l'échelle du Canada, la « semaine de la Coop » vise, selon les termes officiels, à « célébrer la contribution de tous les membres du réseau de coopératives au développement du Canada ». Cette célébration se déroule en octobre. Les parties de bingo organisées par le Northern commencent quant à elles en novembre, dans la perspective explicite d'une préparation aux fêtes de Noël. Ces parties, qui impliquent des prix monétaires importants, attirent en général de nombreux Iglulingmiut : les allées du magasin se remplissent rapidement, chaque participant s'efforçant de trouver une place au sol pour pouvoir jouer en suivant les résultats du tirage.

renforcer la cohésion en leur sein, en confortant notamment un sentiment d'appartenance « institutionnelle ». Ici encore, c'est au travers d'une (re)distribution des ressources, sous une forme compétitive ou aléatoire associée étroitement à l'organisation de séances de jeux, que ces institutions entendent consolider les liens avec leurs membres.

De façon comparable bien qu'un peu plus spécifique, on peut relever au passage que l'organisation de tirages au sort constitue une modalité souvent utilisée par les institutions religieuses locales pour (re)distribuer également des biens, en direction des fidèles. Ces biens consistent en général en des vêtements, des ustensiles ménagers ou des outils, précédemment donnés par d'autres fidèles souvent. À l'occasion de festivités, en particulier lors de la célébration du nouvel an, des bibles sont aussi mises en jeu, tant chez les Catholiques que chez les Anglicans, au travers de loteries. D'autres objets culturels ou de piété, tels que des croix, des icônes ou images pieuses sont à gagner à cette occasion dans la mission catholique.

Il faut encore remarquer que des jeux de loterie – revêtant la forme de tirages au sort – prennent place de manière quasi systématique lors des réunions vouées à rassembler tous les membres d'une même institution ou d'un même organisme. En règle générale, chaque participant se voit attribuer un ou plusieurs billets numérotés à son entrée dans la salle de réunion. Des tirages sont organisés dès le début de la séance et ponctuent ensuite les différentes séquences d'interventions verbales ou le déroulement des débats. Chaque fois que l'une des personnes présentes remporte un prix (radio stéréo, baril de lessive, caisse de sodas, T-shirt, planche à découper...) à l'issue d'un tirage, elle est dûment applaudie et félicitée par l'assistance. En 2004 et 2005, il en fut notamment ainsi lors de l'assemblée générale de la Coop, lors de la réunion annuelle des membres de l'Association des Chasseurs et Trappeurs (*angunasuktulirijikkut*), et lors de réunions du conseil municipal d'Iglulik. Les réunions municipales qui furent rythmées par des tirages de loterie étaient plus particulièrement celles qui invitaient toutes les personnes intéressées à venir débattre de questions spécifiques (comme le « manque de communication entre jeunes et aînés » ou la nature du « contrôle local de la consommation d'alcool »). De manière générale, il semble bien que l'organisation de telles loteries constitue d'abord un moyen d'inciter les membres de l'institution (voire de la communauté) à participer en nombre à la réunion. Mais on peut se demander plus loin si cette pratique ne vise pas aussi à favoriser un climat propice à la prise de décisions en commun.⁵⁶¹

⁵⁶¹ Lors des réunions générales auxquelles j'ai assisté à Iglulik, j'ai pu constater en tout cas que le recours à la plaisanterie constituait un – autre ? – moyen d'action utilisé, par certains animateurs surtout, pour créer une atmosphère favorable aux échanges positifs (c'est-à-dire exempts de toute agressivité ou de toute velléité d'antagonisme) entre les intervenants, invités à prendre position sur différents thèmes.

Dans l'ensemble, on constate qu'à Iglulik, l'organisation de jeux et de compétitions (intégrant la potentialité de gains matériels ou monétaires) s'inscrit dans un certain nombre de stratégies institutionnelles, qui visent en premier lieu à construire ou à réaffirmer sur un mode positif la relation avec des/les membres de la communauté. Qu'ils soient conçus comme un moyen de mieux faire connaître l'institution, de faire accepter son rôle, de promouvoir ses actions ou de relayer ses messages de sensibilisation et de prévention, les jeux financés ou « offerts » par ces institutions apparaissent essentiellement destinés à favoriser l'adhésion des participants envers l'institution elle-même, ou envers une pratique ou une conduite que celle-ci promeut. Les différentes organisations ou associations évoquées ci-dessus ne sont toutefois pas les seules à proposer des jeux (en même temps que l'accès à des biens ou des ressources monétaires) aux Iglulingmiut. D'autres acteurs, principalement des groupes familiaux ou des personnes en particulier, sont en effet susceptibles de faire de même.

6.2.2 Jouer pour souligner des anniversaires individuels

À Iglulik, la pratique rituelle consistant à célébrer annuellement la date de naissance d'un individu, et plus particulièrement celle d'un enfant, fut introduite dans les années 1960 à l'initiative d'enseignants qallunaat. C'est en effet dans le cadre de l'institution scolaire que les anniversaires de jeunes Iglulingmiut commencèrent à être fêtés, principalement par le partage d'un gâteau tout d'abord, puis, à partir des années 1970, par des jeux ouverts aux élèves d'une même classe. Comme d'autres personnes de sa génération (nées dans les années 1950), C. Uttak a ainsi évoqué ses souvenirs portant sur les débuts de cette pratique :

« Ce sont les enseignants qui nous ont appris à célébrer les anniversaires, quand nous avons commencé à aller à l'école. Lorsque c'était l'anniversaire de la naissance de l'un des élèves, nous interprétions tous un chant lui souhaitant une joyeuse fête ('happy birthday !'), et très souvent, nous partagions un gâteau. Plus tard, lorsque j'étais déjà un jeune homme, j'ai remarqué que des jeux étaient aussi organisés à l'école à cette occasion » (propos recueillis à Iglulik en 2005, notre traduction).

Plusieurs de mes interlocuteurs nés entre les années 1910 et 1940 n'ont pas manqué de souligner aussi que cette notion de commémoration de la date de naissance d'un individu était étrangère aux Inuit avant que les Blancs ne s'installent dans la région. Certains, comme H. Paniaq et A. Ulaajuruluk (2005), ont fait valoir que dans le contexte semi-nomade, les Inuit ignoraient souvent la date exacte de la naissance d'un enfant. D'autres (comme E. Qulaut et E. Nutarakittuq, 2004) ont rappelé que leurs parents, ne connaissant pas les chiffres ou le système numérique propre aux Qallunaat, ne recouraient pas à un tel décompte temporel et se

réfèrent plutôt à la saison de naissance d'un individu.⁵⁶² Surtout, la date ou la période de naissance n'était pas considérée comme un repère pertinent pour l'appréciation du développement de l'enfant : c'est bien davantage au regard de ses actions et de ses premières réalisations que la maturité du jeune Iglulingmiuq était – et reste, dans une certaine mesure – évaluée (cf. annexe : Enfance 1). Avant l'institution des anniversaires de naissance, ce sont essentiellement les actions réalisées pour la première fois par l'enfant qui étaient soulignées verbalement, et célébrées parfois par des jeux. On peut d'ailleurs noter que, de nos jours, certaines familles célèbrent encore la première prise de gibier d'un garçon en invitant les membres du village à participer à des jeux, similaires à ceux organisés lors d'anniversaires.⁵⁶³

Reconnue clairement comme une coutume d'origine « qallunaat », la célébration de l'anniversaire d'un (jeune) individu n'en est pas moins devenue, assez rapidement semble-t-il, une pratique majeure dans la société iglulingmiut. Elle a en effet été pleinement adoptée par les Inuit de cette région, comme par ceux de l'ensemble de l'Arctique canadien. Si l'on s'en réfère aux témoignages d'Iglulingmiut nés dans la première moitié du XX^e siècle, la récurrence d'une date de naissance semble avoir été appréhendée et instituée comme un événement digne de célébration principalement lorsqu'elle est apparue liée à l'organisation d'activités ludiques et a fait figure en ce sens d'occasion supplémentaire de réjouissance collective (*quviasuutigijaummarik, quvianaruluujarmat*). Selon plusieurs aînés (M. Quliktalik 2004, R. Ujarasuk, H. Paniaq, A. Ulaajuruluk, 2005), le fait de célébrer l'anniversaire d'un enfant par la pratique de jeux collectifs est apparu en effet comme une coutume très appréciable, et ce même si les jeux proposés à cette occasion étaient des jeux qallunaat (*qallunaat pinnguarusingit*). Au-delà de cette nouveauté, certains (comme E. Nutarakittuq, S. Avinngaq 2004 et S. Inuksuk 2005) ont d'ailleurs vu dans cette pratique le prolongement de celle qui consistait à célébrer la première prise de gibier d'un enfant en se livrant à des jeux (de précision surtout, tels *nugluktaq* ou *nakattaq*), pour lesquels des prix étaient à gagner. On remarquera plus loin que le lancer de menus objets, *parlaniq*, constituait une pratique ludique jadis caractéristique de la célébration de la première capture d'un gibier (par un enfant), que l'on retrouve aujourd'hui lors des fêtes d'anniversaires de personnes iglulingmiut.⁵⁶⁴

⁵⁶² R. Ujarasuk (2005) a cependant souligné que, par le passé, les parents savaient généralement quand leur enfant avait atteint l'âge d'un an (*nalliuti sivulliqpaami nalliutingmat qaujimajaujaraluaqpuq*).

⁵⁶³ Selon certains aînés, ce mode de célébration (d'une première prise) par le jeu est devenu plus fréquent depuis la sédentarisation : auparavant, la première capture d'un gibier était surtout soulignée par la consommation immédiate et généralisée de cet animal, offert en partage à tous les membres du campement ou aux aînés.

⁵⁶⁴ R. Ujarasuk et T. Ijjangiaq (2004) ont souligné que les parents ou grands-parents du garçon qui avait capturé pour la première fois un type de gibier, et notamment un phoque, invitaient jadis les membres du campement à se rassembler pour tenter d'attraper les objets de toutes sortes qui étaient lancés dans leur direction. Ces objets

Ce sont principalement les anniversaires des enfants et des adolescents, et parfois même ceux de jeunes adultes, qui sont célébrés aujourd'hui à Iglulik. Si l'organisation d'une fête ne valide pas systématiquement chacun des anniversaires de l'individu parvenu au stade de l'adolescence, les 10 à 13 premiers anniversaires d'un enfant donnent généralement lieu à une célébration marquée par une invitation collective à jouer, et parfois à festoyer, dans la maison des parents ou des grands-parents. Il n'existe certes aucune règle stricte concernant la fréquence des célébrations et l'âge jusqu'auquel elles peuvent se poursuivre. Ces deux critères varient non seulement selon les familles, mais aussi selon les personnes, au sein d'une même unité familiale. Souvent cependant, une importance spécifique est accordée aux années qui ont été marquées par la réalisation de certaines premières actions, ou qui sont associées à des passages jugés significatifs au regard du développement de l'enfant. Plusieurs parents m'ont ainsi fait valoir que la première, la cinquième, la dixième et la treizième année de l'enfant devaient être plus particulièrement célébrées. Dans la mesure où la première année coïncide parfois avec les premiers pas, tandis que la cinquième année annonce l'entrée à l'école primaire (Kindergarten) et que la treizième année est associée à l'entrée à l'école secondaire, la célébration d'un anniversaire peut en effet se confondre avec la validation d'une « première fois », *pijariurniq* (cf. Therrien 1996, Saladin d'Anglure 2000). Certains parents, « ceux qui aiment trop leur enfant » d'après le commentaire d'une jeune femme, accordent quant à eux une grande importance à la célébration de chacun des anniversaires (annuels) de ce dernier.

Si la fête d'anniversaire est organisée en général par les, ou l'un des parents ou grands-parents de l'individu mis à l'honneur, ce sont aussi parfois des parents de l'éponyme de l'enfant qui offrent des jeux ou des lancers de friandises pour célébrer l'anniversaire de ce dernier.⁵⁶⁵ Ces activités sont encore susceptibles d'être proposées (et financées) par l'un des homonymes de l'enfant, nommé d'après la même personne.⁵⁶⁶

étaient surtout issus des biens personnels des parents et ne comprenaient que rarement des friandises tandis que, de nos jours, le *parlaniq* organisé lors d'un anniversaire consiste essentiellement en un lancer de sucreries.

⁵⁶⁵ Cette pratique s'inscrit dans un système d'échange plus large caractérisant souvent, aujourd'hui encore, la relation entre un individu et les parents (proches) de celui dont il a reçu le nom (*atiq*). Alors que les anniversaires de l'enfant sont l'occasion d'un don fait par les parents de cet éponyme, les premières réalisations « matérielles » de l'enfant sont, elles, généralement offertes à ces derniers. Ainsi, lorsqu'un garçon attrape un gibier pour la première fois, il est fréquent qu'il donne au moins une partie de cette première prise aux parents ou à l'épouse de l'ancêtre éponyme (qui sont souvent ceux qui l'ont nommé d'après le défunt), afin d'exprimer sa reconnaissance pour le soutien apporté par cet éponyme, et pour le fait d'avoir reçu ce nom (R. Ujarasuk 2005, H. Paniaq 2005).

⁵⁶⁶ C'est ce que m'ont affirmé deux jeunes femmes d'Iglulik. Il faudrait mener une enquête pour préciser la fréquence et les représentations associées à cette forme de don. Il serait sans doute intéressant de la mettre en perspective avec la prescription mentionnée par Rasmussen (1929 : 183), selon laquelle deux individus nommés d'après la même personne devaient échanger des présents lorsqu'ils se rencontraient pour la première fois, ou après une longue séparation : cet échange était censé réjouir l'éponyme défunt, et conférer de la force au nom.

Dans l'ensemble, cette pratique consistant à organiser des jeux m'a été présentée avant tout comme une manière d'exprimer l'affection (*nagliq*) portée à la personne dont c'est l'anniversaire. Cette affection semble se confondre souvent avec celle qui était ressentie à l'égard de l'éponyme de l'enfant : certains individus dont l'éponyme était très apprécié voient de fait leurs anniversaires soulignés par des fêtes particulièrement importantes (intégrant un festin et beaucoup de jeux, et par là, de nombreux prix). Ces célébrations apparaissent alors comme une façon de rendre hommage à l'éponyme, ou à l'un des éponymes défunt(s) de l'individu. S'agit-il plus loin de réjouir cet ancêtre, en lui donnant à voir des parents et des descendants qui jouent et/ou festoient ensemble, voire en l'invitant en quelque sorte à participer aux jeux, au travers du nouveau dépositaire de son nom ? Si l'enfant lui-même est invité à prendre part à des jeux (réunissant des membres de sa classe d'âge), il n'est pas, souvent, celui qui est le plus appelé à jouer lors de la célébration de son anniversaire. Lors de telles fêtes, ce sont bien davantage les adultes qui jouent : les jeux qui leur sont destinés sont plus nombreux que ceux proposés aux enfants.

En règle générale, les jeux – ainsi que le festin éventuel – organisés à l'occasion d'un anniversaire sont réputés ouverts à tous les habitants du village : une invitation collective peut être diffusée en ce sens sur les ondes de la radio locale. Dans leurs discours, nombre d'adultes iglulingmiut font valoir qu'il importe de faire partager ainsi aux membres de la communauté la joie éprouvée, en tant que parents ou grands-parents, face à cet « heureux » événement que constitue l'anniversaire d'un enfant.⁵⁶⁷ Dans la mesure où les jeux proposés sont toujours assortis de prix (pouvant faire figure de dons supplémentaires par rapport au don de nourriture constitué par l'organisation d'un festin), on peut se demander si ces invitations à venir célébrer collectivement un anniversaire ne se lisent pas aussi comme un mode de reconnaissance de la participation du groupe au devenir de l'enfant, ou à sa construction en tant que personne sociale. Le fait d'offrir ainsi des biens, au travers de l'organisation de jeux, est-il perçu comme l'expression d'un don fait, au nom de l'enfant, aux membres de la communauté ? Peut-on y voir une forme de continuité par rapport à la distribution de menus objets que les parents d'un jeune chasseur organisaient autrefois, sous la forme d'un jeu ouvert à tous les membres du campement, lorsqu'il s'agissait de célébrer une première prise

⁵⁶⁷ Le souci de partager, à l'échelle de la communauté, la joie suscitée par des événements concernant la famille, est plus largement manifesté au quotidien, au travers de messages diffusés sur les ondes locales. De nombreux Iglulingmiut font ainsi savoir, soit directement, soit par l'intermédiaire de l'animateur radio, qu'ils se réjouissent de la naissance d'un enfant dans la famille, du retour de l'épouse avec le nouveau-né, de la visite d'un parent vivant dans une autre communauté, etc...

de gibier réalisée par le garçon, et de souligner plus loin la participation du groupe à son devenir de chasseur ?⁵⁶⁸

Lors des fêtes d'anniversaire contemporaines, il est certain que la position de donateurs assumée par les parents qui invitent à une célébration collective est reconnue et validée par les comportements des participants. Avant d'examiner de plus près en quoi l'attitude des invités et des joueurs exprime cette reconnaissance, il faut néanmoins remarquer que les participants eux-mêmes sont susceptibles de réaliser un don, en offrant un présent à l'enfant. La remise des cadeaux d'anniversaire constitue de fait une séquence dûment ritualisée, qui précède les séances de jeux destinées aux enfants, et amorce de façon générale la célébration. À titre d'illustration des modalités associées à ce rituel d'offrande, on peut évoquer celui qui prit place à l'occasion d'une fête célébrant les 5 ans d'une petite fille, Apak, en 2005 :

En début d'après-midi, une vingtaine d'adultes, principalement des femmes, accompagnèrent leurs enfants (venus participer aux jeux) chez les parents de la fillette. Chacun des visiteurs remit à cette occasion, à la mère de l'enfant, un présent destiné à la petite Apak. Parmi les adultes, quelques-uns repartirent aussitôt, mais la majorité d'entre eux/elles s'installèrent dans la cuisine ou au salon pour attendre l'ouverture des présents, tout en buvant du thé et en consommant une part de gâteau offerte par la maîtresse de maison.

Lorsque l'assistance fut particulièrement nombreuse, la mère de l'enfant invita cette dernière à découvrir ses cadeaux (emballés pour la plupart dans un simple sac en plastique). Chacun des présents ouvert par la petite fut salué par des exclamations ou des murmures d'appréciation de l'assemblée, et présenté à la ronde. Ces expressions d'appréciation étaient cependant plus ou moins intenses selon l'objet présenté, et apparemment proportionnelles à la valeur estimée du présent. Les cadeaux offerts étaient principalement des jouets, des vidéos, ou des vêtements (tous en provenance du « Sud »), mais quelques-uns consistaient aussi en une somme d'argent (de 5 à 20 \$ cd). Lorsque la personne qui avait donné le présent ne s'était pas clairement identifiée (que ce soit par l'ajout d'une étiquette mentionnant son nom sur le cadeau, ou lors de la présentation de ce dernier), la maîtresse de maison lançait un appel pour l'inviter à se manifester aussitôt (afin qu'elle puisse recueillir directement des commentaires élogieux).

Après que tous les cadeaux eurent ainsi été présentés, et reconnus ou agréés en quelque sorte par les membres de l'assemblée, la plupart des adultes quittèrent la maison, pour laisser la place aux enfants : ceux-ci étaient en effet invités à participer à des jeux de dés, impliquant chacun la mise en jeu d'un prix (fourni par les parents d'Apak).

Si la célébration d'un anniversaire enfantin intègre souvent une forme d'échange immédiat (les invités offrant un présent à l'enfant, avant de recevoir de la nourriture ou/et éventuellement des prix), cet échange n'est pour autant pas systématique à Iglulik. La remise d'un cadeau ne constitue pas, en effet, une exigence pour participer aux jeux des adultes (qui succèdent aux jeux des enfants), ou au festin qui précède parfois ceux-ci : parmi les adultes

⁵⁶⁸ Il faut rappeler que le gibier capturé pour la première fois par le garçon était lui-même partagé entre tous les membres du campement (s'il était de taille importante), ou offert en premier lieu aux personnes (âgées) qui avaient nommé l'enfant et avaient contribué par là à le façonner.

qui viennent y prendre part, beaucoup arrivent de fait les mains vides. Ce sont bien les parents de l'enfant, ou les membres de la famille hôte, qui apparaissent comme les principaux donateurs lors de la fête d'anniversaire. Comme plusieurs Iglulingmiut ont pu le souligner eux-mêmes, les prix mis en jeu par la famille dans le cadre des compétitions qu'elle organise (pour les enfants d'abord, puis pour les adultes), sont souvent bien plus importants, par leur nombre ou leur valeur économique, que les présents offerts par des invités.

Avant même de se voir offrir une chance de remporter ces prix en participant à des jeux, les visiteurs adultes sont en outre susceptibles de recevoir du gibier, lorsqu'un festin précède les jeux. En général, les participants tendent alors à manifester leur reconnaissance pour ce don, au travers de commentaires soulignant la qualité ou la saveur du gibier consommé (« *mamaqtualuk !* », « c'est si bon ! », « *maktaaq mamarijara !* », « comme j'aime l'épiderme de béluga ! »...). Toutes sortes de gibier, marin (viande de phoque, de phoque barbu ou de morse en ragoût ; épiderme de béluga, cru ou bouilli ; intestins de morse cuits) ou/et terrestre (caribou gelé), ainsi que du poisson (omble arctique gelé, bouilli ou frit), peuvent être servis aux visiteurs à cette occasion. De la bannique, du thé et des gâteaux à la crème sont aussi proposés souvent. Diffusée en général sur les ondes locales, l'invitation à festoyer engendre un nombre important de participants : outre les parents, les amis et les voisins de la famille hôte, ce sont aussi des personnes âgées ou des « aînés » qui viennent souvent prendre part au festin. Dans la mesure où les membres âgés du campement étaient autrefois les premiers (voire les seuls) à recevoir un morceau du gibier attrapé pour la première fois par un individu du groupe, on peut se demander si le festin organisé pour souligner l'anniversaire d'un enfant ne présente pas une certaine continuité par rapport au rituel de la première prise qui était célébré dans le contexte semi-nomade : la pratique consistant à offrir du gibier aux anciens lors de l'anniversaire d'un enfant est-elle conçue comme un moyen de reconnaître leur participation ou/et de recueillir leur soutien au développement de l'enfant, tout comme le fait de donner un morceau d'un premier gibier à chacun des aînés du campement était réputé favoriser un devenir de bon chasseur chez celui qui l'avait capturé (H. Paniaq 2004, I. Kunuk 2004, R. Ujarasuk 2005) ?

Si l'organisation d'un festin d'anniversaire suscite souvent une participation tant féminine que masculine, les séances de jeux pour les adultes attirent quant à elles un public majoritairement féminin (annexe : festivités 10), bien qu'elles restent ouvertes aux hommes. Cela semble pour partie lié au fait que, très souvent, ce sont des femmes, les mères et les grands-mères des enfants surtout, qui organisent ou animent directement ces jeux d'anniversaire. Les participants masculins sont en effet plus nombreux lorsque l'organisateur

des jeux est lui-même un homme (qu'il s'agisse du père ou du grand-père de l'enfant). Dans l'ensemble, si les jeux, comme le festin, sont réputés ouverts à tous les membres de la « communauté », ce sont principalement des ami(e)s, des personnes apparentées, et plus largement des individus entretenant de bonnes relations avec la famille hôte qui tendent à se rendre chez celle-ci pour participer aux festivités. Les personnes âgées, et notamment les femmes, sont aussi parmi les premières à réagir aux invitations à célébrer un anniversaire : ces célébrations apparaissent de fait comme des espaces ayant vocation à réunir tout particulièrement des aîné(e)s.⁵⁶⁹

De manière plus générale, les fêtes organisées pour marquer l'anniversaire d'un enfant (ou petit-enfant) semblent conçues avant tout comme des occasions de se rassembler, entre adultes, autour de jeux. Lorsque des compétitions sont proposées aux enfants (ce qui n'est pas toujours le cas), celles-ci durent en général bien moins longtemps que celles qui sont ensuite ouvertes aux adultes, dans l'après-midi ou en soirée : l'enfant dont on fête officiellement l'anniversaire est alors invité à sortir jouer au dehors, avec tous ses compagnons, afin de laisser la place libre pour les joueurs, et surtout les joueuses, adultes.

Pour la plupart, les jeux organisés pour les adultes – tout comme ceux destinés aux enfants – impliquent l'utilisation d'un dé, appelé à circuler dans le sens de la course solaire au sein du cercle formé par les participant(e)s, assis(e)s au sol. Ces jeux de dé(s) (*makittarniq*, *makittautiniq*) sont de même ordre que ceux pratiqués en période de Noël (cf. 6.1.2), en ce qu'ils reposent sur la réalisation d'une tâche ou d'un ouvrage : tout(e) participant(e) obtenant, à l'issue d'un tir au dé, le chiffre « efficace » déterminé en début de partie est habilité(e) à se rendre au centre du cercle pour tenter de mener à bien la tâche requise :

Il peut s'agir de défaire les multiples nœuds qui ont été réalisés sur une cordelette ou une lanière d'*amauti*, de ramasser un à un de nombreux items (boutons de vêtements, morceaux de laine, cailloux...) étalés sur le sol, de coudre deux grandes pièces de tissu ensemble (chaque joueuse disposant alors d'une aiguille, dans laquelle elle doit passer le fil utilisé pour confectionner l'ouvrage, au centre), ou bien de consommer, un à un et selon un ordre défini, des aliments disposés au centre (morceaux de viande de caribou, cornichons, chips, fèves en sauce...), en s'efforçant d'être le premier ou la première à épuiser cet ensemble de ressources, sans être délogé(e) par un(e) concurrent(e).

⁵⁶⁹ Plusieurs jeunes adultes ont pu me faire valoir en ce sens que les jeux organisés à l'occasion d'un anniversaire s'adressent d'abord aux femmes d'âge mûr. À Iglulik, certaines aînées sont connues pour participer à presque toutes les fêtes d'anniversaire(s) organisées dans le village. Si la majorité des jeux ne sont pas destinés aux seules femmes âgées, certains sont susceptibles de l'être. Il arrive que la mère ou la grand-mère de l'enfant (dont l'anniversaire est ainsi fêté) organise une loterie ne mettant en concurrence que les noms des « aînées » de la communauté : celle dont le nom est tiré au sort remporte alors une dinde (la nourriture importée pouvant constituer un prix en jeu, contrairement au gibier semble-t-il) ou un appareil ménager.

En général, la compétition instituée entre les joueurs et/ou les joueuses mène donc à l'exécution d'une tâche ou d'un ouvrage d'ordre « collectif », puisque chaque participant(e) autorisé(e) à se rendre au centre contribue à en faire progresser la réalisation, et ce jusqu'à ce qu'un joueur en retire tous les fruits (pour avoir eu la chance de se trouver au centre au bon moment). Mais le principe sous-tendant ces jeux de dé(s) peut aussi consister en un objectif d'accumulation individuelle des items disponibles au centre du cercle : chaque joueur/joueuse s'efforce alors de collecter, un à un, le maximum d'objets pendant la durée de son passage au centre, le/la gagnant(e) étant celui/celle qui, à l'issue de l'épuisement du stock général, en possède la plus grande quantité.

Comme tous les autres jeux éventuellement organisés à l'occasion d'un anniversaire, ces jeux fondés sur la circulation d'un dé sont accompagnés de prix. Dans ce cadre, ce sont surtout des lots matériels (importés) qui sont offerts par les personnes organisant les festivités. Lorsque les jeux s'adressent à un public majoritairement féminin, les lots à gagner sont constitués par des ustensiles ménagers (poêles à frirer, pichets, bouilloires, saladiers, casseroles, ensembles de couverts...), des vêtements (robes, vestes...) ou des pièces de tissu et des liserés utilisables pour la couture, des produits alimentaires (lait en poudre, farine, sucre par paquets de plusieurs kilos, boîtes de thé ou de café...) ou des objets liés à la décoration intérieure (bougies, cadres pour photos, lampes...).

Outre ces divers articles, il arrive aussi que des prix d'une grande valeur économique, tels qu'un séchoir électrique ou une machine à laver, soient mis en jeu lors d'une fête d'anniversaire : souvent annoncée sur les ondes locales, la mise en jeu de tels objets suscite une participation encore plus importante que d'ordinaire, et l'on peut penser que la famille en position de donneur en retire un prestige d'autant plus conséquent.⁵⁷⁰

Quelle que soit cependant la valeur du prix proposé, celui-ci est systématiquement accueilli ou reconnu en tant que don pertinent, au travers des expressions et des attitudes enthousiastes des personnes participant au(x) jeu(x). En premier lieu, la présentation du prix – généralement placé en évidence au centre du cercle formé par les joueurs/ses au début de chaque partie – suscite dans l'assemblée des exclamations de joie (“*alianait* !”, « comme c'est réjouissant ! »), des commentaires d'appréciation (“*piujuq* !”, « quel bel objet ! »...) ou des expressions d'envie liée à la possession de cet objet. Ces exclamations connaissent certes une gradation en fonction de la valeur reconnue au prix, mais chaque objet apporté par la maîtresse de maison (ou par la personne organisant les jeux) est dûment validé de la sorte.

⁵⁷⁰ Certaines familles d'Iglulik sont connues pour mettre en jeu des prix particulièrement beaux, rares ou coûteux, lorsque leurs membres fêtent l'anniversaire d'un enfant. Les célébrations qu'elles organisent attirent ainsi de nombreux participants, même lorsque la nature des prix à gagner n'a pas été révélée. L'organisation de jeux assortis de tels prix constitue peut-être une façon d'asseoir le prestige du groupe familial. Si le caractère onéreux des prix en jeu peut être un indice (voire un mode de soulignement) du statut socio-économique de la famille, il semble qu'il traduise surtout l'importance symbolique que certains parents accordent à cette célébration, lorsqu'il s'agit de tel ou tel enfant en particulier.

Durant la partie même, les joueurs/ses manifestent en général leur souhait d'obtenir le chiffre requis, et leur empressement à se rendre au centre afin d'y exécuter la tâche demandée, ou de faire aboutir l'ouvrage engagé. Cet enthousiasme s'exprime de manière de plus en plus physique et sonore, chez les participantes surtout, à mesure que la partie progresse. J'ai pu constater à plusieurs reprises, lors de séances de jeux de dé liées à la célébration d'un anniversaire, que les joueuses témoignaient d'une détermination croissante, voire affichaient un grand sérieux dans leur volonté de gagner lorsque la partie semblait près de s'achever :

Si les débuts de partie sont souvent ponctués de rires suscités par l'échange de plaisanteries entre participantes, les rapports entre celles-ci se révèlent ensuite plus tendus à mesure que la perspective d'une victoire devient palpable : nombre de joueuses cherchent alors à accélérer le rythme de circulation du dé, en incitant leurs concurrentes à jouer plus vite, par des cris ("*tuavi !*", « dépêche-toi ! ») ou même des petits coups de coude (destinés à s'assurer que leur voisine reste bien alerte pour saisir le dé). Celles dont le lancer de dé s'avère fructueux se précipitent au centre avec une ardeur accrue, pour y écarter parfois sans ménagement la joueuse qui s'y trouvait jusqu'alors (surtout si celle-ci prétend s'attarder); il est fréquent que les autres joueuses crient d'ailleurs en direction de cette dernière afin de lui faire savoir qu'une autre participante vient d'obtenir le chiffre requis (et arrive à son tour), dans le but de la dissuader de poursuivre son activité une demi-seconde de plus. Celle qui, en raison de sa position au centre à un moment jugé crucial, apparaît la plus proche de remporter la partie, et le prix qui lui est associé, fait en effet l'objet de tentatives de déstabilisation ou de déconcentration de la part des autres joueuses, soucieuses de freiner sa progression et de l'empêcher d'aboutir avant qu'elles-mêmes n'aient une nouvelle chance de se rendre au centre. C'est souvent dans ce contexte que des taquineries plus directes, voire plus acerbes sont adressées à une joueuse.⁵⁷¹

Pratiqués généralement selon un rythme crescendo, ces jeux de dé(s) constituent sans doute, pour certaines femmes, un cadre privilégié pour l'expression de tensions voire de rivalités interpersonnelles, dans la mesure où la manifestation d'une rivalité « compétitive » exacerbée semble y être perçue comme légitime, ou du moins acceptable. De manière plus générale, la pratique féminine de ces jeux paraît revêtir une dimension cathartique majeure, en ce qu'elle favorise ou autorise pleinement certains comportements exubérants, tels que des cris ou des hurlements répétés et des gesticulations, soit une absence de retenue ou une moindre maîtrise de soi qui apparaît condamnée et critiquée dans d'autres contextes. Deux

⁵⁷¹ J'en fis l'expérience sous une forme modérée, quand une des joueuses qui portait le même prénom que moi me lança sur un ton ironique : "*Avvarulu, ilaunngilaurit !*", « Vilaine homonyme, ne te joins pas à nous, ne participe pas s'il te plaît ! », alors que je m'élançais vers le centre pour tenter d'achever l'ouvrage qui était déjà bien avancé. De manière générale, et surtout lors de mes premières participations à des jeux d'anniversaire, les participantes m'engagèrent plutôt à faire preuve de davantage d'ardeur dans mes tentatives pour gagner. D'abord réticente à l'idée de remporter des prix qui apparaissaient tant convoités, j'évitais en effet d'employer toute mon énergie à terminer une tâche lorsque je me retrouvais en position de gagner, au centre : je dus rapidement abandonner cette stratégie, car plusieurs joueuses m'enjoignaient à chaque fois d'accélérer mes gestes, ou mimaient pour moi la façon de procéder pour être plus rapide à l'ouvrage. S'il est probable que ce traitement de faveur était dû à mon inexpérience, il est aussi possible qu'en tant que résidente temporaire dans le village, je représentais pour certaines une personne relativement « neutre » pour gagner l'objet en jeu.

hommes iglulingmiut âgés d'une quarantaine et d'une cinquantaine d'années m'ont d'ailleurs fait part de leur réticence à participer à de tels jeux en présence de nombreuses femmes, en arguant du fait que « certaines peuvent devenir vraiment surexcitées lorsqu'elles y jouent ».⁵⁷²

Si la dernière séquence de jeu est marquée par des exclamations, des injonctions et des cris (lancés de façon quasi ininterrompue par des participantes qui veulent manifestement croire, jusqu'au bout, en leur chance de gagner), toute expression de rivalité cesse en général sitôt qu'une joueuse ou un joueur se révèle vainqueur, après avoir réussi à achever l'opération exigée. À l'issue du jeu, les participantes qui étaient précédemment en position de concurrentes tendent surtout à féliciter la gagnante, tandis que celle-ci affiche clairement sa joie d'avoir remporté le prix en jeu. Cette démonstration de joie ou de satisfaction semble relever d'une prescription implicite, valant reconnaissance du don réalisé par la famille organisant les jeux. Alors que le fait de remporter un prix mis en jeu par un organisme (que ce soit lors de festivités communautaires, de concours, ou lors d'une partie de bingo) n'est souvent validé que par une brève expression de contentement de la part du vainqueur, ou n'est reçu par celui-ci/elle-ci qu'avec une apparente impassibilité et une grande réserve, on semble attendre d'un gagnant, et peut-être plus encore d'une gagnante, qu'il/elle témoigne avec force de sa réjouissance lorsque le prix est fourni par un groupe familial ou un individu :

Il semble notamment d'usage, pour une gagnante, de souligner les qualités de l'objet remporté, et d'exposer avec enthousiasme l'utilisation qu'elle prévoit d'en faire. Cette règle implicite me fut d'ailleurs enseignée lors d'une première participation à une fête d'anniversaire à Iglulik, dans le contexte d'un campement estival en 2002 : après que j'eus remporté un lot de saladiers en plastique à l'issue d'un jeu *nakattaq* de lancer de cailloux sur cible, deux adolescentes appartenant au groupe familial ayant offert ce prix m'incitèrent à l'examiner de plus près, en relevant les différentes potentialités.

En règle générale, les participantes malheureuses évoquent elles-mêmes la joie qu'est censée procurer l'acquisition d'un tel prix, en soulignant la chance de la gagnante par des expressions de félicitation telles “*tusuu !*” (« quelle chance, je t'envie ! ») ou “*aananaak !*” (signifiant ici « quel chouette prix, quel plaisir ce doit être ! »), qui dénotent une pointe de jalousie assumée.

Dans l'ensemble, le don effectué par une famille au travers de l'organisation d'un jeu apparaît donc reconnu et souligné par les participant(e)s à plusieurs niveaux : lors de la présentation initiale du prix en jeu (qui suscite des commentaires élogieux), pendant le jeu même (les joueuses témoignant d'une grande ardeur à tenter de le remporter), et lors de

⁵⁷² Concernant la portée cathartique des jeux pratiqués, entre femmes iglulingmiut souvent, à l'occasion d'une fête d'anniversaire, on peut encore noter que certains sont plus particulièrement destinés à susciter les rires. C'est le cas des jeux à gages qui impliquent que la finaliste (ayant remporté la partie à l'issue d'un jeu de dé classique) relève le défi mentionné sur un bout de papier, pour gagner le lot proposé. Il semble qu'il s'agit souvent de se livrer à un jeu d'imitation : incarner un personnage qallunaat, chanter à la façon de telle personne...

l'attribution du prix. Les expressions de réjouissance engendrées par la pratique de ces jeux d'anniversaire assortis de prix sont elles-mêmes susceptibles d'inciter la maîtresse de cérémonie à mettre encore d'autres lots en jeu :

Lors des fêtes d'anniversaire auxquelles j'ai pu assister à Iglulik entre 2002 et 2006, il est arrivé plus d'une fois que l'organisatrice des jeux prélève directement dans ses propres affaires (vêtements, *ulu...*) ou se mette en quête d'objets domestiques (lampes, tableaux décoratifs...) pouvant constituer des prix, afin de prolonger le plaisir du jeu, après que tous les objets achetés pour l'occasion eurent été attribués.

Outre les jeux collectifs (requérant souvent l'usage d'un dé) proposés au titre de la célébration de l'anniversaire d'un enfant, la ou les personnes désireuse(s) de souligner un tel événement organisent aussi fréquemment des concours variés, assortis cette fois de prix monétaires, de 20 à 100 \$ cd en général. Ces concours, qui peuvent porter sur la préparation du « meilleur gâteau », de la « meilleure crème glacée », ou sur la réalisation de la plus belle embarcation miniature par exemple, sont généralement ouverts à tous les habitants du village. Leur organisation est annoncée, ici encore, par l'intermédiaire de la radio locale ou de la C.B. Nombre d'entre eux prennent surtout la forme de jeux radiophoniques, fondés sur des récits, des chants ou des devinettes : tout auditeur est alors incité à intervenir sur les ondes locales pour raconter une histoire, interpréter un chant relevant d'une thématique prédéfinie, ou pour tenter d'apporter la bonne réponse à la question posée par la personne organisant le concours.

Très souvent, les Iglulingmiut sont invités à faire le récit d'une expérience personnelle revêtant une portée comique (*tipsinarasuklutik unikkaaqlutik, tissinaaqijut*), et susceptible en ce sens de réjouir les auditeurs. Pour ces concours de narration d'histoires drôles, ce sont des prix de 40 à 50 \$ cd (en moyenne) qui sont mis en jeu. Généralement, ceux-ci sont destinés à récompenser les narrateurs dont les récits sont jugés les plus comiques (par ceux ou celles qui proposent de tels concours), ce qui tend à confirmer que, dans la société iglulingmiut contemporaine, la capacité à réjouir ou à faire rire autrui est une compétence valorisée... et éventuellement rémunérée dans le cadre de jeux. Ces dernières années cependant, certains organisateurs ont privilégié une nouvelle méthode de désignation du vainqueur à l'issue de ces concours, en procédant plutôt à un tirage au sort à partir des noms de tous les participants. Il est possible que le fait de confier au sort le soin de désigner le/la gagnant(e), au lieu de faire part de préférences personnelles pour tel récit et tel narrateur, relève d'une stratégie visant à éviter de susciter des sentiments d'amertume chez certains participants, ou d'alimenter des tensions entre ceux-ci et les organisateurs. Cette modalité d'élection du vainqueur détachée de toute notion d'évaluation de la « performance » réelle est peut-être perçue également comme un moyen d'encourager les auditeurs à participer en nombre, en racontant toutes sortes de

récits potentiellement comiques.⁵⁷³ Toujours est-il que ces concours instituent un cadre qui incite à faire la démonstration de sa capacité à rire (et à faire rire) de soi, en rapportant sur un mode humoristique des expériences qui, sur le moment, ont pu être vécues comme difficiles ou embarrassantes. Les récits que j'ai pu entendre à l'occasion de tels jeux radiophoniques, tout comme ceux qui m'ont été répétés (après avoir été narrés lors d'un anniversaire), portaient en majorité sur des mésaventures personnelles, ou évoquaient des situations ayant engendré un sentiment de gêne chez le(s) protagoniste(s) :

En 2004, lors d'un concours d'histoires drôles organisé pour célébrer l'anniversaire d'un enfant de 5 ans, une jeune femme intervint pour décrire comment elle et son amie adolescente (à l'époque) avaient été poursuivies par un caribou, et avaient détalé avec effroi, alors qu'elles étaient parties cueillir des baies dans la toundra, « armées » d'un seul appareil photo.

Lors de ce même concours, une femme dans la cinquantaine raconta que toute jeune fille, alors qu'elle souffrait d'une rage de dent, elle avait sollicité l'aide du prêtre catholique parce qu'elle était persuadée qu'il existait une prière qu'il suffisait d'adresser à Dieu pour mettre rapidement fin à un tel mal.

Certains récits énoncés lors de ces concours font quant à eux référence à des événements qui se sont déroulés dans un contexte plus grave, voire dramatique :

En 2005, une femme d'une cinquantaine d'années raconta ainsi l'anecdote suivante : lors d'un rituel funéraire célébré à la mission catholique, tandis qu'elle pleurait en compagnie de la veuve, l'un des plus jeunes fils du défunt rentra dans l'église, son pantalon trempé jusqu'aux genoux. Comme sa mère lui demandait s'il avait joué dans l'eau, le petit répondit : « *itikittukuluk* », ce qui pouvait s'entendre comme « le petit anus court, qui a un petit anus », alors que l'enfant avait voulu dire « c'était un peu profond » (« *itijukittukuluk* »). Cette expression provoqua des sourires dans l'assistance, « alors même que nous devons pleurer ! », souligna la narratrice.

Les différentes interventions verbales suscitées par l'organisation de concours d'« histoires drôles » semblent illustrer le fait que la capacité à percevoir et à faire ressortir la dimension potentiellement comique d'un événement (même dramatique), ou à déceler un aspect amusant dans une situation inconfortable, reste une prédisposition hautement valorisée à Iglulik. Cette aptitude ou cette disposition d'esprit, qui s'apparente à un mode de distanciation par rapport à l'événement même, apparaît encore encouragée et cultivée, dans une moindre mesure peut-être, chez les enfants iglulingmiut.⁵⁷⁴ On peut s'interroger plus loin sur l'éventuelle portée

⁵⁷³ Il faudrait interroger de façon approfondie les raisons avancées pour justifier le choix d'un tel mode de désignation (relativement « dépersonnalisé »), qui semble se développer de nos jours à Iglulik. Plusieurs jeunes adultes m'ont toutefois fait valoir qu'ils n'étaient pas en faveur de ce procédé aléatoire, « injuste » à leurs yeux : selon eux, c'est d'abord la personne qui se révèle capable de raconter l'histoire « la plus comique » (ou de rendre compte d'une expérience de façon hautement comique) qui mérite de se voir attribuer le prix en jeu.

⁵⁷⁴ Une étude plus systématique serait nécessaire pour préciser les formes que revêtent aujourd'hui les pratiques incitant les petits à développer une attitude de détachement ou de recul par le recours à l'humour ou au rire, face à une situation d'abord vécue comme désagréable. Si j'ai pu relever plusieurs situations dans lesquelles de jeunes enfants étaient invités à rire ou à s'amuser d'un événement qui paraissait les contrarier, il m'a semblé cependant

cathartique des concours de récits comiques, dès lors qu'ils incitent à (re)formuler en des termes ironiques une expérience anxigène ou malheureuse (du moins pour l'ego), afin de partager celle-ci sur un mode réjouissant pour le public. Dans les années 1960-1970, J. Briggs (1968 : 341) avait pu souligner l'effet de catharsis associé, chez les Utkukhalingmiut, à la narration répétée de mésaventures individuelles ou collectives sous la forme d'anecdotes humoristiques.⁵⁷⁵ Dans le cas de la société contemporaine iglulingmiut, l'importance et la fréquence de la participation à des concours d'histoires drôles demanderaient à être précisées, de même que les expressions caractéristiques de ces formes d'oralité à vocation comique. Selon mes premières observations, ce sont des adultes de tout âge, et principalement – mais non exclusivement – des femmes, qui prennent la parole dans ce contexte.

D'autres concours invitant les membres de la communauté d'Iglulik à intervenir sur les ondes locales sont encore organisés à l'occasion de la célébration d'un anniversaire :

En 2004, une femme proposa la tenue d'une compétition radiophonique de chants de gospel, afin de fêter les 5 ans de son fils adoptif qui aimait selon elle « chanter et prier », à l'image de son éponyme. Un prix de 40 \$ cd fut attribué à la personne dont l'interprétation fut considérée, par l'organisatrice du concours, comme la plus belle.

Une majorité de concours organisés par l'intermédiaire de la radio ou de la C.B. (présente dans de nombreuses maisonnées également) s'apparentent surtout à des jeux de devinettes. Très souvent en effet, les personnes désireuses de souligner l'anniversaire d'un enfant invitent les auditeurs à trouver les réponses à toutes sortes de questions. Pour gagner un prix (autour de 20 \$ cd), ceux-ci doivent deviner (*nalauttaariaqaqlutik*) ce que l'organisatrice tient dans sa main par exemple : tenter de deviner ou de déterminer la nature d'un objet non visible apparaît comme une activité prisée des Iglulingmiut, adultes et enfants, aujourd'hui encore.⁵⁷⁶

On peut remarquer au passage qu'un autre jeu souvent organisé lors de la célébration d'un anniversaire implique la dissimulation d'un petit objet, dans les environs de la maison de la famille ou de la personne qui offre le jeu : par une annonce radio, toutes les personnes intéressées sont invitées à venir se mettre en quête de cet objet, ce qui donne lieu à une joyeuse ruée, celui qui trouve l'objet en premier pouvant remporter un prix ou de l'argent.

Concernant les jeux de devinettes radiophoniques, il faut souligner que nombre de questions posées dans ce cadre se réfèrent aussi à des événements propres à l'histoire de l'individu dont l'anniversaire est fêté, ou incitent à deviner et à rechercher diverses informations relatives à sa

que ce mode d'intervention parental n'était pas – ou plus ? – si généralisé, par comparaison avec les pratiques relevées par J. Briggs (1979, 1983) dans les années 1960-70 chez les Utkukhalingmiut. À Iglulik, d'importantes variations peuvent être observées selon la génération des parents, mais aussi selon les groupes familiaux.

⁵⁷⁵ Les Utkukhalingmiut sont considérés comme appartenant au groupe plus général des Nattilingmiut. Si l'on s'en réfère aux observations de K. Rasmussen (1931 : 54-55), narrer une expérience défavorable sur un mode enjoué ou drolatique semblait s'apparenter à une prescription dans la société nattilingmiut du début XX^e.

⁵⁷⁶ De nombreux jeux consistant à deviner l'identité d'un objet tenu caché, ou à trouver un objet ou un individu d'abord non visible, sont encore pratiqués par les enfants iglulingmiut (cf. 2.2.3, 2.3.1.2).

famille nucléaire et étendue, à son/ses éponyme(s), à ses premières actions jugées significatives... :

La personne – très souvent de sexe féminin – qui anime le concours tend en effet à formuler des questions qui, directement ou indirectement, concernent le réseau de parenté dans lequel l'enfant s'inscrit (ex : « quel est le nom de son cousin maternel (*arnaqatinga*) [en référence à l'enfant] qui habite à Naujaat ? », « quel(le) parent(e) vivant à Mittimatalik est venu(e) nous rendre visite il y a 4 ans ? »), l'identité ou l'histoire personnelle de son éponyme⁵⁷⁷, ou les « premières fois » de l'enfant (ex : « à quel âge ma fille a-t-elle commencé à marcher ? », « quel fut le tout premier mot que mon fils prononça ? », « lorsque mon fils est parti chasser le caribou avec mon époux pour la première fois, qu'ont-ils emporté avec eux ? »...).

L'organisation de ces jeux de devinettes semble donc participer de la mise à l'honneur d'une personne, dont l'insertion dans un groupe familial, dans un réseau de parenté (fondé notamment sur l'éponymie), et d'une certaine façon, dans la communauté villageoise, est donnée à voir ou réaffirmée. Dans la mesure où ils évoquent souvent des épisodes de l'histoire personnelle et familiale d'un individu, ces concours contribuent à la diffusion d'expériences, ou du moins, de bribes d'expériences personnelles, à l'échelle de la communauté. À l'instar des concours de récits comiques qui prennent place lors de la célébration d'un anniversaire, et des concours de récits effrayants associés surtout à la fête d'Halloween, qui invitent aussi les Iglulingmiut à narrer des histoires vécues, les jeux de devinettes organisés sur les ondes locales à l'occasion d'un anniversaire peuvent en effet favoriser l'intégration d'expériences individuelles dans la mémoire « communautaire ».

⁵⁷⁷ Ce sont de proches parentes de l'éponyme défunt (épouse, sœur...), particulièrement celles qui ont transmis le nom à l'enfant, qui organisent des jeux de « devinettes » évoquant cette personne, à l'occasion de l'anniversaire du nouveau dépositaire du nom. En 2005, une femme d'une cinquantaine d'années entendit par exemple célébrer les 6 ans d'une petite fille qu'elle avait nommée d'après sa sœur aînée défunte, en proposant via la C.B. un jeu qui consistait à mettre dans le bon ordre un ensemble de termes (en inuktitut), afin de reconstituer des phrases. Le joueur qui finit par trouver les deux dernières phrases (qui affirmaient : « Autrefois, dans les années 1950, j'ai été très triste de voir ma sœur Anirniq partir pour Naujaat. Aujourd'hui je suis heureuse car c'est l'anniversaire de sa petite homonyme ! *Ullumi atikulua nalliutiummat quviasukpunga !* ») remporta le prix de 20 \$ cd.

Conclusion

Si l'on considère le nombre de festivités, régulières ou ponctuelles, qui sont organisées autour de la pratique de jeux de nos jours à Iglulik, force est de constater que les occasions de jouer, avec d'autres notamment, sont assez fréquentes pour les habitants du village. Le jeu apparaît ici comme un mode d'action privilégié pour célébrer des événements supposés susciter une forme de réjouissance collective, ou pour souligner tout événement réputé digne de donner lieu à des réjouissances. La pratique de jeux collectifs – réunissant éventuellement des personnes de différentes générations – semble ainsi avoir conservé, dans une certaine mesure, une place significative dans la vie sociale des Iglulingmiut. Si l'on compare ces activités ludiques avec celles qui étaient pratiquées dans la période semi-nomade du XIX^e jusqu'au milieu du XX^e siècle, on relève néanmoins plusieurs changements majeurs, qui n'ont pas manqué d'être soulignés par des Iglulingmiut nés dans les premières décennies du XX^e. Au-delà des différences concernant les formes des jeux pratiqués, deux types de changements ont été principalement mis en avant par mes interlocuteurs aînés.

Certains d'entre eux ont d'abord rappelé que par le passé, tous les membres du campement pouvaient se mettre à jouer ensemble, toutes générations confondues, dès que le temps ou le contexte s'y prêtait, sans qu'il s'agît de célébrer quelque événement que ce fût : nulle occasion spécifique n'était nécessaire pour justifier la tenue de jeux, ouverts à tous. La pratique d'un jeu collectif prenait souvent une forme spontanée :

« Dès que nous en avons envie, nous nous mettons à jouer, tout simplement, à tout moment et quel que fût le lieu (*Pinnguarumatuaqluta kisiani qangatuinnakkut pinnguatuinnalauqtugut. Pinnguarumatuaqluta kisiani naukkutuinnaq...*) », a fait valoir M. Quliktalik, née en 1940 (propos recueillis à Iglulik en 2004, notre trad.).

Plusieurs aînés ont aussi souligné que de nombreux jeux pratiqués autrefois par les membres du campement n'étaient assortis d'aucun prix : les participant(e)s jouaient souvent pour le seul plaisir de jouer, simplement pour se réjouir (*quviasutuinnarmut*), sans qu'aucun bien ne soit à gagner, ou sans aucune perspective de gain matériel immédiat du moins. Si la pratique consistant à mettre un prix en jeu n'était pas inconnue, elle était beaucoup moins répandue qu'aujourd'hui.

La mise en jeu de prix est devenue de fait indissociable de la pratique de jeux collectifs lors de festivités communautaires, au point de constituer l'un des moteurs de ces jeux : ceux-ci cessent lorsqu'il n'y a plus de prix à gagner. L'existence d'un prix, et tout particulièrement d'un prix monétaire, est d'ailleurs présentée par nombre d'Iglulingmiut comme l'un des principaux facteurs susceptible d'engendrer une participation importante, et de favoriser une compétition accrue lors des jeux proposés au cours de diverses célébrations.

Selon plusieurs femmes âgées d'une cinquantaine d'années, certains « joueurs » semblent même accorder davantage d'importance au fait de remporter le prix en jeu, qu'à la pratique ludique elle-même, ou au plaisir de jouer avec d'autres personnes : « Ce qui importe pour certains participants est manifestement de gagner un prix plutôt que de s'amuser », « il semble que certains ne cherchent plus tant à se réjouir qu'à remporter une somme monétaire en prenant part au jeu » (propos recueillis à Iglulik, 2005, notre trad.). Pour certains Iglulingmiut, l'essentiel ou le plus important ne serait donc plus tant de participer (au jeu collectif) ?

Il faut souligner qu'au cours des 15 dernières années, ce sont de plus en plus souvent des sommes monétaires ou des bons d'achat qui ont été proposés au titre de prix lors des festivités. Si l'on en croit plusieurs jeunes adultes, cette tendance répondrait à une attente croissante de la part de nombreux Iglulingmiut :

« De nos jours, beaucoup semblent déçus lorsque les prix mis en jeu à l'occasion de fêtes communautaires sont des vêtements, des casseroles ou des poêles... Certains font explicitement valoir qu'ils préféreraient avoir une chance de gagner de l'argent ! Et les participants sont effectivement plus nombreux lorsque les prix sont d'ordre financier » (propos recueillis en 2005 auprès d'une jeune femme d'Iglulik, notre trad.).

De fait, la présence d'un prix monétaire est parfois mise en avant ou dûment rappelée par les organisateurs des jeux, afin d'encourager les Iglulingmiut à participer en nombre :

En 2002 par exemple, lors de la célébration de la « journée des Autochtones », l'un des animateurs (Iglulingmiut) des jeux proposés par l'organisme I.B.C. (Inuit Broadcasting Corporation) chercha à inciter les personnes présentes à prendre part aux courses et aux concours de pêche, en brandissant une poignée de billets tout en s'exclamant : « *Kanngusunngilauritsi ! Kiinaujaq maani !* » (« Ne soyez pas timides, l'argent est ici ! »).

Le pouvoir attractif de l'argent est susceptible d'être souligné plus loin sur un mode humoristique, au travers de commentaires échangés par les spectateurs.⁵⁷⁸

Si la généralisation de la dimension monétaire des prix, et ses implications en matière de référence à la subsistance économique notamment, tendent à remettre en question, selon certains, le statut purement ludique des compétitions organisées dans le cadre de ces festivités, il reste que la manifestation de la volonté de gagner, lorsqu'une somme financière est en jeu, n'apparaît pas connotée négativement en soi. Ce qui semble importer de manière générale, c'est que cette ardeur à poursuivre un objectif de victoire s'exprime en même temps qu'une

⁵⁷⁸ L'attraction (ou l'avidité) engendrée par l'argent est-elle parfois tournée en dérision au cours même du jeu ? Lors des festivités de Noël célébrées à Kuujuaq (Nunavik) en 2001, l'exaltation suscitée par la mise en jeu de sommes monétaires fut mise en scène – et en quelque sorte moquée ? – au travers d'un jeu qui invitait les participants, hommes et femmes, à se déplacer à quatre pattes les yeux bandés, pour rechercher à tâtons les billets de 5 à 20 \$ cd jetés au sol par l'animatrice. Lors de ce jeu organisé par le conseil anglican, l'animatrice, une des premières assistantes du révérend, ne cessa pas de s'exclamer « *mamaqtuq !* » (« comme c'est bon !, quel régal ! »), tandis que de nombreux spectateurs riaient bruyamment. Bien que n'ayant pas observé de jeux (ou de scènes) similaires lors de ma participation à des festivités à Iglulik, j'ai pu y entendre plusieurs remarques ironiques portant sur la frénésie et la fébrilité parfois suscitées par l'existence d'un prix monétaire.

capacité à bien jouer, c'est-à-dire à interagir de façon appropriée avec les autres participants, mais aussi et peut-être surtout à divertir l'assistance, en assumant des postures potentiellement comiques voire ridicules.⁵⁷⁹

Il faut rappeler en ce sens que les joueurs/ses dont la performance apparaît la plus appréciée sont ceux qui cherchent d'abord – et qui parviennent – à faire rire l'assemblée. Davantage encore qu'un goût pour la compétition et l'émulation, c'est leur reconnaissance de la valeur du rire partagé, ou la reconnaissance d'un impératif de réjouissance, que les Iglulingmiut semblent exprimer en se mettant en scène au travers de ces jeux collectifs. À Iglulik, le principe de compétition qui caractérise la grande majorité des pratiques ludiques associées aux fêtes rituelles ou ponctuelles contemporaines apparaît bien conçu, de façon générale, comme restant subordonné à une dynamique de réjouissance collective, ce qui constitue une forme de continuité importante par rapport aux jeux rituels organisés jadis, dans le contexte semi-nomade (et pour partie, pré-chrétien).

Si les personnes qui participent aux jeux proposés à l'occasion de diverses célébrations collectives contribuent sans doute à représenter ou « exemplifier » ainsi certains codes ou valeurs propres aux membres de la communauté (parmi lesquelles celles liées à des notions de compétition et de coopération, de don et de partage), c'est aussi pour beaucoup par des jeux d'ordre dramatique que des Iglulingmiut entendent aujourd'hui donner à voir (à un public dépassant souvent le cadre de la « communauté ») la société voire la culture iglulingmiut. Précédemment évoquée à propos des jeux rituels et « traditionnels » mis en scène lors du festival du retour du soleil (cf. 6.1.3), cette dynamique de représentation par le jeu est également perceptible, comme nous allons le voir, au travers de plusieurs pratiques artistiques qui ont connu un développement significatif au cours de la dernière décennie surtout.

⁵⁷⁹ Témoigner de son aptitude à bien jouer dans ce cadre implique aussi, bien sûr, de ne manifester ni colère ni frustration en cas de non-victoire.

Chapitre VII : Jouer à/pour représenter « la » société iglulingmiut : Jeux spectaculaires, jeux de scène et jeux d'acteur

7.1 Le développement de pratiques liées aux arts du cirque : ArtCirq (Aqsiiq)

Depuis 1999, les jeunes Iglulingmiut, garçons et filles, sont invités à participer plus ou moins régulièrement à des ateliers de cirque (cf. jeux scéniques 1a-b en annexe), dans le cadre d'un projet développé par un Québécois issu de l'école nationale des arts du cirque de Montréal, Guillaume Saladin (fils de l'anthropologue B. Saladin d'Anglure, spécialiste du chamanisme inuit). Conçu comme le prolongement direct du programme *Inuusiq* (« vie ») lancé en 1998 à l'initiative de la compagnie vidéographique Igloodik Isuma Productions afin de prévenir le suicide chez les jeunes, ce projet de « cirque social arctique » (baptisé ArtCirq ou *Aqsiiq* en inuktitut⁵⁸⁰) entend offrir aux jeunes d'Iglulik la possibilité de « s'exprimer » au travers de pratiques relevant du cirque, voire de se former aux métiers du cirque, afin d'accéder par là à une « meilleure estime d'eux-mêmes » et à de nouvelles « perspectives d'avenir ».⁵⁸¹ L'un des objectifs explicites associé à cette formation est aussi de favoriser, ici encore, l'émergence de « modèles inuit » pour la jeunesse du Nunavut : selon G. Saladin, il s'agit de donner aux jeunes les moyens de s'exprimer par les arts du cirque, et de leur ouvrir plus loin des espaces d'expression « publics », de façon à ce qu'ils puissent se donner à voir et constituer à terme des références positives pour d'autres jeunes Inuit (entretien réalisé à Iglulik en 2004). Ce souci de proposer à la jeunesse inuit des figures « inuit » représentatives d'un certain épanouissement ou accomplissement personnel est fondé notamment sur le constat de la prégnance des modèles qallunaat dans les médias télévisuels, très regardés par les jeunes, et qui influent tant sur leurs comportements que sur leur perception d'eux-mêmes : nombre d'enfants et d'adolescents inuit aspirent de fait à imiter des personnages ou des personnalités du monde qallunaat (2.1.5.2), et le décalage entre leur propre mode ou cadre de vie et celui de leurs « héros » est parfois perçu, par les plus âgés d'entre eux, comme frustrant.

L'invitation à s'initier aux arts du cirque faite à tous les Iglulingmiut, et plus particulièrement aux enfants, aux adolescents et aux jeunes adultes, est bien une incitation à s'inscrire plus loin dans une dynamique de représentation, en se mettant soi-même en scène. Tous les participants sont en effet appelés à se livrer à des performances publiques, en tant que membres d'une troupe de cirque (« circus company ») constituée sur une base très souple.

⁵⁸⁰ *Aqsiiq* est une traduction phonétique d' « ArtCirq », en inuktitut. Le choix de ce terme inuit relève aussi d'une volonté de jouer sur le sens du mot, le terme *aaqsiiq* se référant à un jeu inuit, le « jeu du silence » (cf. 2.3.2.2).

⁵⁸¹ Il s'agit ici des grandes lignes du projet telles que G. Saladin a pu les exposer au cours de différents entretiens informels (Iglulik, 2004-2005). Plusieurs de ces objectifs sont aussi mentionnés sur le site //www.artcirq.org.

Ces dernières années, plusieurs spectacles ont ainsi été présentés par des jeunes membres du groupe ArtCirq, à Iglulik tout d'abord, mais aussi dans d'autres communautés du Nunavut (Sanirajaq-Hall Beach, Iqaluit, Kangiqlugaapik-Clyde River...), au Nunavik et dans le Sud canadien, et en dehors même du Canada (Irlande, Mexique, Mali, France, Grèce...).⁵⁸² Chez les Iglulingmiut, ces représentations sont systématiquement décrites, dans la langue inuit, dans les termes d'un jeu, *pinnguarniq*, les protagonistes étant eux-mêmes désignés comme étant des « joueurs », *pinnguaqtiit*.⁵⁸³ Or, si ces spectacles de cirque (suivis par de nombreux Iglulingmiut de tout âge) sont perçus comme l'expression d'un mode de représentation essentiellement ludique, c'est peut-être parce qu'ils impliquent aussi, au-delà du seul jeu scénique, la présentation de pratiques assimilées à des jeux.

Les spectacles présentés par ArtCirq incluent d'abord des pratiques qui, bien que ressortissant en grande partie à la gymnastique acrobatique moderne, sont fondées sur des principes d'action (sauter en hauteur, s'enrouler autour d'une corde suspendue, se maintenir selon un axe spécifique après avoir été projeté dans les airs...), qui caractérisaient les jeux acrobatiques engagés autrefois dans la région d'Iglulik (cf. 3.1.2.2.1) ou chez d'autres groupes inuit. Lors des spectacles et des ateliers d'entraînement, plusieurs jeunes hommes iglulingmiut exécutent aujourd'hui diverses figures de voltige et de sauts (saltos, flips, sauts périlleux...), qui impliquent pour certaines l'utilisation d'un tissu ou d'une corde (suspendu-e à la verticale notamment), d'une planche-sautoir ou d'un trampoline.⁵⁸⁴ Certains jeunes (garçons et filles) réalisent aussi des acrobaties exigeant de conserver un équilibre précaire, qu'il s'agisse d'avancer en se tenant debout sur un énorme ballon, ou de constituer des pyramides ou des colonnes humaines, en portant et/ou en étant porté(e), sur des épaules ou à bout de bras (cf. annexe : jeux scéniques 1b). Si la réalisation de toutes ces figures requiert des techniques du corps qui recoupent pour partie celles qui étaient mobilisées lors de la pratique des anciens jeux acrobatiques inuit, elle exige donc aussi la maîtrise de tout un ensemble de nouvelles techniques corporelles. Au cours de leur entraînement, les jeunes Iglulingmiut sont invités à apprendre ces nouvelles techniques (instituées au travers du cirque occidental moderne), mais

⁵⁸² Soutenu dès son origine par une société locale de production cinématographique (Igloolik Isuma Productions) et par le cirque québécois Eloize, le projet de formation aux arts du cirque a bénéficié ensuite de diverses subventions (du Conseil des Arts du Canada notamment), qui ont permis de financer les déplacements de jeunes Iglulingmiut ayant suivi des ateliers, et participé plus loin au montage d'un spectacle.

⁵⁸³ À Iglulik, la notion d'« art » du cirque mise en avant (en anglais ou en français) par les animateurs ou les membres du projet ArtCirq est aussi traduite, en inuktitut, par un terme désignant le jeu, *pinnguarniq*.

⁵⁸⁴ Un jeu pratiqué autrefois par des Inuit de l'Arctique occidental consistait, pour le/la joueur(se) central(e), à se faire propulser dans les airs de façon répétée, en prenant appui sur une large peau, tenue et agitée par plusieurs personnes : le joueur devait s'efforcer d'atterrir chaque fois sur ses pieds (Ekoomiak 1988). À partir du début des années 1970, ce jeu (*qipingmut igittartauniq*) fut aussi pratiqué lors de grandes festivités intercommunautaires (cf. « Northern Games »), ce qui contribua à le rendre populaire dans tout l'Arctique canadien.

ils se montrent aussi enclins à innover en expérimentant par eux-mêmes des sauts ou des postures d'équilibre inversé de toutes sortes :

Entre 2000 et 2004, après l'organisation des premiers ateliers de formation aux arts du cirque (animés par des artistes du cirque québécois Eloize) et avant leur mise sur pied sur une base hebdomadaire (avec un encadrement assuré en permanence par G. Saladin), plusieurs jeunes Iglulingmiut âgés de 11 à 20 ans cherchèrent à poursuivre leur apprentissage en s'entraînant entre eux, dans la salle de curling désaffectée.

Lors de ces séances d'entraînement libre, en 2004 du moins, les participants manifestaient une forte propension à l'expérimentation de nouvelles figures d'acrobatie. L'un des plus âgés incitait d'ailleurs ses compagnons à se montrer « créatifs » en la matière (*“Atii ! Be creative guys !”*). Beaucoup jouaient à inventer, à tester ou encore à imiter de nouveaux sauts, en se réceptionnant sur de vieux matelas récupérés à la décharge publique. Si tous avaient le sourire et s'efforçaient de ne pas avoir l'air de se prendre au sérieux lors de leurs essais, certains engageaient clairement leurs tentatives de saut sur un mode parodique (Iglulik, terrain 2004).

Parmi les autres pratiques présentées dans le cadre des spectacles d'ArtCirq, celles liées à la jonglerie impliquent de la même façon des techniques du corps déjà présentes dans les jeux de jonglage des Iglulingmiut (cf. *illukisaaq-*, 3.2.4.2), ainsi que des techniques différentes, liées au lancer et à la réception de l'objet notamment, les artistes « joueurs » jonglant non seulement avec des balles, mais encore avec des massues ou des cerceaux. Enfin, les représentations données par la jeune troupe de cirque se fondent aussi sur des pratiques qui relèvent d'un jeu clownesque, ou de l'art de la farce et de la parodie : plusieurs « joueurs » interprètent des personnages bouffons ou se livrent ponctuellement à des facéties destinées à produire un effet comique. Ce faisant, ils recourent à des techniques expressives (incluant des types de grimaces, de déhanchements et de simulations de pets) qui rappellent pour beaucoup celles utilisées lors de jeux inuit visant à susciter le(s) rire(s) (tel *aaqsiiq*, cf. 2.3.2.2).⁵⁸⁵

Pour l'initiateur du projet « ArtCirq », ce programme de formation aux arts du cirque vise en effet à faire appel aux techniques du cirque contemporain tout en s'inspirant largement de la « culture inuit traditionnelle », qui connaît déjà des pratiques ou des « arts » tels que l'acrobatie, la jonglerie, l'interprétation burlesque ou clownesque (entretien avec G. Saladin, Iglulik, 2005). Dans cette perspective, la formation proposée aux Iglulingmiut entend puiser tout particulièrement dans le répertoire des jeux inuit traditionnels, avec l'assistance de « conseillers aînés », sollicités pour transmettre leurs savoirs en la matière. De fait, les spectacles présentés ces dernières années par la troupe ArtCirq (Aqsiiq) ne semblent pas seulement emprunter à des techniques corporelles, des chants et des comptines associés aux

⁵⁸⁵ Seule une enquête approfondie permettrait de déterminer dans quelle mesure les aînés et les adultes (membres du public) perçoivent dans ces performances des continuités significatives par rapport aux précédents jeux inuit. Au regard des premiers témoignages recueillis à l'issue de tels spectacles de cirque, il apparaît en tout cas que ces performances sont d'abord appréhendées comme des pratiques destinées à réjouir les spectateurs.

anciens jeux iglulingmiut, mais ils intègrent plus loin de nombreuses séquences qui donnent à voir, et en ce sens représentent, des jeux autrefois pratiqués chez les Inuit semi-nomades.⁵⁸⁶

En 2008, le spectacle « Uarajaaq ! » (intitulé selon une exclamation exprimant l'ennui ou l'impatience liée à l'attente) mettait en scène des jeux tels que des duels de force masculins (fondés sur le principe d'une traction à l'aide du doigt, du bras, du poignet ou de la jambe, ou suivant le mode d'un échange de coups de poing – ici simulés – sur la tempe et sur l'épaule : *tighuuti-*), des joutes vocales féminines *piqqusiraaq-* et *katajjaq-* (voir annexe : jeux scéniques 1d), des jeux de jonglage *illukisaaq-* accompagnés des chants consacrés (cf. jeux scéniques 1e), des danses à tambour masculines (cf. jeux scéniques 1f) soutenues par l'interprétation féminine de chants *pisiit* (et marquées par les dandinements grotesques de certains batteurs, enclins à agiter leur derrière sous le nez d'un rival potentiel), des jeux de coordination motrice (impliquant de se frapper alternativement la poitrine, les cuisses, puis le dessus du crâne, tout en adressant diverses grimaces au partenaire-adversaire assis en face), des jeux de ficelle (exécutés individuellement avec deux mains, mais aussi collectivement, à grande échelle, avec plusieurs acrobates formant une pyramide et tenant chacun une partie de la corde en boucle), et des concours de sauts en direction d'une cible (à frapper avec un ou deux pieds).

La présentation de ces jeux inuit occupait une place centrale dans ce spectacle, dont l'un des objectifs explicites, mis en avant par les jeunes protagonistes lors de leurs interventions verbales sur scène, était de livrer un aperçu de la « culture inuit ». Les différents modes d'activité ludique présentés dans ce cadre étaient surtout donnés à voir en tant qu'expressions représentatives d'une culture inuit contemporaine « enracinée dans la tradition » (selon l'expression utilisée au cours du spectacle par G. Saladin).⁵⁸⁷

Depuis le début des tournées nationales et internationales d'ArtCirq, plusieurs jeux « traditionnels » sont également mis en avant au travers d'ateliers d'initiation que les jeunes Iglulingmiut proposent au public, ou aux membres des autres troupes de cirque rencontrées. Les artistes d'ArtCirq invitent en effet les personnes de l'assistance à apprendre et à pratiquer avec eux, quelques heures durant, des « jeux inuit » tels que des jeux vocaux *piqqusiraaq-* et *katajjaq-*, des jeux de traction *aqsaraaq-* et de sauts en hauteur *aqijaaq-*, et des jeux de ficelle (*ajaraaq-*) et de bilboquet (*ajagaq-*). S'ils sont donnés à voir, ici encore, comme des symboles de la culture inuit, ces jeux traditionnels semblent surtout proposés au titre d'entrées privilégiées dans cette culture, et de cadres pertinents pour (amorcer) un échange interculturel.

⁵⁸⁶ Les représentations d'ArtCirq auxquelles j'ai pu assister (*Kaugjagjuk* : Iglulik 2004, et *Uarajaaq* : Annecy 2008) comprenaient toutes deux plusieurs séquences de jeux inuit traditionnels. Le premier spectacle d'ArtCirq (*ArtCirq*, présenté à Iglulik en 2000 et enregistré sur vidéo, cf. www.isuma.tv) intégrait lui aussi de nombreuses références aux jeux : ceux des Inuit (jeux vocaux « de gorge », jeux de jonglage et danses à tambour avec chants, jeu de traction sur la bouche et la joue...), mais aussi celui/ceux des animaux, et en particulier des phoques.

⁵⁸⁷ Il faut noter que la plupart de ces jeux inuit sont aussi (re)présentés lors des festivités liées au retour du soleil à Iglulik (cf. 6.1.3), également au titre d'activités symbolisant la/une culture iglulingmiut « traditionnelle ». Cette pratique est manifeste dans bien d'autres cadres encore : en 2002 par exemple, les jeunes Iglulingmiut qui participèrent aux rencontres internationales de la Jeunesse chrétienne, à Toronto, entendirent présenter leur culture au travers de démonstrations de jeux vocaux et de jonglage, de jeux de ficelle et de bilboquet.

Livrer un aperçu (réjouissant) de la culture inuit, par la représentation de jeux traditionnels et plus largement par un jeu de scène empruntant aux arts du cirque, du théâtre et de la danse, n'est pas le seul objectif revendiqué par la troupe ArtCirq. Si la réjouissance des spectateurs constitue, pour la majorité des membres de cette « première troupe de cirque inuit », l'objectif premier assigné à leur jeu d'acteur(s) (entretiens réalisés en 2005 et 2008), les spectacles proposés peuvent aussi viser à attirer l'attention du public sur des aspects sensibles ou préoccupants de la vie contemporaine des Inuit de l'Arctique canadien. Selon sa présentation officielle (cf. www.artcirq.org), ArtCirq entend par exemple « sensibiliser aux enjeux environnementaux » tels qu'ils peuvent se poser ou être appréhendés en milieu arctique. Cette perspective semble particulièrement intégrée dans un spectacle conçu en 2008, qui porte sur « le changement climatique tel que perçu par un chasseur inuit ».

Donner à voir, au travers d'un jeu d'acteur, des phénomènes problématiques ou « des défis et des enjeux » propres à la société iglulingmiut ou inuit constitue plus largement un objectif caractéristique des projets vidéographiques développés aussi au sein d'ArtCirq. C'est non seulement en tant que troupe de cirque (« circus company »), mais aussi en tant que groupe dédié à la production de films vidéo (« video company ») qu'ArtCirq s'est en effet constitué, dans la perspective, ici encore, de fournir un moyen d'expression artistique aux jeunes Iglulingmiut. À partir de 2000, les initiateurs d'ArtCirq ont proposé aux jeunes une formation technique et le matériel nécessaire à la réalisation de films, tout en les invitant à écrire des scénarii portant sur leur quotidien (ou sur celui d'autres jeunes Inuit), leurs expériences, leurs difficultés et leurs attentes.

Plusieurs films de court, moyen ou long métrage « offrant une vue des défis actuels auxquels doit faire face la jeunesse arctique » (cf. www.artcirq.org) ont ainsi été écrits et réalisés par des jeunes d'Iglulik ces dernières années. En grande majorité, ces films abordent sur le mode de la fiction documentaire des problématiques caractéristiques de la réalité sociale iglulingmiut, en traitant de thèmes tels que l'alcoolisme et la consommation de drogue, la perte du contrôle de soi, la violence envers autrui, l'isolement, la dégradation des liens familiaux, les conflits au sein des jeunes couples, les déceptions sentimentales et les séparations douloureuses, les pensées suicidaires voire les tentatives de suicide...⁵⁸⁸

Il faut remarquer que d'autres réalisateurs iglulingmiut ont aussi privilégié le mode de la fiction réaliste pour évoquer notamment des problèmes sociaux ou des thèmes de société difficilement ou peu abordés dans l'oralité quotidienne. De manière générale, la pratique du

⁵⁸⁸ Tous les films réalisés depuis 2000 dans le cadre d'ArtCirq (et en particulier les fictions telles que *Inuusivut*, *Issaittuq*, *407*, *Maanna*...) peuvent être visionnés sur le site www.isuma.tv.

jeu d'acteur – impliquant d'incarner des personnages plus ou moins fictifs – s'est beaucoup développée à Iglulik au cours de la dernière décennie, à mesure que des associations ou des sociétés locales composées en majorité d'Iglulingmiut (Iglulik Isuma Prod., Arnait Video, Inuusiq Youth Drama Group, ArtCirq) ont multiplié les productions filmiques ou théâtrales. À diverses occasions, des dizaines d'Iglulingmiut de tout âge se sont en effet prêtés (et/ou se prêtent aujourd'hui) à l'interprétation de rôles définis au travers d'un scénario de film ou de théâtre, se faisant ainsi acteurs ou « joueurs » (*pinnguaqtiit*, selon la terminologie inuit utilisée à Iglulik). Or, comme nous allons le voir, cette forme de jeu liée à l'interprétation de personnages participe d'un mode de représentation qui, au-delà de la diversité des productions iglulingmiut, se réfère à des thématiques récurrentes.

7.2 Le jeu théâtral ou scénique, un mode de représentation de la société iglulingmiut

Sans prétendre se livrer ici à un examen approfondi des diverses œuvres théâtrales, vidéo et cinématographiques réalisées ces dernières années par des Iglulingmiut, on peut néanmoins constater que celles-ci se divisent en deux grandes tendances pour ce qui est des thématiques générales abordées ou des principaux « motifs » représentés. Une bonne part de ces œuvres impliquent en effet un jeu de scène qui constitue un mode de représentation d'une société iglulingmiut « traditionnelle », ou historique (et en ce sens, pré-chrétienne et chamannique souvent). D'autres œuvres, vidéographiques surtout, privilégient quant à elles l'interprétation de personnages fictifs en tant que moyen permettant de donner à voir des pratiques et des phénomènes sociaux révélateurs des difficultés, voire d'un malaise, éprouvé(es) par la jeunesse iglulingmiut actuelle : plusieurs films soulignent notamment l'existence de tensions importantes dans les interactions sociales entre Iglulingmiut.

Avant d'évoquer quelques exemples illustrant l'une ou l'autre de ces dynamiques représentatives associées au jeu théâtral ou cinématographique assumé par des Iglulingmiut, il faut souligner que nombre de ces acteurs appréhendent effectivement cette dernière pratique dans les termes d'un « jeu », *pinnguarniq*. Parmi mes interlocuteurs ayant participé, en tant qu'acteurs, à des films ou des pièces de théâtre, beaucoup ont fait valoir que l'interprétation d'un rôle consiste à jouer, *pinnguaq-*, au sens où il faut « faire semblant » (d'être une personne autre, d'éprouver tels sentiments ou émotions, de savoir faire ceci ou cela...) :

« While acting, you are just playing, pretending to be somebody and feel this way or that way. *Pinnguatuinnaq* ! [ce n'est rien que jouer] » (propos recueillis en 2005 auprès de A.P., 24 ans).

« Acting is the same as playing when you pretend that you are someone else » (L.T., 30 ans, Iglulik 2005).

Une autre jeune actrice a comparé la pratique de l'interprétation cinématographique à celle des jeux de rôle ou d'imitation associés à son enfance, lorsqu'il s'agissait de faire semblant d'être des adultes, des mères ou des épouses :

« When we would be playing dolls or *amaannguaq* as children, we would be acting as adults, pretending we were adults. We were like mothers or wives, we would play as if we just knew how to cook... We were just playing being adults. As with acting in a movie, it is like that too » (L.A., 22 ans, Iglulik 2006).

Certains acteurs âgés considèrent pour autant que le fait d'interpréter ainsi un personnage ne se résume pas à un simple jeu (*pinnguarutituinnangittuq*), dans la mesure où cette interprétation peut exiger de s'inspirer d'expériences personnelles plus ou moins agréables, et raviver des émotions ou des souvenirs associés à des événements parfois douloureux (par exemple lorsqu'un veuf se retrouve en situation de jouer le rôle d'un homme qui vient de perdre son épouse).⁵⁸⁹ Plusieurs aînés ont témoigné par ailleurs de leur refus d'interpréter un rôle impliquant de s'engager dans des interactions (prétendues) qui transgressent les normes censées régir les relations de parenté réelles entre les acteurs (H. Paniaq, E. Ipkarnaq, entretiens réalisés en 2005). En évoquant son refus de jouer le rôle d'un homme marié à une femme interprétée par l'épouse de son frère cadet, Paniaq a notamment souligné l'ambiguïté de la dialectique fiction-réalité associée au jeu d'acteur, par des propos qui me furent traduits en ces termes : « Although it was only for play, we had to pretend it to be real. So it was going against my tradition and beliefs, and I did not want to act ». Il faut préciser ici que la relation entre un homme et l'épouse de son frère est traditionnellement marquée par une grande réserve mutuelle et par une forme d'évitement, en matière d'échange verbal surtout.

À un autre niveau, on peut penser que le fait que certaines précautions particulières caractérisent souvent, à Iglulik, le choix des acteurs appelés à jouer des rôles perçus comme sensibles (pour lesquels il s'agit de faire semblant de mourir, ou encore d'être un défunt...)⁵⁹⁰ tend à révéler également la perception d'une ambiguïté liée à la représentation, par le jeu, d'une situation potentiellement réelle. Pour certains Iglulingmiut, l'incarnation d'un personnage n'apparaît pas, ou du moins pas toujours, comme un simple jeu de rôle inscrit dans une sphère totalement distincte du réel. Dans l'ensemble en tout cas, et bien que la mise en évidence des représentations liées à la pratique consistant à interpréter un rôle (au théâtre

⁵⁸⁹ Entretiens avec A. Ulaajuruluk et H. Paniaq (Iglulik, 2005). Il faut souligner que la très grande majorité des Iglulingmiut se prêtent au jeu d'acteur sans avoir suivi aucune formation spécifique : rares sont ceux qui ont pris part à des cours d'art dramatique. La plupart des acteurs iglulingmiut se fondent sur leur inspiration propre, sur leurs expériences et/ou sur des exemples (d'interprétations) proposés par d'autres personnes participant au film ou à la pièce. Ils restent dans l'ensemble des acteurs « amateurs » au sens où l'interprétation d'un rôle, au théâtre ou au cinéma, ne constitue pas pour eux une activité professionnelle régulière.

⁵⁹⁰ Entretien avec Mary Kunuk, directrice d'Arnait Video, Iglulik, 2004.

ou face à une caméra) nécessiterait de réaliser une enquête approfondie auprès de personnes de différentes générations, il reste que, d'un point de vue terminologique (ou au regard des termes inuit généralement utilisés pour la désigner), cette pratique semble bien catégorisée, à Iglulik, dans le champ de l'activité ludique (*pinnguarniq*).

Pour en revenir au jeu d'acteur en tant que moyen de représentation (d'actions, d'émotions, de situations, mais aussi d'êtres ou d'entités divers...), on peut remarquer que les œuvres scéniques, théâtrales ou vidéo, produites à Iglulik depuis les années 1990 donnent à voir, en grande majorité, une/la société iglulingmiut (passée ou présente), ou des groupes constitutifs de cette société. Plusieurs de ces œuvres se sont inspirées d'une part de récits relevant de la tradition orale iglulingmiut. Réalisé par le groupe Igloodik Isuma Productions, le film « Atanaarjuat » constitue l'une des illustrations fameuses de cette récente dynamique d'adaptation (à la scène ou à l'écran) de récits traditionnels : il se présente en effet comme une traduction cinématographique d'une légende encore connue des Iglulingmiut nés au début du XX^e siècle (Saladin d'Anglure et Igloodik Isuma Productions 2002 : 13-16).⁵⁹¹ Ces dernières années, d'autres récits propres à la tradition orale des Inuit de la région d'Iglulik, tels celui d' « Ulliaq » et celui de « Kaugjagjuk », ont également été mis en scène, au théâtre, dans le cadre d'ArtCirq et/ou à l'initiative d'Iglulingmiut ayant grandi auprès d'une conteuse réputée.

Dans l'ensemble, les différents auteurs de ces adaptations scéniques ont clairement revendiqué un souci de fidélité par rapport au récit choisi, et plus précisément, par rapport à la – ou aux – version(s) recueillie(s) auprès de narrateurs iglulingmiut.⁵⁹² Pour beaucoup, ils ont cherché de fait à donner à voir le système de croyances, de représentations et de pratiques, dans lequel s'inscrivaient les interactions et les événements évoqués dans ces récits. B. Saladin d'Anglure (B.S.A et Isuma Prod. 2002 : 12, 17, 104-105) a souligné notamment les efforts déployés par les réalisateurs du film « Atanaarjuat » pour rendre compte de « l'univers chamanique traditionnel » ou du chamanisme tel qu'il pouvait prévaloir à l'époque suggérée

⁵⁹¹ Le succès remporté par ce film (qui recueille de nombreux prix, canadiens et internationaux, à partir de sa diffusion en 2000) a contribué au développement de la production vidéo et cinématographique à Iglulik, au sein de la compagnie Isuma Productions surtout. À la suite d' « Atanaarjuat », cette société réalisa un autre film relevant de la fiction documentaire, « The Journals of Rasmussen » (2006), qui évoque le passage des membres de la V^e Expédition de Thulé dans la région au début des années 1920, à une période marquée par l'introduction du christianisme et l'abandon concomitant, chez certains, des anciennes croyances et pratiques « chamaniques ». Si les réalisateurs se sont ici fondés principalement sur les écrits de K. Rasmussen (1929), ils ont également fait appel à la mémoire orale de certains « aînés » nés dans les premières décennies du XX^e siècle.

⁵⁹² Ce sont d'abord les aînés d'Iglulik consultés pour l'adaptation de ces récits « traditionnels » qui ont fait valoir l'importance de retranscrire fidèlement et avec précision l'ensemble des événements de ces récits, en plaidant aussi pour un certain réalisme visuel ou historique (par rapport aux instruments utilisés à la période évoquée, aux postures et aux techniques corporelles...). Plusieurs acteurs adultes ont également exprimé leur souhait d'être fidèles à la tradition orale, ou à la version dite « originale » de tel ou tel chant *pisiq*, au travers de leur interprétation théâtrale ou cinématographique (entretiens réalisés à Iglulik, 2004-2005).

par le récit (d'« Atanaarjuat »). Cette tentative pour rendre visible le chamanisme, quitte à en présenter une version « réinventée » (Saladin d'Anglure *ibid.* : 17), s'est traduite par la mise en scène de personnages chamanes et de rituels chamaniques passés (tels ceux consistant à invoquer un esprit-auxiliaire *tuurngaq*), et plus généralement par la représentation d'interactions entre des humains, principalement des Iglulingmiut, et des esprits (auxiliaires, défunts ou mal-morts...). De façon comparable, les pièces de théâtre tirées respectivement de l'histoire d'« Ulliaq » et de celle de « Kaugjagjuk », qui furent montées et présentées à Iglulik en 2003 et 2004, tendaient à livrer un aperçu du cadre de référence chamanique qui présidait aux échanges entre humains et esprits (entre vivants et défunts, ou entre des hommes et des entités tutélaires notamment), avant la christianisation :⁵⁹³

Interprété principalement par des enfants et des adolescents iglulingmiut, et rythmé par la narration d'un conteur adulte, le spectacle intitulé « Kaugjagjuk » donnait à voir l'intervention de *taqqip inua*, « l'homme-lune », grande figure de la cosmologie inuit : ce dernier était représenté comme prêtant assistance à un orphelin, en conférant au garçon une force hors du commun de façon à lui permettre d'exercer sa vengeance contre les membres de son campement qui l'avaient jusqu'alors maltraité. L'une des séquences mises en scène dans ce spectacle représentait ainsi le jeune garçon fouetté par *taqqip inua*, jusqu'à ce qu'il ait acquis la force nécessaire pour soulever et briser un énorme rocher (selon une adaptation fidèle à la version du récit transmise par C. Arnattiaq, cf. 1993 : IE 261).

La pièce adaptée du récit d'« Ulliaq » mettait quant à elle en scène l'assassinat d'un homme (tué par son compagnon au cours d'une expédition de chasse au phoque), puis la manifestation de ce défunt, revenant quelque temps plus tard auprès des membres de son campement afin de révéler le crime et désigner son assassin, à l'occasion de festivités de chants et de danse à tambour organisées dans le *qaggiq*.

On peut remarquer au passage que ces deux pièces de théâtre, de même que le film « Atanaarjuat », intégraient aussi, et souvent en tant que séquences dramatiques majeures, plusieurs scènes représentant des jeux caractéristiques de la vie semi-nomade.⁵⁹⁴ Surtout, comme d'autres œuvres réalisées récemment par des Iglulingmiut, ces créations scéniques

⁵⁹³ En 2004, le prêtre oblat local m'a fait part à cet égard de sa réticence à voir certains fidèles, en particulier les jeunes, prendre en charge des rôles inscrits dans un contexte chamanique. Il faut souligner que la pratique théâtrale s'est d'abord développée à Iglulik sous l'égide de la mission catholique, au travers de pièces pastorales mettant en scène la naissance de Jésus notamment : de nos jours encore, ce type de spectacle est rituellement présenté par des Iglulingmiut, juste avant la messe de minuit à Noël, dans l'église catholique.

⁵⁹⁴ Dans l'adaptation scénique du récit de Kaugjagjuk présentée en 2004, les mauvais traitements et le rejet à l'égard du héros orphelin étaient notamment signifiés par son exclusion des jeux engagés par les autres, ou par son statut d'objet même du jeu des autres (telle une balle que les enfants se renvoyaient). Une telle illustration d'une maltraitance collective exercée envers un individu isolé est largement présente, de fait, dans la trame narrative associée à plusieurs récits relevant de la tradition orale inuit (tel celui de « Kiviuq », présenté d'abord comme un orphelin humilié et malmené dans le contexte de jeux collectifs, cf. Rasmussen 1929 : 287, H. Paniaq 1990 : IE 141). En contrepartie, la vengeance de l'individu maltraité est souvent décrite comme s'exerçant à l'occasion de festivités, notamment lorsque les précédents « tortionnaires » participent à des jeux (cf. la version du récit de Kaagjagjuk recueillie par Rasmussen 1929 : 152). Dans la pièce « Ulliaq » le héros (assassiné) est ainsi représenté comme se vengeant lors de la tenue de festivités.

tendaient à représenter, au travers du jeu théâtral ou cinématographique, une société ancestrale empreinte de traditions chamaniques, ou marquée par un système d'interactions caractéristique de la cosmologie prévalant avant la conversion au christianisme. En ce sens, il semble que la mise en scène de récits empruntés à la tradition orale ait constitué, ces dernières années à Iglulik, une pratique significative en matière d'évocation publique du chamanisme, après plusieurs décennies durant lesquelles le thème des rites et croyances pré-chrétiens n'était guère abordé publiquement, voire s'apparentait à un sujet « tabou », aux yeux des plus âgés surtout.⁵⁹⁵

Si la représentation scénique, fondée sur un jeu cinématographique ou théâtral, a pu contribuer de manière non négligeable à l'évocation publique du système chamanique (passé) chez les Iglulingmiut, ce mode de représentation a aussi été beaucoup utilisé, ces dernières années, pour traiter d'autres thèmes « sensibles », rarement évoqués ou peu verbalisés (en particulier par les personnes les plus directement concernées). Depuis 1998, plusieurs films vidéo réalisés ou co-réalisés par de jeunes adultes d'Iglulik ont ainsi donné à voir des phénomènes caractéristiques de la société iglulingmiut contemporaine, tels que des pratiques agressives à l'égard d'autrui, des conflits issus d'incompréhensions mutuelles et souvent intergénérationnelles... Ces films de moyen ou long-métrage s'inscrivent pour partie dans le prolongement des fictions documentaires produites à partir des années 1980 à l'initiative de compagnies et d'associations inuit (Inuit Broadcasting Corporation-I.B.C., Pauktuutit...) ou d'institutions religieuses canadiennes, comme l'église catholique romaine épiscopale : ces différentes institutions privilégient en effet le mode du « docu-drame » pour montrer des Inuit confrontés aux défis et aux difficultés de la vie familiale et collective dans un milieu caractérisé par une urbanisation croissante, et par le développement d'un système économique fondé sur le travail salarié et les échanges monétaires. Au travers de la mise en scène de personnages réputés fictifs, il s'agissait notamment de représenter des interactions et des situations problématiques ou conflictuelles, impliquant pour beaucoup de jeunes adultes :

⁵⁹⁵ Même s'il est devenu plus facile d'aborder la question des rituels et des croyances inuit antérieurs à la christianisation, certains aînés nés entre la fin des années 1910 et les années 1930 se montrent aujourd'hui encore réticents à évoquer ces thèmes. Beaucoup font surtout valoir qu'ils n'ont pas, en la matière, les connaissances qu'ils auraient « dû avoir » ou qu'ils auraient eues s'ils avaient été autorisés, enfants, à écouter les conversations des adultes, et particulièrement celles des anciens : dans le contexte de la transition au christianisme comme aux lendemains de cette transition, il était apparemment fréquent voire systématique que les enfants soient invités à aller (ou à retourner) « jouer dehors » lorsque les adultes conversaient entre eux en évoquant des « événements du passé », ou lorsqu'ils semblaient se préparer à engager des rituels chamaniques à l'intérieur (Z. Panikpakuttuk 1991 : IE 200, H. Amarualik 1993 : IE 287 ; R. Irgaut, Z. Uqalik, H. Paniaq, E. Nutarakittuq : entretiens menés à Iglulik en 2002). Si plusieurs de ces aînés ont souligné qu'il leur était néanmoins donné d'entendre des récits « traditionnels », une femme née dans la région d'Iglulik au tout début des années 1940 a précisé pour sa part que sa mère la dissuadait d'écouter et d'apprendre de tels récits (*unikkaqtuat*) ou d'anciens chants *pisiit*, au nom du fait que les membres de sa famille « étaient maintenant chrétiens » (S. Avinngaq, 2004).

Produit en 1989 par la « Roman Catholic Episcopal Corporation », le film intitulé *makkuktut* (« les jeunes ») comprend par exemple une série de saynètes qui entendent évoquer des préoccupations propres à de jeunes Inuit (en montrant des hommes qui s'interrogent sur leur avenir et soulignent qu'il est difficile de trouver un emploi dans le village), ainsi que les difficultés relationnelles entre membres de différentes générations, particulièrement entre parents et enfants. Dans ce film comme dans la série-fiction qui était régulièrement réalisée par I.B.C. dans les années 1980 (cf. Poisey et Hansen 1991), les adolescents et les jeunes adultes sont notamment représentés comme se livrant à des pratiques (écoute fréquente et solitaire de musique rock, consommation de marijuana...) désapprouvées par les adultes plus âgés. Parmi les thèmes traités dans les films inuit de « docu-fiction » réalisés dans les années 1990 figurent aussi souvent les problèmes liés à la prise de drogue ou d'alcool, les difficultés de la communication et les cas de violence conjugale au sein des jeunes couples... (voir par ex. les films *Survival* et *Louisa*, écrits par une troupe de théâtre de Mittimatalik-Pond Inlet, Arsaniit, et produits par Pauktuutit).

Bien des films réalisés à Iglulik au cours de la dernière décennie expriment la continuité d'une telle approche « dramatique » des problèmes sociaux, dans la mesure où ils mettent aussi en scène, sur un mode voulu réaliste, des pratiques (consommation d'alcool et de drogue, participation effrénée à des « drinking parties » ou à des jeux d'argent...), des comportements (repli sur soi, mutisme, indifférence apparente à l'égard des difficultés ou de la souffrance d'autrui, tendances suicidaires, violence envers un-e conjoint-e, hostilité soudaine envers un partenaire de boisson...) ou des échanges verbaux (marqués par la colère et l'agressivité), qui apparaissent symptomatiques d'une dégradation des relations sociales dans la société iglulingmiut moderne (cf. Rasing 1994 : 224-225, 230-233).⁵⁹⁶

Dans leur grande majorité, ces films ne se bornent cependant pas à donner à voir des expressions d'un malaise social : ils tendent à faire valoir la possibilité d'une amélioration de la situation, et par là d'une issue heureuse, en montrant des personnages enclins à modifier leur attitude (pour faire preuve d'une plus grande disponibilité envers les autres par exemple) ou trouvant un soutien auprès d'autrui (au travers d'une expérience revalorisante notamment). Selon plusieurs jeunes Iglulingmiut ayant participé à l'écriture scénaristique ou à la réalisation de docu-fictions, l'un des principaux buts visé par ces films est d'inciter les personnes confrontées aux situations dramatiques mises en scène à sortir de leur isolement et de leur mutisme pour trouver la force de faire face aux difficultés, en sollicitant éventuellement de l'aide (entretiens menés à Iglulik de 2004 à 2006). Certains de ces jeunes réalisateurs ont aussi souligné qu'ils s'étaient inspirés de leurs propres expériences malheureuses pour

⁵⁹⁶ Parmi ces films iglulingmiut (revendiquant souvent l'étiquette de « docu-dramas »), on peut citer notamment : *Inuusiq* (« la vie », réalisé en 1999 par le « Inuusiq Youth Drama Group »), *Ningiura* (« ma grand-mère », réalisé en 2000 par le groupe « Arnait Video »), *Urban Inuk-Qallunajatut* (2005, Igloolik Isuma Prod.), et *Inuusivut* (« notre vie », 2006), *Issaittuq* (« imperméable, étanche », 2007), *407* (2008), produits dans le cadre d'ArtCirq. Depuis 2006, les membres d'ArtCirq et du Inuusiq Youth Drama Group travaillent aussi à l'écriture et à la production d'une télé-série portant sur la vie des jeunes dans l'Arctique canadien : la réalisation de ce télé-roman (destiné à être diffusé sur la chaîne locale et le web) s'inscrit dans un projet de prévention contre le suicide.

l'écriture du scénario, dans la perspective de montrer à d'autres jeunes que ceux-ci ne sont pas seuls à vivre des épisodes traumatisants et à éprouver des sentiments d'abandon, de désespoir, de honte ou de culpabilité, et afin de les encourager à s'exprimer à leur tour pour dépasser leur condition. Revendiqué aussi par d'autres réalisateurs de « docu-drames » inuit, cet objectif semble participer d'une logique autrefois mise en avant chez les Iglulingmiut semi-nomades – et rappelée par bon nombre d'aînés contemporains – selon laquelle il importe d'exprimer ses préoccupations et ses angoisses, en en faisant part au moins à une personne, sous peine d'altérer irrémédiablement ses facultés psychiques (*isuma*), de perdre l'esprit, et de connaître une fin prématurée et tragique.⁵⁹⁷ Pour les jeunes réalisateurs iglulingmiut, le fait de représenter des situations inspirées d'expériences réelles douloureuses, au travers d'un jeu d'acteur instaurant un cadre réputé fictif (ou opérant une distanciation par rapport au réel), semble surtout conçu comme un moyen de contourner ou de surmonter les difficultés voire l'incapacité à verbaliser de telles expériences dans un contexte réel (que cette incapacité soit ressentie par eux-mêmes, ou qu'ils la prêtent à d'autres Iglulingmiut). On peut encore remarquer que la mise en scène et en images (par le recours à des acteurs et à des animations vidéographiques) d'une expérience personnelle traumatisante s'assimile aussi, pour certains réalisateurs iglulingmiut, à une modalité cathartique au sens où elle permettrait de s'affranchir du souvenir obsédant de cette expérience :

Une jeune femme du groupe « Arnait Video » m'expliqua ainsi qu'elle s'était efforcée de représenter, dans son film, une expérience de paralysie *aqtuqsinniq* (cf. 6.1.1) qu'elle avait vécue dans sa prime adolescence, afin de tenter de « se libérer » de cette expérience (liée à l'action d'un esprit) dont le souvenir lui revenait sans cesse : cette réalisation filmique se révéla selon elle efficace, dans la mesure où elle cessa d'être assaillie par des pensées liées à cet événement (entretien avec M. Kunuk, Iglulik, 2004).

Dans l'ensemble, la réalisation de films impliquant un jeu d'interprétation de rôles apparaît comme une pratique privilégiée par des jeunes Iglulingmiut pour représenter des expériences personnelles et des phénomènes sociaux difficiles à décrire ou à évoquer oralement au quotidien, en raison notamment de l'intensité des émotions qui y sont associées, et des normes de réserve concernant l'expression des émotions dans des contextes ordinaires.

⁵⁹⁷ Selon les témoignages de nombreux Iglulingmiut contemporains de la première moitié du XX^e siècle, il était autrefois notoire qu'une personne qui refusait d'exprimer ses inquiétudes profondes ou s'avérait incapable d'extérioriser (par la parole) des pensées morbides ou certaines émotions durables (colère, ressentiment) risquait de souffrir à terme de graves troubles mentaux ou d'être aliénée (*isumairutijuq*) au point de se couper du reste de la société (N. Piugaattuk 1986 : IE 009, T. Ijjangiaq 1987 : IE 019, R. Ujarasuk 2002...). Dans le passé, certains suicides étaient attribués à cette incapacité à verbaliser publiquement ses préoccupations les plus graves (N. Piugaattuk 1989 : IE 047). S'efforcer d'en faire part constituait une prescription forte dans certains groupes, en particulier dans le campement d'Iktuksarjuat (R. Iqallijuq 1987 : IE 026, M. Kupaaq 1996 : IE 357).

On constate que c'est aussi dans un autre champ de la création « artistique », celui de la composition de chants destinés à une interprétation musicale, que certains événements dramatiques ou préoccupants dans la société iglulingmiut contemporaine sont plus volontiers évoqués ou verbalisés de nos jours. Un bref aperçu des chansons interprétées, en inuktitut principalement, par différents groupes musicaux locaux (tels « Northern Haze », « Esquiz », « Ittulauq » et « Black Rainbow », tous composés de joueurs masculins ; voir en annexe, jeux scéniques 2a-b-c) montre en effet que bon nombre d'entre elles traitent de problèmes rencontrés par des Iglulingmiut, et tout particulièrement des expériences pénibles vécues par des jeunes, confrontés à des défaillances parentales, à des cas de violence physique ou verbale au sein de leur famille, à des situations de maltraitance... Selon un membre du groupe « Northern Haze » créé dans les années 1980, le choix de tels thèmes s'explique notamment par le fait que « les choses pénibles sont beaucoup plus faciles à dire au travers d'une chanson » (Iglulik, 2005, notre traduction).

Il serait intéressant de mener à cet égard un examen approfondi des thèmes abordés dans les chansons écrites au cours des vingt dernières années par des membres de groupes de musique iglulingmiut, en précisant la portée sociale éventuellement prêtée à ces compositions. Pour l'heure, on peut surtout souligner que la pratique musicale développée par ces différents groupes (se réclamant alternativement du rock, de la country, du heavy metal, et très souvent, de plusieurs influences à la fois) est décrite, à Iglulik, dans les termes d'un jeu (*pinnguarniq*), tout particulièrement lorsqu'elle est dirigée vers un auditoire. Dans la langue inuit utilisée à Iglulik (et dans tout le nord de Baffin), le terme générique désignant un musicien est ainsi *pinnguaqti*, qui désigne également le « joueur ». ⁵⁹⁸ En ce sens, il semble que ce soit encore au travers d'une pratique perçue comme ludique, ou d'un jeu (consistant en une interprétation publique, non pas de rôles ici, mais de compositions musicales et verbales) que des Iglulingmiut entendent s'exprimer sur des problèmes de société, ou se montrent plus enclins à évoquer explicitement des sujets sensibles. On peut sans doute voir dans cette tendance une expression de la marge de manœuvre offerte par le jeu (qu'il soit théâtral, dramatique, ou musical et chanté), en tant que cadre ou mode de représentation permettant une certaine distanciation, par rapport aux actions montrées ou par rapport aux paroles énoncées.

⁵⁹⁸ Dans son dictionnaire de tununirmiutit (nord de Baffin), E. Ootoova (2000 : 281) propose une définition du terme *pinnguaqtiit* qui se réfère aux musiciens en tant que « joueurs » s'efforçant de susciter la joie [sous-entendu : dans l'assistance ?] au travers d'une production sonore, ie. en jouant d'un instrument : *Pinnguaqtiit nijjausijarnirmut qvianarasuklutik pinnguaqtiiummijut*. Notons qu'il existe, en inuktitut, des termes spécifiques pour désigner le fait de jouer d'un instrument à corde (*kukiktapaqtuq*), à vent (*supuugaqtuq*), ou à percussion (avec un bâton : *anauliqtuq*), et de certains instruments particuliers (accordéon : *inngirittijuq* ; violon : *agiagaqtuq*... pour ne mentionner ici que quelques termes propres aux dialectes du nord de Baffin).

Conclusion...

Pour cette étude du jeu chez les Iglulingmiut du XIX^e siècle à nos jours, nous avons cherché à rendre compte de différentes pratiques ludiques répandues dans cette société, en privilégiant une approche descriptive et ethnographique, et en nous efforçant de saisir, dans une perspective diachronique, les principales fonctions sociales et symboliques associées à ces pratiques. Au-delà de la diversité des formes de jeu relevées dans la société iglulingmiut, il nous est apparu surtout que le jeu y participe encore significativement de la construction de la personne, ainsi que de la reproduction et de la cohésion du groupe social – ou, aujourd’hui, de la communauté. Cette double portée du jeu a toutefois connu des expressions différenciées au travers des deux derniers siècles, avec la christianisation puis, surtout, la sédentarisation et la fin d’un mode de subsistance centré essentiellement sur la chasse. Il s’agit de rappeler ici les continuités et les ruptures perceptibles en la matière (pour ce qui concerne le rôle et la place du jeu dans les processus de construction de la personne et de reproduction du groupe donc), en précisant à cette occasion plusieurs caractéristiques du jeu en tant que mode d’action et d’interaction spécifique chez les Iglulingmiut. Deux dimensions de la « fonction ludique » nous semblent mériter une attention particulière à cet égard : celle du jeu en tant que mode de préparation à l’action (et à une action efficace) à une autre échelle d’une part (1), et celle du jeu comme mécanisme d’intégration ou d’agrégation sociale d’autre part (2).

1. Jouer et se préparer à agir efficacement (à une autre échelle) :

Au cours de notre examen des principaux jeux pratiqués par les enfants iglulingmiut, nous avons vu que ces jeux constitu(ai)ent souvent un cadre privilégié pour l’imitation et l’expérimentation de différentes pratiques ou techniques, et pour l’expression et la mise à l’épreuve de facultés corporelles, sensorielles ou cognitives notamment. Dans cette société comme dans bien d’autres, les activités ludiques des plus jeunes s’apparentent encore souvent à un mode de préparation à l’action à un autre niveau spatio-temporel, au sens où elles leur permettent de « s’exercer à la maîtrise de soi » (Huizinga 1951 : 17) et favorisent chez eux le développement de compétences et savoir-faire mobilisables, sinon requis, dans la vie d’adulte. Par comparaison avec les jeux enfantins caractéristiques de la période semi-nomade (du XIX^e et de la première moitié du XX^e siècle du moins), les pratiques ludiques propres aux jeunes Iglulingmiut sédentaires sont cependant jugées moins propices à l’acquisition de savoir-faire et savoir-être censés favoriser l’accession à un statut de personne sociale accomplie selon les critères mis en avant par bon nombre d’adultes et d’aînés contemporains. Ces derniers relèvent surtout que de nombreux jeux enfantins à caractère imitatif s’inspirent aujourd’hui de

modèles exogènes (personnages, modes de comportement) renvoyés par la télévision, et ne se réfèrent plus autant à des rôles sociaux existant dans la société iglulingmiut, de sorte qu'ils semblent bien moins préparer les jeunes joueurs à assumer des responsabilités sociales et familiales au sein de cette société. Si les jeux de chasse sont certes moins prépondérants qu'autrefois chez les garçons, et si plusieurs jeux prisés des jeunes Iglulingmiut, tels les jeux vidéo notamment, ne s'inscrivent guère dans une dynamique d'apprentissage de savoir-faire ou savoir-être relatifs aux rapports entre des êtres vivants (membres de la société réelle et/ou animaux-gibier dans cette société), il reste pourtant que bien des jeux pratiqués de nos jours par les enfants d'Iglulik sont reconnus pour leur contribution au processus d'acquisition de qualités et de compétences – physiques, techniques, sociales – valorisées chez une personne, et censées lui permettre d'agir adéquatement (avec intelligence ou efficacité) dans son milieu physique, naturel ou humain.

Outre cette dimension (du jeu en tant que mode d'entraînement à l'action notamment, pour les jeunes membres de la société), c'est aussi à un niveau symbolique, et plus exactement en tant que mode de représentation symbolique, que le fait de jouer peut, et surtout pouvait constituer une façon de se préparer à agir efficacement, dans la société iglulingmiut. Il faut rappeler que le terme vernaculaire utilisé pour désigner de manière générale l'activité ludique est *pinnguaq-*, soit littéralement « faire semblant », « faire comme si », le morphème *-nnguaq-* exprimant une notion d'imitation ou de ressemblance, de simulation ou de représentation à une autre échelle. Ce morphème est particulièrement mobilisé – avec des radicaux verbaux – pour décrire des pratiques rituelles de différents ordres (individuel, familial ou collectif). Jouer au sens de « faire comme si », simuler ou représenter une action constituait en effet un mode d'action rituelle fréquemment utilisé chez les Iglulingmiut, avant la christianisation surtout. Nous avons vu que ce principe d'action intervenait notamment dans la construction de la personne, puisqu'il était au cœur de rituels destinés à façonner le nouveau-né en lui conférant de hautes capacités de maîtrise de son environnement, appelées à se manifester dans sa vie d'adulte : le petit enfant était guidé afin de représenter ou de simuler une action (telle que le harponnage d'un gibier ou le maniement d'un kayak), et d'accomplir ainsi un acte inaugural censé permettre la répétition réussie, et réelle, de ce même geste tout au long de sa vie active. Ces actes fondateurs, qui représentaient les actions fructueuses à venir et visaient à les faire ainsi advenir à terme, se référaient pour beaucoup à des pratiques en lien avec la chasse : en le faisant « jouer » rituellement (*[pi]tinnguaq-*) de la sorte, peu après sa naissance, les parents du garçon entendaient en effet favoriser chez lui le développement de compétences

cynégétiques et d'une prédisposition à avoir de la chance à la chasse, afin qu'il devienne un bon pourvoyeur pour les membres de sa famille, et plus largement du groupe.

Le principe de simulation-représentation (ou de « jeu ») *-nnguaq-* était impliqué dans d'autres rituels constitutifs de la personne, tels ceux destinés à marquer l'insertion d'un enfant au sein d'un réseau de parenté, en activant pleinement la ou les relations, de soutien surtout, associées à cette inscription. Pour assurer au nouveau-né la protection de ses ancêtres éponymes (afin qu'il ne souffre pas de la faim en particulier), sa mère faisait par exemple comme si elle le nourrissait de chair animale (*nirinnguaqtijuq*), en lui portant à la bouche et en lui passant sur les lèvres un morceau de viande, pendant toute la période de confinement post-partum : les éponymes défunts étaient réputés en être nourris, et ce geste rituel conférait à l'enfant une capacité à acquérir du gibier en abondance (Rasmussen 1929 : 173-174, Saladin d'Anglure 1980b : 20-21, 2006 : 54-55, G. Kappianaq 2002, I. Kunuk 2004). Par ailleurs, ce sont les liens de filiation maternelle qui pouvaient être affirmés ou activés au travers d'un rituel de simulation, pour un nouveau-né adopté. Jusqu'au tout début du XX^e siècle, il n'était pas rare qu'à l'arrivée de l'enfant, sa mère adoptive fasse semblant de lui donner naissance (*irinnguaqtuq*), en le faisant passer au travers de l'une des moitiés longitudinales d'un pantalon (dont elle avait revêtu l'autre côté), de façon à ce qu'il en ressorte par l'extrémité : cet accouchement simulé était censé fixer la relation de filiation (qui était aussi soulignée verbalement à cette occasion, par une affirmation telle que « voici mon fils/ma fille ! »), en même temps qu'il devait favoriser un accouchement futur réel chez celle qui ne parvenait pas jusqu'alors à donner naissance, ou dont les précédents enfants étaient morts-nés (R. Ujarasuk, témoignage recueilli à Iglulik en 2004). Ici encore donc, il s'agissait de représenter ou de reproduire symboliquement une action afin d'en provoquer la réalisation effective par la suite, selon un principe de « jeu rituel » connu dans bien d'autres sociétés de chasse notamment (cf. Hamayon 1995 : 88-94, 2000 : 15).

Ce principe d'action symbolique caractérisait aussi pour partie la performance ou le « jeu » du/des chamane(s) *iglulingmiut*, lors de rituels destinés à favoriser le succès collectif de la chasse, et à assurer plus loin la reproduction ou la continuité du groupe humain d'abord. Comme nous l'avons évoqué en traitant de la grande fête *tivajuut* organisée jadis à l'entrée de l'hiver, les deux chamanes – d'apparence respectivement masculine et féminine – chargés de l'appariement des conjoints rituels simulaient un accouplement et des ébats vigoureux lors de cette séquence d'échange des partenaires sexuels, qui était réputée plaire à la maîtresse du gibier marin, et la mettre dans de bonnes dispositions à l'égard des humains. En jouant à représenter une union sexuelle débridée, les chamanes *tivajuuk* incitaient sans doute à

l'accomplissement d'une action similaire tant chez les conjoints rituels que chez le gibier, encourageant ainsi à la reproduction des humains comme des animaux. Il est aussi possible que cette union sexuelle simulée représentait celle réalisée entre le chamane et la maîtresse du gibier marin, auquel cas cette représentation visait davantage à activer l'alliance avec cette dernière (et à légitimer la prise de gibier) plutôt qu'à susciter la réalisation effective d'une même action dans la société humaine ou animale. Dans tous les cas, cette pratique gestuelle représentative constituait une préparation symbolique à l'action dans le champ cynégétique, puisqu'elle visait à permettre aux hommes d'interagir efficacement ou légitimement avec le gibier et son esprit maître notamment.

Représenter une action pour que celle-ci se produise à un autre niveau, voire pour inciter d'autres êtres (et en particulier le gibier) à faire de même, constituait aussi une dynamique majeure du jeu du chamane iglulingmiut lors d'autres rituels (ou séquences rituelles ?) destinés à préparer la chasse au gibier marin, au début de l'hiver notamment. Au cours de certaines séances (évoquées par les aînés contemporains dans des termes tels que *ipiqsaqarniq* ou *kapijauniq*, désignant le fait d'être transpercé), le chamane laissait pénétrer une pointe de harpon dans son dos afin de représenter la conduite d'un morse harponné : paré éventuellement d'une ou deux défenses de morse, il imitait les grognements de l'animal, et plus largement sa lutte vigoureuse pour résister aux hommes qui s'efforçaient de l'amener vers eux, à l'intérieur de l'iglou ou du *qaggiq*, en tirant sur la ligne du harpon (Hall in Nourse 1879 : 100-101, Low 1906 : 172-174, Enoogoo in Blodgett 1986 : 48, 131, Saladin d'Anglure 1989 : 157, 2001 : 177, Kappianaq 1990 : IE 096, Ujarasuk 1990 : IE 157). On peut penser que par cette imitation gestuelle et vocale, qui impliquait une perte de sang, le chamane invitait d'abord le gibier marin à adopter la même conduite, en se laissant harponner. Ce jeu chamanique s'inscrivait aussi dans une représentation générale de la capture d'un morse, qui visait à faire advenir des prises réelles de cette nature lors de la chasse engagée par la suite. Il faut souligner à cet égard que si la dimension zoomimétique était loin de toujours caractériser les performances des chamanes inuit lors de rituels destinés à favoriser le succès de la chasse ou à lutter contre un insuccès durable en la matière, celle-ci constituait pour autant une composante souvent importante de ces rituels à visée cynégétique, dans le nord comme dans le sud de Baffin.⁵⁹⁹ Enfin, plusieurs indices suggèrent que des festivités consistant à mettre en

⁵⁹⁹ Plusieurs observateurs présents dans le Cumberland Sound (sud de Baffin) au XIX^e ou tout début du XX^e, tels Kumlien (1879 : 19), Boas ([1888] 1964 : 197, 260-261) et Bilby (1923 : 202), ont évoqué les attitudes zoomimétiques, et plus loin les comportements de gibier harponné (morse) ou transpercé (caribou), adoptés par le(s) chamane(s) lors de rituels préparatoires à la chasse, et notamment lors de la grande fête pré-hivernale marquée par la présence de la maîtresse du gibier marin, « Sedna ».

scène une chasse fructueuse au bœuf musqué ou au caribou (se soldant par la « mise à mort » du gibier incarné par des hommes) pouvaient prendre place lors de rassemblements entre membres de différents groupes régionaux de l'Arctique central (chez les Nattilingmiut et Aivilingmiut voisins des Iglulingmiut du moins, cf. Hall in Nourse 1879 : 275) et du sud de Baffin (Bilby 1923 : 240-244), à la veille de leur engagement dans des expéditions de chasse de cet ordre notamment. S'agissait-il ici encore de représenter le gibier de façon à pouvoir mieux agir sur lui lors de la chasse, ou de façon à engendrer chez lui l'adoption de la conduite mise en scène ?

De manière générale en tout cas, jouer au sens de simuler une action ou de « faire comme si », *pinnguaq-*, constituait une procédure symbolique d'action souvent caractéristique de pratiques rituelles participant directement de la construction de la personne ou/et de la perpétuation du groupe (fondée essentiellement sur la réussite de la chasse, et donc sur la continuité de l'alliance entre les humains et le gibier ou ses esprits-maîtres), dans la société iglulingmiut semi-nomade du XIX^e et du début du XX^e siècle. Par la suite, ce mode d'action rituelle (ou de préparation « ludique » à l'action à une autre échelle) semble avoir été beaucoup moins mobilisé, avec les mêmes visées du moins, sous l'effet de la christianisation d'abord, puis du passage d'une économie de chasse à une économie mixte, associé à l'imposition d'un système politico-administratif exogène. Comme nous l'avons vu lors de la présentation des rituels voués à « façonner » le nouveau-né, la pratique consistant à lui faire simuler certaines actions a par exemple disparu dans les années 1930, tandis que la dimension verbale de ce façonnage de la personne est restée pertinente jusqu'à nos jours. Si les pratiques de simulation ou d'imitation gestuelle caractérisent aujourd'hui une bonne partie des interactions ludiques avec le petit enfant, elles ne semblent pas s'assimiler à un mode d'action rituelle investi d'une efficacité symbolique, dans la mesure où elles ne paraissent pas destinées à conférer directement des compétences particulières au futur adulte (ou de la « chance » au futur chasseur). Elles participent néanmoins du processus de socialisation de l'enfant, au même titre – mais peut-être moins largement – que les rituels d'interaction impliquant des formes d'oralité ludique, et notamment le fait de « dire en plaisantant ou par taquinerie » (*uqannguaq-*), souvent en feignant l'ignorance ou en simulant des intentions.

Si le jeu en tant que mode de représentation voué à faire advenir (la conduite mise en scène) ou à préparer symboliquement à la réalisation efficace d'une action n'occupe plus tant une place majeure dans la construction rituelle de la personne, diverses pratiques ludiques fondées sur la manipulation corporelle, la simulation gestuelle ou verbale restent donc, rappelons-le, au cœur des processus de façonnage de la personne (ou des pratiques incitant au

bon développement de l'enfant). De même, bien qu'il ne s'agisse plus pour les Iglulingmiut contemporains de jouer rituellement pour assurer la subsistance collective (en se préparant symboliquement à la chasse ou à l'interaction directe avec le gibier), il importe encore de jouer collectivement de façon régulière pour favoriser la continuité du groupe, et tout particulièrement sa cohésion, par l'intégration renouvelée des différentes personnes membres de la communauté, ou par la réactivation des liens sociaux entre les participants. Comme nous avons pu le voir en traitant des jeux associés aujourd'hui au calendrier festif annuel, c'est une dynamique d'agrégation sociale qui semble être recherchée et exprimée en premier lieu au travers de la pratique de ces jeux « rituels ».

2. Jouer (ensemble) pour assurer le bon fonctionnement du corps social

Qu'elles visent à célébrer officiellement un événement lié au calendrier chrétien (Noël, Pâques), à un phénomène saisonnier (retour du soleil) ou à un anniversaire institutionnel (naissance du « hamlet », création du Nunavut...), les festivités rituelles organisées de nos jours à Iglulik prennent pour la plupart la forme d'une invitation au jeu adressée à l'ensemble des habitants du village, sans distinction d'appartenance générationnelle, confessionnelle, ethnique ou autre. Ceux-ci sont invités à interagir alors selon des règles proprement ludiques, qui exigent souvent d'établir des liens de coopération immédiate avec d'autres personnes présentes, quelle que soit la nature des rapports sociaux entretenus (ou non) avec elles par ailleurs. C'est d'abord parce qu'il instaure un cadre d'interaction censé être régi par ses règles propres, à l'exclusion de toute autre norme ou considération concernant les relations et les statuts existant précédemment, que le jeu peut engendrer, pour un temps du moins et chez les Inuit comme dans d'autres sociétés, une réorganisation des rapports ou une recomposition des liens sociaux entre les participants (auxquels un statut d'« égaux en droit » est en général reconnu, ainsi que l'a souligné J. Huizinga, 1951 : 151). Dans la société iglulingmiut actuelle, les jeux pratiqués lors des festivités rituelles se caractérisent plus particulièrement par une dynamique de compétition qui intègre souvent des impératifs d'alliance ou de partenariat, pour quiconque souhaite rester en lice : participer au jeu implique ici une pleine disponibilité à l'interaction, voire à la collaboration avec autrui (ou tout un chacun), et cette participation apparaît reconnue en ce sens comme l'expression d'un engagement social par excellence. Comme nous l'avons relevé en examinant les principes d'action requis par ces jeux rituels, et les comportements adoptés par les joueurs, la réjouissance collective constitue en outre un objectif essentiel assumé par la majorité des participants aux jeux : il s'agit de jouer non seulement pour se réjouir, mais aussi pour réjouir les autres (joueurs et spectateurs), en les

faisant rire notamment. Susciter les rires de l'assemblée ou rire avec les autres relève d'une performance ou d'une attitude des plus valorisées dans ce contexte, où le rire collectif semble très souvent recherché : il apparaît de fait comme l'un des principaux vecteurs de la « fusion » ou de l'agrégation sociale qui tend à s'opérer lors des grandes sessions de jeux réunissant de nombreux participants (ie. en période de Noël surtout). Le fait de rire ensemble dans ce cadre participe sans doute plus particulièrement de la dissolution des tensions interpersonnelles, en raison même des effets cathartiques et unificateurs associés généralement à ce rire collectif. Outre la dynamique interactive impliquée par la participation au jeu, ce sont encore d'autres facteurs, comme l'organisation d'un festin en prélude aux jeux, et la redistribution généralisée de biens (lancés en direction des personnes présentes ou mis en jeu en tant que prix destinés aux différents gagnants), qui semblent contribuer à retisser le lien social entre les personnes participant à ces festivités ludiques, à l'heure où la communauté iglulingmiut est traversée par des tensions sociales fortes et connaît des différenciations croissantes, d'ordre générationnel et socio-économique notamment.

À Iglulik, si le jeu collectif au cœur de plusieurs festivités rituelles apparaît bien « indispensable à la communauté pour le sens qu'il contient (...), sa valeur expressive, les liens spirituels et sociaux qu'il crée » (selon la formule générale de J. Huizinga, 1951 : 28), c'est aussi, dans une certaine mesure, parce qu'il est reconnu comme essentiel à l'individu, et plus précisément à sa santé psychique. Selon une représentation encore largement partagée chez les Iglulingmiut d'un certain âge (ayant vécu dans le contexte des campements surtout), jouer avec d'autres membres du groupe constitue en effet une pratique nécessaire à l'équilibre psychique et émotionnel de la personne, ou au bon fonctionnement de ses facultés mentales (*isuma*), en ce qu'elle lui permet notamment d'évacuer certaines préoccupations, tensions ou rancœurs. Parce qu'elle reste investie d'une capacité inhérente à faire émerger, chez le joueur, des sentiments de joie (*quviasungniq*), la participation à une activité ludique collective semble entendue plus loin comme une pratique favorisant un accroissement de la force vitale ou de la vitalité (*inuusiq*) de l'individu. C'est notamment en tant que moyen d'assurer aux participants un bien-être émotionnel, voire un supplément de vitalité ou une forme de revitalisation psychique, que la pratique rituelle de jeux collectifs semble aujourd'hui investie d'une fonction de régénération de tout le corps social. Le souci exprimé par de nombreux adultes iglulingmiut quant au fait que tous les membres de la communauté, ou du moins le plus grand nombre, puissent continuer à prendre part aux grandes festivités ludiques annuelles, de Noël et de Pâques surtout, peut être interprété pour partie en ce sens. Pour plusieurs anciens, le désintérêt qu'un certain nombre de jeunes adultes semblent maintenant afficher à l'égard de

ces festivités – en ne se joignant plus aux jeux – constitue bien l’indice d’un risque ou d’un problème concernant tant la santé de ces personnes que celle de la communauté tout entière.⁶⁰⁰

Si la continuité d’une participation généralisée à ces jeux rituels constitue, aux yeux de certains du moins, un enjeu important pour l’avenir de la communauté, ce n’est peut-être pas seulement parce que cette participation apparaît comme un ferment de la cohésion ou de la solidarité communautaire, en ce qu’elle favorise une multiplicité d’interactions sociales et le partage d’une expérience psychique positive. Toute pratique ludique généralisée (à l’échelle de la communauté) semble aussi considérée, aujourd’hui encore, comme une expression en soi de la bonne santé ou de la vitalité du groupe, sinon comme une preuve de sa capacité à fonctionner harmonieusement. C’est sans doute en ce sens également qu’elle est reconnue comme une pratique réjouissante non seulement pour les joueurs, mais aussi pour les spectateurs. Or, on peut se demander dans quelle mesure l’assistance présente lors des grands jeux collectifs comprend encore, dans les représentations des Iglulingmiut contemporains, des esprits tels que ceux des défunts éponymes ou d’autres assimilés à des donneurs de gibier, voire plus largement de vie, à l’image du créateur ou de Guuti, Dieu. S’agit-il encore, pour une majorité d’adultes d’Iglulik, de jouer collectivement pour donner à voir une communauté joyeuse et unie, avec l’idée d’offrir un spectacle plaisant à des esprits et de s’attirer par là leur bienveillance ou de s’assurer de leur coopération pour le bien-être de tous, voire pour la revivification du groupe ? Bien que nous n’ayons pas entendu de discours explicites en ce sens, cette hypothèse n’est pas à exclure et demanderait à faire l’objet d’une enquête approfondie auprès d’Iglulingmiut de différentes générations. Il est fort possible que pour certains aînés notamment, le fait d’engager rituellement des jeux collectifs constitue, de façon implicite au moins, une pratique toujours susceptible de réjouir les (défunts) éponymes des participants, et de renforcer ainsi la vitalité ou le pouvoir associé(e) aux âmes-noms *atiit* de tous les membres du groupe présents. Au vu des premiers éléments recueillis, il semble toutefois moins probable que cette perception soit largement répandue chez les jeunes adultes. Selon certaines personnes âgées en tout cas, l’idée de jouer pour contribuer à la réjouissance collective ou pour réjouir les autres (participants et spectateurs) serait aujourd’hui moins ancrée chez certains jeunes joueurs adultes, dont le comportement témoignerait surtout d’une

⁶⁰⁰ Comme l’illustrent plusieurs récits traditionnels, ainsi que des témoignages relatifs à des expériences vécues dans le contexte des campements iglulingmiut, le fait qu’une personne ne participe pas aux festivités et aux jeux collectifs était autrefois perçu comme une expression par excellence de son retrait de la vie sociale, et comme le signe d’une dégradation importante de sa condition physique ou psychique (dès lors que sa non-participation ne répondait pas à une prescription rituelle particulière, liée au récent décès d’un proche par exemple).

volonté exclusive de gagner le prix en jeu, soit d'une tendance à jouer pour soi (ou pour avoir de la chance à un seul niveau individuel ?).

Il reste qu'à Iglulik, l'organisation de festivités rituelles fondées sur la pratique de jeux collectifs – incluant des jeux réputés anciens ou traditionnels – participe manifestement d'une dynamique de représentation culturelle destinée à affirmer, voire à raffermir, l'identité de la communauté ou de la société iglulingmiut, comme nous avons pu le souligner en traitant des jeux et des rituels ludiques pratiqués ou mis en scène lors de la célébration du retour du soleil ou de Pâques notamment. Cette dynamique est aussi perceptible à plus large échelle, au niveau de la société inuit (canadienne du moins), dans la mesure où ce sont très souvent des pratiques ludiques et des « jeux traditionnels » qui sont aujourd'hui donnés à voir en tant que symboles forts de la culture inuit, que ce soit lors de festivals (territoriaux, nationaux, internationaux) réunissant des membres de diverses communautés arctiques ou lors de cérémonies publiques soulignant des événements politiques ou des journées anniversaires qui impliquent des institutions inuit. Les jeux pratiqués dans ces différents cadres sont en effet érigés en emblèmes d'une identité culturelle inuit inscrite dans une profonde continuité historique, tout en étant présentés, souvent, comme des activités symbolisant le dynamisme et la vitalité de la société inuit contemporaine, voire sa propension à jouer et à (ainsi) « célébrer la vie » (selon une expression régulièrement utilisée à ces occasions par des organisations telles que Inuit Tapiriit Kanatami, Pauktuutit Inuit Women of Canada, Inuit Circumpolar Council...), au-delà des difficultés rencontrées. L'image classique d'un peuple inuit aimant particulièrement à jouer apparaît en ce sens entretenue sur de nombreuses scènes nationales et internationales. Toujours à un niveau institutionnel, mais à une échelle plus locale (celle de la communauté), la mise en place de programmes de prévention du suicide largement fondés sur une incitation à la pratique d'activités ludiques (à dimension sportive, artistique ou autre) révèle quant à elle que le jeu est aujourd'hui promu au Nunavut en tant que moyen de consolider ou de cultiver, chez les jeunes tout particulièrement, « l'estime de soi » et plus loin, le goût même de vivre.

BIBLIOGRAPHIE

AMUNDSEN, Roald

1908 *The North West Passage*, vols I (335 p.) et II (337 p.), London, Archibald Constable.

ANAND-WHEELER, Ingrid

2002 *Terrestrial Mammals of Nunavut*, Department of Sustainable Development, Iqaluit, Nunavut Wildlife Management Board & Qikiqtani School Operations, 108 p.

ANDERSON, Wannii

1974 « Song Duel of the Kobuk River Eskimo », *Folk*, vol. 16-17, pp. 73-81.

APORTA, Claudio

2002 « Life on the Ice: Understanding the Codes of a Changing Environment », *Polar Record*, vol. 38, n° 107, pp. 341-354.

ARNAINUK, Jeannie

1972 « Inugarniq », *Inummarit*, Iglulik, dec. (Tauvigjuaq), pp. 12-15.

ARNAUJAQ, Leah

1986 « In the Days of the Whalers », *Recollections of Inuit Elders*, Inuit Cultural Institute Autobiography Series n° 2, Eskimo Point (Arviat), NWT, pp. 9-20 / 93-102.

ASCHER, Marcia

1998 *Mathématiques d'ailleurs. Nombres, formes et jeux dans les sociétés traditionnelles*, Paris, Seuil, 281 p.

BALIKCI, Asen

1963 « Shamanistic Behavior among the Netsilik Eskimo », *Southwestern Journal of Anthropology*, vol. 19, pp. 380-396.

1970 *The Netsilik Eskimo*, New York, The Natural History Press, 264 p.

BATESON, Gregory

1956 « The Message 'This is Play' », *Group Processes : Transaction of the Second Conference*, B. Schaffner (ed.), New York, Josiah Macy Junior Found., pp. 145-247.

1972 « A Theory of Play and Fantasy », *Steps to an Ecology of Mind*, Chicago, University of Chicago Press, pp. 177-193.

BÉART, Charles

1960 *Recherche des éléments d'une sociologie des peuples africains à partir de leurs jeux*, Paris, Présence Africaine, 147 p.

BEAUDRY, Nicole

1977 *Les modes de récréation chez les Inuit de l'Arctique Central*, mémoire de maîtrise, Département d'Anthropologie, Québec, Université Laval, 300 p.

1978 « Le *katajjaq*, un jeu inuit traditionnel », *Études/Inuit/Studies*, vol. 2, n° 1, pp. 35-53.

1980 « Arctic Throat-Games: A Contest of Song », *Performing Arts in Canada*, vol. XVIII, n° 3, pp. 26-28.

1988a « La danse à tambour yupik : une analyse de sa performance », *Recherches Amérindiennes au Québec*, vol. XVIII, n° 4, pp. 23-35.

1988b « Singing, Laughing and Playing: Three Examples from the Inuit, Dene and Yupik Traditions », *The Canadian Journal of Native Studies*, 8 (2), pp. 275-290.

BENNETT, John & ROWLEY, Susan (eds)

2004 *Uqaluraiit. An Oral History of Nunavut*, Montreal, McGill-Queen's Press, 473 p.

BENVÉNISTE, Émile

1947 « Le jeu comme structure », *Deucalion* 2, Paris, Éditions revue Fontaine, pp. 160-167.

BERGSON, Henri

[1940] 1969 *Le rire: essai sur la signification du comique*, Paris, PUF.

BERNIER, Joseph-E.

1909 *Report on the Dominion Government Expedition to Arctic Islands and the Hudson Strait on Board the C.G.S. "Arctic" 1906-1907*, Ottawa, King's Printer.

1910 *Report on the Dominion Government Expedition to Arctic Islands and the Hudson Strait on Board the C.G.S. "Arctic" 1908-1909*, Ottawa, King's Printer.

BILBY, Julian

1923 *Among Unknown Eskimo (An account of Twelve Years Intimate Relations with the Primitive Eskimo of Ice-bound Baffin Land, with a Description of their Ways of Living, Hunting Customs and Beliefs)*, London, Seeley Service and Co. Ltd., 270 p.

BIRKET-SMITH, Kaj

1929 *The Caribou Eskimos. Material and Social Life and Their Cultural Position*, Report of the Fifth Thule Expedition 1921-1924, vol. V, n° 1 (310 p.) et n° 2 (421 p.), Copenhagen, Gyldendalske Boghandel.

1945 *Ethnographical Collections from the Northwest Passage*, Report of the Fifth Thule Expedition 1921-1924, vol. 6, n° 2, Copenhagen, Gyldendalske Boghandel.

1959 *The Eskimos*, London, Methuen and Co. Ltd., 262 p.

BLAISEL, Xavier

1993 *Espace cérémoniel et temps universel chez les Inuit du Nunavut (Canada). Les valeurs coutumières inuit et les rapports rituels entre humains, gibier, esprits et forces de l'univers*, thèse de doctorat, Paris, EHESS, 669 p.

1994 « La logique du don dans le mythe inuit de la lune et du soleil », *Religiologiques* 10, pp. 111-141.

1995 « Tradition et déconstruction dans trois mythes inuit », *Peuples des Grands Nords. Traditions et Transitions*, A.-V. Charrin, J.-M. Lacroix et M. Therrien (dir.), Paris, Presses de la Sorbonne Nouvelle/Inalco, pp. 315-324.

BLAISEL, Xavier & ARNAKAK, Jaypetee

1993 « Trajet rituel : du harponnage à la naissance dans le mythe d'Arnaqtaaqtuq », *Études/Inuit/Studies*, vol. 17, n° 1, pp. 15-46.

BLAISEL, Xavier & OOSTEN, Jarich

1997 « La logique des échanges des fêtes d'hiver inuit », *Anthropologie et Sociétés*, vol. 21, n° 2-3, pp. 19-43.

BLANCHARD, Kendall (ed.)

1986 *The Many Faces of Play*, Proceedings of the 9th Annual Meeting of the Association for the Anthropological Study of Play, Champaign, 288 p.

BLODGETT, Jean

1986 *North Baffin Drawings*, Art Gallery of Ontario, 140 p.

BOAS, Franz

[1888] 1964 *The Central Eskimo*, Sixth Annual Report of the Bureau of Ethnology, (Washington, Smithsonian Institution) / Lincoln, Univ. of Nebraska Press, 261 p.

1894 « Eskimo Tales and Songs », *Journal of American Folklore*, vol. VII, pp. 45-50.

1897 « Eskimo Tales and Songs », *Journal of American Folklore*, vol. X, pp. 109-115.

1901 « The Eskimo of Baffin Land and Hudson Bay from notes collected by Capt. George Comer, Capt. James S. Mutch and Rev. J. Peck », New York, *Bulletin of the American Museum of Natural History*, vol. XV, n° 1.

1907 « Second Report on the Eskimo of Baffin Land and Hudson Bay », New York, *Bulletin of the American Museum of Natural History*, vol. XV, n° 2.

BOGORAS, Waldemar

1904 *The Chukchee*, The Jesup North Pacific Expedition, New York, Memoir of the American Museum of Natural History, vol. VII, Stechert, Leiden, AMS Press, 733 p.

BORDIN, Guy

2003 *Lexique analytique de l'anatomie humaine, Timiup ilangitta atingit Nunavummilu Nunavimmilu*, inuktitut-français-english, Louvain/Paris, Peeters, Arctique 6, 389 p.

2008 *La nuit inuit. Vécu et représentations de la nuit chez les Inuit du nord de la terre de Baffin (Nunavut, Arctique canadien)*, thèse en ethnologie, Université Paris Ouest La Défense (anc. Paris X-Nanterre).

BRIGGS, Jean

1968 *Utkuhikhalingmiut Eskimo Emotional Expression*, Ottawa, Northern Science Research Group, Department of Indian Affairs and Northern Development, 74 p.

1970 *Never in Anger, Portrait of an Eskimo Family*, Cambridge, Harvard Univ. Press, 379p.

1974 « Eskimo Women : Makers of Men », *Women in a Cross-Cultural Perspective. Many Sisters*, C. Matthiasson (ed.), The Free Press, pp. 261-303.

1978 « The Origins of Nonviolence : Inuit Management of Aggression », *Learning Non-Aggression*, A. Montagu (ed.), New York, Oxford University Press, pp. 54-93.

1979 *Aspects of Inuit Value Socialization*, Ottawa, Musée National L'Homme, coll. Mercure, n° 56.

1982 « Living Dangerously : the Contradictory Foundations of Value in Canadian Inuit Society », *Politics and History in Band Societies*, E. Leacock & R. Lee (eds), Cambridge University Press, pp. 109-131.

1983 « Le modèle traditionnel d'éducation chez les Inuit : différentes formes d'expérimentation face à l'inconnu », *Recherches Amérindiennes au Québec*, vol. XIII, n° 1, pp. 13-25.

1991 « Expecting the Unexpected : Canadian Inuit Training for an Experimental Lifestyle », *Ethos*, vol. 19, n° 3, pp. 259-287.

1992 « Lines, Cycles and Transformations: Temporal Perspectives on Inuit Action », *Contemporary Futures. Perspectives from Social Anthropology*, S. Wallman (ed.), New York, Routledge, pp. 83-108.

- 1997 « From Trait to Emblem and Back: Living and Representing Culture in Everyday Inuit Life », *Arctic Anthropology*, vol. 34, n° 1, pp. 227-235.
- 1998 *Inuit Morality Play: the Emotional Education of a Three-Year-Old*, New Haven/London, Yale University Press, 275 p.
- 2000 (dir) *L'éducation des enfants*, Iqaluit, Nunavut Arctic College/Nortext, Entrevues avec des aînés inuit (Naqi Ekho et Uqsuralik Ottokie), vol. 3, 155 p.

BRODY, Hugh

- 1976 « Inuit Land Use in North Baffin Island and Northern Foxe Basin », *Inuit Land Use and Occupancy Project* vol. 1, M.M.R. Freeman (ed.), pp. 153-171.

BROMBERGER, Christian & RAVIS-GIORDANI, Georges

- 1987 « Penser, agir et jouer avec le hasard », *Ethnologie française*, XVII, n° 2-3 (Hasard et Sociétés), pp. 129-136.

BUIJS, Cunera

- 1993 « The Disappearance of Traditional Meat-Sharing Systems among the Tinitekilaamiut of East Greenland and the Arviligjuarmiut and Iglulingmiut of Canada », *Continuity and Discontinuity in Arctic Cultures*, J. Oosten & C. Buijs (eds), Leiden, CNWS Publications 74, pp. 108-136.

BURCH, Ernest

- 1970 « The Eskimo Trading Partnership in North Alaska: a Study in Balanced Reciprocity », *Anthropological Papers of the University of Alaska*, vol. 15, n° 1, pp. 49-80.

BUTLER, Gwyneth & KARETAK, Joe

- 1980 *Inuit Games, Inuit Qitigutit*, Rankin Inlet, Keewatin Inuit Association, Department of Education, Regional Resource Centre, NWT, 147 p.

CAILLOIS, Roger

- [1958] 1967a *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, coll. Idées 125, 306 p.
- 1967b *Jeux et sports*, Paris, Gallimard.

CARPENTER, Edmund

- 1968a « The Timeless Present in the Mythology of the Aivilik Eskimos », *Eskimo of the Canadian Arctic*, V. Valentine & F. Vallee (eds), Toronto, McClelland and Stewart Limited, pp. 39-42.
- 1968b « Witch-Fear among the Aivilik Eskimos », *Eskimo of the Canadian Arctic*, V. Valentine & F. Vallee (eds), Toronto, McClelland and Stewart Limited, pp. 55-58.

CAVANAGH, Beverley

- 1973 « Imagery and Structure in Eskimo Song Texts », *Canadian Folk Music Journal*, vol. 1, pp. 3-16.
- 1976 « Some Throat Games of Netsilik Eskimo Women », *Canadian Folk Music Journal*, vol. 4, pp. 43-47.
- 1982 *Music of the Netsilik Eskimo: a Study of Stability and Change*, Ottawa, National Museums of Canada, coll. Mercure n° 82, vol. I (198 p.), vol. II (353 p.).

- CHARRIN, Anne-Victoire, LACROIX, Jean-Michel & THERRIEN, Michèle (dir.)
 1995 *Peuples des Grands Nord. Traditions et Transitions*, Paris, Presses de la Sorbonne Nouvelle/Inalco, 349 p.
- CHARRON, Claude
 1978 « Toward Transcription and Analysis of Inuit Throat Games : Macro-Structure », *Ethnomusicology*, XXII, n° 2, pp. 261-273.
- CHESKA, Alyce Taylor
 1981 (ed.) *Play as Context*, 1979 Proceedings of the Anthropological Study of Play, New York, Leisure Press, 295 p.
 1986 « Playful Evidence of Old and New World Contacts between Medieval Norsemen and Greenland Eskimos: a Tentative Hypothesis », *The Many Faces of Play*, K. Blanchard (ed.), Champaign, pp. 191-207.
- CIRESE, Alberto
 1995 « Du jeu d'Ozieri au numerus clausus des Bienheureux de Dante », *L'Homme*, n° 136, pp. 95-112.
- COLLINGS, Peter
 1994 *Waiting for the Big Game : Recreation, Stress and Coping among Young Inuit Males in the Copper Inuit Community of Holman, N.W.T.*, PhD Thesis, Dpt of Anthropology, University of Arkansas.
- COLLINGS, Peter & CONDON, Richard
 1996 « Blood on the Ice: Status, Self-Esteem, and Ritual Injury among Inuit Hockey Players », *Human Organization*, vol. 55, n° 3, pp. 253-262.
- COLLINSON, Helen & SWINTON, George
 1978 *Inuit Games and Contests: the Clifford E. Lee Collection of Prints*, Edmonton, The University of Alberta Collections.
- COMER, George
 1921 « Notes on the Natives of the Northwestern Shores of Hudson Bay », *American Anthropologist*, n.s. 23 (2), pp. 243-244.
- CONDON, Richard
 1982 « Seasonal Variation and Interpersonal Conflict in the Central Canadian Arctic », *Ethnology*, vol. 21, n° 2, pp. 151-164.
 1983 *Inuit Behavior and Seasonal Change in the Canadian Arctic*, Ann Arbor, University of Michigan Press, 228 p.
 1987 *Inuit Youth : Growth and Change in the Canadian Arctic*, New Brunswick, Rutgers University Press, 252 p.
 1995 « The Rise of the Leisure Class : Adolescence and Recreational Acculturation in the Canadian Arctic », *Ethos*, vol. 23, n° 1, pp. 47-68.
- CONDON, Richard & STERN, Pamela
 1993 « Gender-Role Preference, Gender Identity, and Gender Socialization among Contemporary Inuit Youth », *Ethos*, vol. 21, n° 4, pp. 384-415.

CORCORAN, Lise

1970 *Ethnographie des Esquimaux du Nouveau Québec : Fort Chimo : chants et tournois de jeux (jeux, chants, festins)*, Notes de terrain, Québec, Univ. Laval, GÉTIC, 30 p.

CRAGO, Martha (Borgmann)

1988 *Cultural Context in the Communicative Interaction of Young Inuit Children*, Ph.D Thesis, Montreal, McGill Univ., School of Human Communication Disorders, 305 p.

CRAGO, Martha, ANNAHATAK, Betsy & NINGIURUVIK, Lizzie

1993 « Changing Patterns of Language Socialization in Inuit Homes », *Anthropology and Education Quarterly*, vol. 24, n° 3, pp. 205-223.

CROWE, K.

1973 *Géographie humaine du nord du bassin de Foxe, Territoires du Nord-Ouest*, Ottawa, Ministère des Affaires Indiennes et du Nord Canadien, 145 p.

CULIN, Stewart

[1907] 1975 *Games of the North American Indians*, New York, Dover Publications, 846 p.

DAMAS, David

1963 *Iglulingmiut Kinship and Local Groupings: A Structural Approach*, Ottawa, Department of Northern Affairs and National Resources, National Museum of Canada, bull. n° 196, Anthropological Series, 216 p.

1964 « The Patterning of the Iglulingmiut Kinship System », *Ethnology*, 3: 4, pp. 377-388.

1972a « The Structure of Central Eskimo Associations », *Alliance in Eskimo Society*, L. Guemple (ed.), Proceedings of the American Ethnological Society 1971, Seattle/London, University of Washington Press, pp. 40-55.

1972b « Central Eskimo Systems of Food Sharing », *Ethnology*, vol. 11, n° 3, pp. 220-240.

DAPHY, Éliane & REY-HULMAN, Diana (dir.)

1999 *Paroles à rire*, Paris, Actes des journées d'études Inalco 29-30 janvier 1996.

DAVELUY, Michelle

2000 *Anaulatuq : Trying not to lose. On Inuit Baseball in Kangiqsujuaq, Nunavik*, 27 mins, on Aboriginal Peoples Television Network (APTN), inuktitut, anglais, français.

DESCOLA, Philippe

2007 « Le commerce des âmes. L'ontologie animique dans les Amériques », *La nature des esprits dans les cosmologies autochtones*, F. Laugrand & J. Oosten (eds), Québec, Presses de l'Université Laval, pp. 3-30.

DEWAR, Patricia

1990 *A Historical and Interpretive Study of Inuit Drum Dance in the Canadian Central Arctic : The Meaning Expressed in Dance, Culture and Performance*, Ph.D Thesis, Dpt of Physical Education and Sport Studies, Edmonton, University of Alberta, 649 p.

DORAIS, Louis-Jacques

1979 *Iglulingmiut Uqausingit. The Inuit Language of Igloodik N.W.T., Le parler inuit d'Igloodik T.N.O.*, Québec, Association Inuksiutiit Katimajit, Université Laval, 117 p.

1990 *Inuit Uqausiqatigiit. Inuit Languages and Dialects*, Iqaluit, Nunatta Campus, 193 p.

- 1993 *From Magic Words to Word Processing. A History of the Inuit Language*, Iqaluit, Nunavut Arctic College, 137 p.
- 1996 *La parole inuit. Langue, culture et société dans l'Arctique nord-américain*, Paris/Louvain, Peeters/Selaf n° 354, coll. Arctique 3, 331 p.
- 1997 *Quaqtaq. Modernity and Identity in an Inuit Community*, Toronto, Buffalo & London, University of Toronto Press.
- 2000 « Le temps des fêtes à Quaqtaq », *Études/Inuit/Studies*, vol. 24, n° 2, pp. 139-150.
- DORAIS, Louis-Jacques & SAMMONS, Susan
- 2002 *Language in Nunavut : Discourse and Identity in the Baffin Region*, Iqaluit, Nunavut Arctic College, Québec, GÉTIC, Université Laval.
- DUFOUR, Rose
- 1975a *Iglulik. Notes d'entrevues, été 1975*, GÉTIC, Université Laval.
- 1975b « Le phénomène du *sipiniq* chez les Inuit d'Iglulik », *Recherches Amérindiennes au Québec*, 5 (3), pp. 65-69.
- 1977 *Les noms de personnes chez les Inuit d'Iglulik*, thèse de maîtrise, Québec, Université Laval, Département d'Anthropologie, 170 p.
- DURKHEIM, Émile
- [1912] 1990 *Les formes élémentaires de la vie religieuse*, Paris, PUF, Quadrige, 647 p.
- DUVERGER, Christian
- 1978 *L'esprit du jeu chez les Aztèques*, Paris, Mouton & EHESS, 298 p.
- EBER, Dorothy
- 1989 *When the Whalers were up North. Inuit Memories from the Eastern Arctic*, Kingston /Montreal /London, McGill Queens' University Press, 190 p.
- ECKERT, Penelope & NEWMARK, Russell
- 1980 « Central Eskimo Song Duels: a Contextual Analysis of Ritual Ambiguity », *Ethnology*, vol. 19, n° 2, pp. 191-211.
- EKOOMIAK (IKUUMIAQ), Normee
- 1980 *An Arctic Childhood*, Oakville, Chimo Pub., 48 p.
- 1988 *Arctic Memories: Ukiuqtaqtumi iqaumaniq*, Toronto, NC Press, 28 p.
- ELLIS, Bill
- 1994 « Speak to the Devil: Ouija Board Rituals among American Adolescents », *Contemporary Legend*, vol. 4, pp. 61-90.
- 2000 « Speak to the Devil: Ouija Board and Deliverance », *Raising the Devil: Satanism, New Religions and the Media* (B. Ellis), University Press of Kentucky, pp. 62-86.
- FIENUP-RIORDAN, Ann
- 1986 « The Real People: the Concept of Personhood among the Yup'ik Eskimos of Western Alaska », *Études/Inuit/Studies*, vol. 10, n° 1-2, pp. 261-270.
- 1987 « Robert Redford, Apanuqpak, and the Invention of Tradition », *Études/Inuit/Studies*, vol. 11, n° 1, pp. 135-148.
- 1994 *Boundaries and Passages. Rule and Ritual in Yup'ik Eskimo Oral Tradition*, Norman and London, University of Oklahoma Press, 380 p.

- FINE, Gary (ed.)
 1987 *Meaningful Play, Playful Meaning*, Proceedings of the 11th Annual Meeting of the Association for the Anthropological Study of Play, Champaign, Human Kinetics.
- FINK, Eugen
 1957 « Pour une ontologie du jeu », *Deucalion*, vol. 6 (L'art et le jeu), pp. 81-109.
- FORTESCUE, Michael
 1983 *A Comparative Manual of Affixes for the Inuit Dialects of Greenland, Canada, and Alaska*, Kobenhavn (Copenhagen), M.o.G., Man & Society 4, 102 p.
- FORTESCUE, Michael, JACOBSON, Steven & KAPLAN, Lawrence
 1994 *Comparative Eskimo Dictionary (With Aleut Cognates)*, Fairbanks, Alaska Native Language Center, Research Paper n° 9, University of Alaska Fairbanks, 614 p.
- FREEMAN, Milton (ed.)
 1976 *Inuit Land Use and Occupancy Project*, Ottawa, Minister of Indian and Northern Affairs, Minister of Supply and Services Canada, INA publications, 3 volumes.
- FREUCHEN, Peter
 1997 *Aventure arctique. Ma vie dans les glaces du nord*, Paris, Editions du CTHS, 485 p.
 [1939, Paris, Albin Michel].
- GABUS, Jean
 1944 *Vie et coutumes des Esquimaux Caribous*, Lausanne, Payot, 216 p.
- GEERTZ, Clifford
 1983 *Bali. Interprétation d'une culture*, Paris, Gallimard, 257 p.
- GESSAIN, Robert
 1951 « Les Esquimaux aiment à s'amuser », *Neuf*, III, pp. 66-71.
 1952 « L'Ajagaq, bilboquet eskimo », *Journal Société des Américanistes*, 41, pp. 238-293.
- GESSAIN, Robert & VICTOR, Paul-Émile
 1973 « Le tambour chez les Ammassalimiut », *Objets et Mondes*, t. XIII, n° 3, pp. 129-160.
 1974 « Magitärneq, jeu d'osselets chez les Ammassalimmiut », *Objets et Mondes*, t. XIV, n° 2, pp. 73-88.
- GIFFEN, Naomi
 1930 *The Roles of Men and Women in Eskimo Culture*, Chicago, Univ. of Chicago, 113 p.
- GILDER, William H.
 1881 *Schwatka's Search. Sledging in the Arctic in Quest of the Franklin Records*, New York, Charles Scribner's sons.
- GONDA, Franck
 1963 « Christmas in the Big Igloo », *North X* (6), pp. 28-29.

GUÉDON, Marie-Françoise

1967 *Organisation des activités féminines dans la communauté d'Ivujivik*, Mémoire de maîtrise, Département d'anthropologie, Université de Montréal, 292 p.

GUEMPLE, Lee

1965 « Saunik: Name Sharing as a Factor Governing Eskimo Kinship Terms », *Ethnology*, vol. 4, n° 3, pp. 323-335.

1971 (ed.) *Alliance in Eskimo Society*, Proceedings of the American Ethnological Society Annual Meeting, Seattle, University of Washington Press, 131 p.

1979 « Inuit Socialization: a Study of Children as Social Actors in an Eskimo Community », *Childhood and Adolescence in Canada*, K. Ishwaran (ed.), Toronto.

1988 « Teaching Social Relations to Inuit Children », *Hunters and Gatherers, vol. 2: Property, Power and Ideology*, T. Ingold, D. Riches & J. Woodburn (eds), Oxford/New York, Berg, pp. 131-149.

HALL, Charles Francis

1866 *Arctic Researches and Life Among the Esquimaux: being the Narrative of an Expedition in Search of Sir John Franklin in the Years 1860, 1861 and 1862*, New York, Harper and Brothers Publishers.

HAMAYON, Roberte

1990 *La chasse à l'âme. Esquisse d'une théorie du chamanisme sibérien*, Nanterre, Université de Paris X, Société d'Ethnologie, 879 p.

1992a « Game and Games, Fortune and Dualism in Siberian Shamanism », *Northern Religions and Shamanism*, M. Hoppal & J. Pentikäinen (eds), Budapest, pp. 134-137.

1992b « Le jeu de la vie et de la mort. Enjeu du chamanisme sibérien », *Diogenes*, n° 158, pp. 63-77.

1993 « La voix de l'autre, animal ou mort, dans le chamanisme sibérien », *Pour une anthropologie des voix*, N. Revel & D. Rey-Hulman (dir.), Paris, Langues'O, L'Harmattan, Connaissance des Hommes, pp. 341-354.

1994 « Shamanism. A Religion of Nature ? », *Circumpolar Religion and Ecology. An Anthropology of the North*, T. Irimoto & T. Yamada (eds), University of Tokyo Press, pp. 109-123.

1995 « Le jeu, forme élémentaire de rituel. À partir d'exemples chamaniques sibériens », *Rites et Ritualisation*, G. Thinès & L. de Heusch (dir.), Colloques et séminaires de la Fondation J.-M. Delwart sept. 1993, Louvain la Neuve, Institut Interdisciplinaire d'Etudes Epistémologiques / Librairie philosophique J. Vrin, pp. 65-100.

2000 « Des usages de "jeu" dans le vocabulaire rituel du monde altaïque », *Jeux Rituels, Études Mongoles et Sibériennes*, Cahiers 30-31, Paris X Nanterre, pp. 11-45.

2001 « Tricks of the Trade or How Siberian Hunters Play the Game of Life-Giving Exchange », *Expanding the Economic Concept of Exchange*, C. Gerschlager (ed), Vienne, Kluwer Academic Publishers, pp. 133-148.

2003 « Faire des bonds fait-il voler l'âme ? De l'acte rituel en Sibérie chamaniste », *Ethnologies : Négocier la transcendance*, CELAT, vol. 25, n° 1, pp. 29-53.

HANDELMAN, Don

1976 « Play and Ritual: Complementary Frames of Meta-Communication », *It's a Funny Thing, Humour*, A.J. Chapman & H. Foot (eds), London, Pergamon, pp.185-192.

HARPER, Ken

- 1979 *Suffixes of the Eskimo Dialects of Cumberland Peninsula and North Baffin Land*, Ottawa, National Museum of Man, Mercury Series, n° 54, 123 p.
1983 *Christmas in the Big Igloo. True Tales from the Canadian Arctic*, Yellowknife, Outcrop, The Northern Publishers.

HAWKES, Ernest W.

- 1913 *The "Inviting-In" Feast of the Alaskan Eskimo*, Ottawa, Department of Mines, Memoir 45, Anthropological Series n° 3, pp. 1-17.
1916 *The Labrador Eskimo*, Ottawa, Department of Mines, Geological survey Memoir 91, Anthropological Series n° 14, 164 p.

HEINE, Michael

- 2002a *Inuit-Style Wrestling. A Training and Resource Manual*, Yellowknife, The Sport North Federation & Government of NWT.
2002b *Arctic Sports. A Training and Resource Manual*, Yellowknife, The Sport North Federation & Government of NWT.

HOBBSAWM, Eric & TANGER, Terence (dir.)

- 1983 *The Invention of Tradition*, Cambridge, Cambridge University Press.

HOEBEL, Adamson

- 1967 « Song Duels Among the Eskimo », *Law and Warfare*, P. Bohannan (ed.), Austin, University of Texas Press, pp. 255-262.

HOLTVED, Erik

- 1951 « The Polar Eskimos. Language and Folklore », I-II, *Meddelelser om Grønland*, 152 (1-2) : 366, 153 p.

HONIGMANN, John & Irma

- 1965 « L'enfance des Esquimaux de Frobisher Bay », *North*, 6 p.
1970 *Arctic Townsmen*, Ottawa, Canadian Research Centre for Anthropology, Saint Paul University, 303 p.

HUIZINGA, Johan

- 1951 *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, coll. Les Essais n° 47, 340 p. (trad. du néerlandais [1938]).

HURET, Pauline (coord.)

- 2003 *Les Inuit de l'Arctique canadien*, Québec, AFI/Inuksuk, coll. Francophonies, 266 p.

HYDE, Laurence (réal.)

- 1969 *Tuktu et les épreuves de force*, vidéo, Office National du Film, Canada.
1969 *Tuktu et les jeux d'intérieur*, vidéo, Office National du Film, Canada.

IJIRAQ, Alain

- 1996 Entretien réalisé pour le *Departmental Library Oral History Project*, John Bennett, Rhoda Inuksuk, Susan Rowley (org.), Indian and Northern Affairs Canada, pp. 23-45.

INNUKSUK, Rhoda & COWAN, Susan

1976 *We Don't Live in Snow Houses Anymore. Reflections of Arctic Bay*, Ottawa, Canadian Arctic Producers / Edmonton, Hurtig Publishers, 191 p.

INUIT CULTURAL INSTITUTE (ICI),

1982 *Elders Conference*, Arviligjuaq (Pelly Bay), 26-30 avril 1982 (Traditional Games and Songs, Traditional Leadership).

1983 *Elders Conference*, Kangiq&iniq (Rankin Inlet), 25-28 avril 1983 (Kinship and Relationships, Traditional Beliefs, Relationship between People and Animals).

1985 *Elders Conference*, Sanirajak (Hall Beach), 16-19 avril 1985 (Child Rearing).

INUKTITUT (*Magazine*),

1984 « *Pinnguarutit. Sports and Recreation* », Fall, pp. 54-60.

IQALLIJUQ, Rosie

2000 « *Rosie Iqallijuuq unikkaaqtuuq. Interview with Iqallijuuq* », *Inuktitut*, n° 86, pp. 13-27.

IQALUJJUAQ, Levi

1988 *The Life of a Baffin Island Hunter, Recollections of Levi Iqalujjuaq*, Inuit Cultural Institute Autobiography Series n° 3, Eskimo Point (Arviat), NWT, 101 p.

IRQUGAQTUQ, Bernard

1974 « *Le chant de l'avion* », *Eskimo*, automne-hiver, pp. 11-12.

1977-78 « *L'autobiographie d'un Esquimau de Pelly Bay* », *Eskimo*, aut.-hiver, pp. 22-24.

1978 « *Autobiographie d'un Esquimau de Pelly Bay* », *Eskimo*, été, pp. 14-19.

1978-79 « *Autobiographie d'un Esquimau de Pelly Bay* », *Eskimo*, aut.-hiver, pp. 7-10.

JENNESS, Diamond

1922 *The Life of the Copper Eskimos*, Report of the Canadian Arctic Expedition 1913-1918, vol. XII, part. A, Ottawa, F.A. Acland, 277 p.

1924 *Eskimo Folk-Lore*, Report of the Canadian Arctic Expedition 1913-1918, vol. XIII, Ottawa, F.A. Acland, (Part A: Myths and Traditions From Northern Alaska, The Mackenzie Delta and Coronation Gulf, 90 p.), Part B: Eskimo String Figures, 192 p.

1928 *Eskimo Language and Technology*, Report of the Canadian Arctic Expedition 1913-1918, vol. XV, Ottawa, F.A. Acland, 134 p.

JENNESS, Diamond & ROBERTS, Helen

1925 *Songs of the Copper Eskimos*, Report of the Canadian Arctic Expedition 1913-1918, vol. XIV : Eskimo Songs, Ottawa, F.A. Acland., 506 p.

JOCHELSON, Waldemar

1933 *History, Ethnology and Anthropology of the Aleut*, Washington DC, Carnegie Institution, 91 p.

JUEL, Eric

1945 « *Notes on Seal-Hunting Ceremonialism in the Arctics* », *Ethnos*, vol. 10, n° 2-3, pp. 143-164.

KAPPIANAQ George Agiaq, PISUK Felix & QALASIQ, Salome Kallak
2001 *Dreams and Dream Interpretation*, Inuit Perspectives on the 20th Century, vol. 3,
Stéphane Kolb & Samuel Law (eds), Nunavut Arctic College, Iqaluit, Nunavut, 249 p.

KEEWATIN INUIT ASSOCIATION

1989 *Inuit Games*, Rankin Inlet, NWT: Regional Resource Centre, Dept of Education,
Government of the Northwest Territories.

KIELSEN, Lene

1996 « Mitaartut: An Inuit Winter Festival in Greenland », *Études/Inuit/Studies*, vol. 20, n°
1, pp. 123-129.

KJELLSTRÖM, Rolf

1973 *Eskimo Marriage*, Lund, Nordiska museets Handlingar n° 80, 267 p.

KLEIVAN, Inge

1960 « Mitártut, Vestiges of the Eskimo Seawomen Cult in West Greenland », *Meddelelser
om Grønland*, 161, n° 5, pp. 1-30.

1971 « Song Duels in West Greenland. Joking Relationship and Avoidance », *Folk*, vol.13,
pp. 9-36.

KLUTSCHAK, Heinrich

[1881] 1987 *Overland to Starvation Cove. With the Inuit in Search of Franklin, 1878-1880*,
Toronto, University of Toronto Press.

KOLB, Stéphane & LAW, Samuel (eds)

2001 *Dream and Dreams Interpretation*, Iqaluit, Nunavut Arctic College/Nortext, Inuit
Perspectives on the XXth Century, vol. 3, 249 p.

KÖPPING, Klaus Peter (ed.)

1997 *The Games of Gods and Man. Essays in Play and Performance*, Hamburg, Lit Verlag.

KUBLU, Alexina & OOSTEN, Jarich

1999 « Changing Perspectives of Name and Identity among the Inuit of Northeast Canada »,
Arctic Identities : Continuity and Change in Inuit and Saami societies, J. Oosten & C.
Remie (eds), Leiden, Research School CNWS, Universiteit Leiden, pp. 56-78.

KUMLIEN, Ludwig

1879 « Ethnology : Fragmentary Notes on the Eskimo of Cumberland Sound »,
*Contributions to the Natural History of Arctic America, in connection with the
Howgate Expedition 1877-1878*, United States National Museum, Bulletin 15,
Washington, U.S. Government Printing Office, 46 p.

LANTIS, Margaret

1960 *Eskimo Childhood and Interpersonal Relationships (Nunivak Biographies and
Genealogies)*, Seattle, University of Washington Press, 215 p.

LATHROP, Thomas

1969 « Eskimo Games and the Measurement of Culture Change », *Musk-Ox*, n° 5, pp. 1-15.

LAUGRAND, Frédéric

- 1997a « Le *siqqitiq* : renouvellement religieux et premier rituel de conversion chez les Inuit du nord de la terre de Baffin », *Études/Inuit/Studies*, vol. 21, n° 1-2, pp. 101-140.
- 1997b « Ni vainqueurs, ni vaincus. Les premières rencontres entre les chamanes inuit et les missionnaires dans trois régions de l'Arctique canadien », *Anthropologie et Sociétés*, vol. 21, n° 2-3, pp. 99-123.
- 1999 « Le mythe comme instrument de mémoire. Remémoration et interprétation d'un extrait de la Genèse par un aîné inuit de la terre de Baffin », *Études/Inuit/Studies*, vol. 23, n° 1-2, pp. 91- 115.
- 2001 « Des humains, des ancêtres et des esprits. Ambiguïté et hétéronomie du rêve chez les aînés inuit de l'Arctique canadien », *Études/Inuit/Studies*, vol. 15, n° 1-2, pp. 73-100.
- 2002a *Mourir et renaître. La réception du christianisme par les Inuit de l'Arctique de l'Est (1890-1940)*, Québec/Leiden, Presses de l'Université Laval/CNWS, 559 p.
- 2002b « Écrire pour prendre la parole. Conscience historique, mémoires d'aînés et régimes d'historicité au Nunavut », *Anthropologie et Sociétés*, vol. 26, n° 2-3, pp. 91-116.
- 2003 « La cosmologie des Inuit », *Les Inuit de l'Arctique Canadien*, P. Huret (coord.), Québec, AFI/Inuksuk, pp. 65-78.

LAUGRAND, Frédéric & OOSTEN, Jarich

- 2002a *Inuit Qaujimagatuqangit: Shamanism and Reintegrating Wrongdoers*, Iqaluit, Nunavut Arctic College/Nortext, 231 p.
- 2002b « Quviasukvik: The Celebration of an Inuit Winter Feast in the Central Arctic », *Journal de la Société des Américanistes*, Paris, tome 88, pp. 203-225.
- 2007 (eds) *La nature des esprits dans les cosmologies autochtones. Nature of Spirits in Aboriginal Cosmologies*, Québec, Presses de l'Université Laval, 594 p.
- 2007-2008 « Connecting to the Dead: Inuit Drum Dances and Head Lifting Rituals in Nunavut », *Études Mongoles et Sibériennes (EMSCAT)*, vol. 38-39, pp. 419-470.

LAUGRAND Frédéric, OOSTEN Jarich & KAKKIK, Maaki

- 2003 *Ukpirniqainnarniq. Keeping the Faith*, Iqaluit, Nunavut Arctic College/Nortext, Memory and History in Nunavut, vol. 3, 187 p.

LAUGRAND Frédéric, OOSTEN Jarich & TRUDEL François

- 2000 *Representing Tuurngait*, Iqaluit, Nunavut Arctic College/Nortext, Memory and History in Nunavut, vol. 1, 212 p.
- 2002 « Hunters, Owners and Givers of Light: the Tuurngait of South Baffin Island », *Arctic Anthropology* vol. 39 (1-2), pp. 27-50.

LAVRILLIER, Alexandra

- 2005 *Nomadisme et adaptations sédentaires chez les Evenks de Sibérie postsoviétique : « Jouer » pour vivre avec et sans chamanes*, thèse anthropologie, EPHE, Paris, 559 p.

LEBLOND, Hélène

- 1974 *Ethnographie des Esquimaux de Puvirnituk. Les jeux traditionnels inuit*, Notes de terrain (juillet-août 1974), Québec, Université Laval.

LÉVI-STRAUSS, Claude

- 1951 « Le Père Noël supplicié », *Les Temps Modernes*, pp. 1578-1590.
- 1958 *Anthropologie structurale*, Paris, Plon, 452 p.
- 1962a *Le totémisme aujourd'hui*, Paris, PUF, 160p.

- 1962b *La pensée sauvage*, Paris, Plon, 395 p.
- 1967 *Mythologiques II : du miel aux cendres*, Paris, Plon.
- LHÔTE, Jean-Marie
 1976 *Le symbolisme des jeux*, Paris, Berg-Bélibaste, 350 p.
- LOW, Albert P.
 1906 *Cruise of the Neptune. Report on the Dominion Government Expedition to the Hudson Bay and the Arctic Islands on board the D.G.S. Neptune 1903-1904*, Ottawa, Government Printing Bureau, 355 p.
- LOY, John (ed.)
 1982 *The Paradoxes of Play*, Proceedings of the 69th Annual Meeting of the Association for the Study of Play, New York, Leisure Press, 231 p.
- LUTZ, Maija
 1978 *The Effects of Acculturation on Eskimo Music of Cumberland Peninsula*, Ottawa, Musée National Homme, coll. Mercure, Service Canadien d'Ethnologie, n° 41, 158 p.
- LYON, George F.
 1824 *The Private Journal of Captain G. F. Lyon of H.M.S. Hecla, during the Recent Voyage of Discovery under Captain Parry*, London, John Murray, 468 p.
- MACDONALD, John
 1998 *The Arctic Sky. Inuit Astronomy, Star Lore and Legend*, Toronto, Royal Ontario Museum/Nunavut Research Institute, 313 p.
- McELROY, Ann
 1975 « Canadian Arctic Modernization and Change in Female Inuit Role Identification », *American Ethnologist*, vol. 2 (4), pp. 662-686.
- MARY-ROUSSELIÈRE, Guy (O.M.I.)
 1950 « Monique Ataguvtaluk, reine d'Iglulik », *Eskimo*, vol. 16, pp. 11-15.
 1955a « Les "Tunit" d'après les traditions d'Iglulik », *Eskimo*, vol. 35, pp. 14-20.
 1955b « Ainsi parlait la 'reine' d'Iglulik », *Eskimo*, vol. 37, pp. 7-12.
 1955c « Trois légendes d'Iglulik, par W. Okomâluk », *Eskimo*, vol. 38, pp. 18-25.
 1956a « Dans le folklore des Arviligjuarmiut », *Eskimo*, vol. 42, pp. 10-12.
 1956b « Christmas Igloo », *The Beaver*, Winter, pp. 4-5.
 1959 « Les migrations esquimaudes », *Eskimo*, vol. 51, pp. 8-13.
 1962a « Inukkat, jeu esquimau », *Eskimo*, vol. 61, pp. 3-19.
 1962b « Un héros d'épopée », *Eskimo*, vol. 62, pp. 3-8.
 1965 « Eskimo String Figures », *Eskimo*, vol. 70, pp. 9-15.
 1969 *Jeux de ficelle des Arviligjuarmiut*, Ottawa, National Museum of Canada, Anthropological Series 88, Bulletin 233.
 1978 « Les jeunes et leurs problèmes dans l'Arctique », *Eskimo*, N.S. 15, pp. 3-5.
 1980 *Qitdlarsuaq: l'histoire d'une migration polaire*, Montréal, Presses Univ. de Montréal.
 1984 « Iglulik », *Handbook of North American Indians, vol. 5, Arctic*, W. Sturtevant & D. Damas (eds), Washington, Smithsonian Institution, pp. 431-446.
 1991 « Langage et magie chez les Esquimaux centraux », *Eskimo*, vol. 42, pp. 14-21.

MATHIASSEN, Therkel

1927 *Archaeology of the Central Eskimos*, Report of the Fifth Thule Expedition 1921-1924, vol. IV, n° 1 (328 p.), et n° 2 (208 p.), Copenhagen, Gyldendalske, Nordisk Forlag.

1928 *Material Culture of the Iglulik Eskimos*, Report of the Fifth Thule Expedition 1921-1924, vol. VI, n° 1, Copenhagen, Gyldendalske Boghandel, 249 p.

MATTHIASSEN, John

1992 *Living on the Land : Change among the Inuit Baffin Island*, Peterborough, Ont. / Lewiston, N.Y. / Deddington, Oxfordshire : Broadview Press, 172 p.

MAUSS, Marcel

[1923-24] 1968 « Essai sur le don. Forme et raison de l'échange dans les sociétés archaïques », *Sociologie et Anthropologie*, Paris, PUF, pp. 145-279.

[1936] 1995 « Les techniques du corps », *Sociologie et Anthropologie*, Paris, PUF.

[1947] 1967 « Les jeux », *Manuel d'Ethnographie*, Paris, Payot, pp. 90-94.

1969 *Œuvres, 2 : représentations collectives et diversité des civilisations*, Paris, Éditions de Minuit, 739 p.

2003 « Rapport des jeux et des rites. Plan de cours (1937) » (notes de M.-C. Laroche, présentées par Jean Jamin) », *Socio-Anthropologie*, n° 13 (Jeux / Sports).

MAUSS, Marcel & BEUCHAT, Henri

1950 « Essai sur les variations saisonnières des sociétés eskimos. Étude de morphologie sociale », *Sociologie et Anthropologie*, M. Mauss, Paris, PUF, pp. 389-477.

[1^{ère} éd. 1904-1905 dans *L'Année Sociologique*, E. Durkheim (dir.), 9^e année].

MERGEN, Bernard (ed.)

1986 *Cultural Dimensions of Play, Games and Sports*, Association for the Anthropological Study of Play, vol. 10, Human Kinetics, 215 p.

MÉTAYER, Maurice

1973 *Unipkat. Tradition esquimaude de Coppermine, T.N.O., Canada*, Québec, Université Laval, Centre d'Études Nordiques, coll. Nordicana, n° 40, 41, 42, 861 p.

MINISTÈRE CULTURE, LANGUE, ÂÎNÉS ET JEUNESSE (NUNAVUT)

2003 « Stratégie de développement identitaire des jeunes (Youth Identity Strategy, *Makkuktut kinaunirmut pivallianinginnut parnauti*) », www.gov.nu.ca/cley.

MONTPETIT, Carmen & VEILLET, Céline

1977 « Recherches en ethnomusicologie : les *katajjait* chez les Inuit du Nouveau-Québec », *Études/Inuit/Studies*, vol. 1, n° 1, pp. 154-164.

1984 « Musique inuit du Québec arctique : contribution à une méthode d'analyse en anthropologie de la musique », *Actes du deuxième colloque de l'ARMuQ*, Montréal, cahier III, pp. 58-68.

MUNN, Henry Toke

1925 *Tales of the Eskimo, being impressions of a strenuous, indomitable and cheerful little people*, London, Chambers, 196 p.

1932 *Prairies Trails and Arctic By-Ways*, London, Hurst and Blackett Ltd.

MURDOCH, John

1892 « Ethnological Results of the Point Barrow Expedition », *9th Annual Report of the Bureau of American Ethnology 1887-1888*, Washington, Government printing office, 441 p.

MUTCH, James

1906 « Whaling in Ponds Bay », *Anthropological Papers written in honour of F. Boas*, New York, G.E. Stechert and Co, pp. 485-500.

MYERS, Marybelle

1980 « Games and Musical Instruments », *Things made by Inuit*, M. Myers (ed.), Fédération des Coopératives du Nouveau-Québec, Gazette Canadian Printing, 207 p.

NATTIEZ, Jean-Jacques

1978 Rapport de terrain à Pond Inlet (1977), « Analyses musicales par les méthodes sémiologiques », *3^{ème} rapport d'étape au Conseil des Arts*, Univ. de Montréal, inédit.

1983 « Some Aspects of Inuit Vocal Games », *Ethnomusicology*, XXVII, n° 3, pp. 457-474.

1987 « Sémiologie des jeux vocaux inuit », *Semiotica* 66, n° 1-3, pp. 259-278.

1988 « La danse à tambour chez les Inuit Iglulik », *Recherches Amérindiennes au Québec*, vol. XVIII, n° 4, pp. 37-48.

1993 « Chants des Inuit Iglulik (Canada) », brochure commentée jointe au CD *Songs of the Iglulik Inuit*, A. Simon (ed.), Berlin, Museum Collection Berlin 19, pp. 77-121.

1999 « Inuit Throat-Games and Siberian Throat-Singing: A Comparative, Historical and Semiological Approach », *Ethnomusicology*, 43, n° 3, pp. 399-418.

NELLEMAN, Georg

1960 « Mitârneq, a West Greenland Winter Ceremony », *Folk*, vol. 2, pp. 99-113.

NELSON, Edward William

1899 « The Eskimo about Bering Strait », *Eighteenth Annual Report of the Bureau of American Ethnology (to the Secretary of the Smithsonian Institution 1896-1897), Part I*, Washington, Smithsonian Institution Press, 519 p.

NOOTER, Gert

1975 « Mitârtut, Winter Feast in Greenland », *Objets et Mondes*, vol. 15, n° 2, pp. 159-168.

NORBECK, Edward & FARRER, Claire (eds)

1979 *Forms of Play of Native North Americans*, New York, West Publishing Company, 1977 Proceedings of the American Ethnological Society.

NORTHWEST TERRITORIES (N.W.T.) DEPARTMENT OF EDUCATION

1996 *Inuuqatigiit*, Curriculum from the Inuit Perspective, Kindergarten-12.

NOURSE, J.E.

1879 *Narrative of the Second Arctic Expedition made by Charles Francis Hall, 1864*, Washington D.C., Government Printing Office, 644 p.

NULIGAK, (Robert)

1961 « Le Kaitjvikvik », *Eskimo*, vol. 58, pp. 5-9

1972 *Mémoires d'un Esquimau : la vie de Nuligak*, Montréal, Editions du Jour, traduit par M. Métayer, 191 p.

NUNAVUT SOCIAL DEVELOPMENT COUNCIL & INULLARIIT ELDERS SOCIETY

2002 *Inuktitut Lunar Calendar (Inuktitut taqqirsiutiit)*, Iglulik, 14 p.

NUTARAKITTUQ, Elisapi

1990a « *Unikkaat uqausirijaujullu. Recollections and Comments* », *Inuktitut*, 72, pp. 26-41.

1990b « *Unikkaaqtuaq papiklu ailaarluk. L'histoire de Papik et Ailaaq* », *Inuktitut*, 72, pp. 42-45.

OOSTEN, Jarich

1981 « The Structure of the Shamanistic Complex among the Netsilik and Iglulik », *Études/Inuit/Studies*, vol. 5, n° 1, pp. 83-98.

1983 « The Incest of Sun and Moon: an Examination of the Symbolism of Time and Space in two Iglulik Myths », *Études/Inuit/Studies*, vol. 7, n° 1, pp. 143-151.

1988 « The Prime Mover and Fear in Inuit Religion. A Discussion of "Native Views" », *Continuity and Identity in Native America*, M. Jansen, P. Vanderloo & R. Manning (eds), Leiden, Brill, pp. 69-83.

1994 « Violent Words and Evil Actions Populate the Sky: the Creation Myths of the Inuit of North-East Canada », *Text and Tales: Studies in Oral Tradition*, J. Oosten (ed.), Leiden, CNWS, pp. 116-131.

1995 « Inuit Cosmology and the Problem of the Third Sex », *Études Mongoles et Sibériennes*, n° 26, pp. 83-106.

1996 « Dynamique des principes socio-cosmiques de la personne », *La dynamique dans la langue et la culture inuit*, N. Tersis et M. Therrien (dir.), Paris, Peeters, pp. 177-195.

2001 « Ritual Play at an Inuit Winter Feast », *North Atlantic Studies: Shamanism and Traditional Beliefs*, T. Vestergaard (ed.), vol. 4, n° 1-2, pp. 17-24.

OOSTEN Jarich & BUIJS Cunera

1993 *Continuity and Discontinuity in Arctic Cultures*, Leiden, CNWS Pub. 74, 220 p.

OOSTEN, Jarich & LAUGRAND, Frédéric (eds)

1999a *Interviewing Inuit Elders, Introduction*, vol 1, Iqaluit, Nunavut College/Nortext, 213 p. (2000 *Entrevues avec des aînés inuit, Introduction*, vol. 1, Iqaluit, Nortext, 213 p.)

1999b *The Transition to Christianity*, Iqaluit, Nunavut Arctic College/Nortext, Inuit Perspectives on the 20th Century, vol. 1 (Victor Tungilik, Rachel Uyarasuk), 173 p.

2001 *Travelling and Surviving on Our Land*, Iqaluit, Nunavut Arctic College/Nortext, Inuit Perspectives on the 20th Century, vol. 2, 184 p.

OOSTEN, Jarich & LAUGRAND, Frédéric

2006 « The Bringer of Light: the Raven in Inuit Tradition », *Polar Record*, 42 (222), pp. 187-204.

OOSTEN, Jarich, LAUGRAND, Frédéric & RASING, Wim (eds)

1999 *Perspectives on Traditional Law*, Iqaluit, Nunavut Arctic College/Nortext, Interviewing Inuit Elders vol. 2, 237 p.

2001 *Perspectives sur le droit traditionnel*, Iqaluit, Nunavut Arctic College/Nortext, Entrevues avec des Aînés inuit vol. 2, 265 p.

OOSTEN, Jarich & REMIE, Cornelius

1997 « *Angakut* and Reproduction: Social and Symbolic Aspects of Netsilik Shamanism », *Études/Inuit/Studies*, vol. 21, n° 1-2, pp. 75-100.

1999 (eds) *Arctic Identities : Continuity and Change in Inuit and Saami societies*, Leiden, Research School CNWS, Universiteit Leiden, 220 p.

OOTOOVA, Elisapee (avec Joanna QUASSA, coord.)

2000 *Uqausiit tukungit tununirmiutituungajuq, Inuktitut Dictionary Tununiq Dialect*, Iqaluit, Department of Education, Government of Nunavut, 631 p.

OUELLETTE, Nathalie

2000 *Tuurngait et chamanes inuit dans le Nunavik occidental contemporain*, MA, Université Laval, Département d'Anthropologie.

PARASCHAK, Victoria

1983 *Discrepancies between Government Programs and Community Practices. The Case of Recreation in the Northwest Territories*, PhD Thesis, University of Alberta, Department of Physical Education, Edmonton, 240 p.

1985 « A Look at the Government's Role in Recreation in the Northwest Territories », *Collected Papers on the Human History of the N.W.T.*, M. Patterson, C. Arnold & R. Janes (eds), Prince of Wales Northern Heritage Centre, Occ. Papers, n° 1, pp. 11-27.

1995 « The Native Sport and Recreation Program in the Northwest Territories 1972-1981 », *Sport History Review*, n° 26 (2), pp. 1-18.

1997 « Variations in Race Relations: Sporting Events for Native Peoples in Canada », *Sociology of Sport Journal*, vol. 14, n° 1, pp. 1-21.

PARRY, William

1824 *Journal of a Second Voyage for the Discovery of a North-West Passage from the Atlantic to the Pacific 1821-1823*, New York /London, Murray, xxx-571 p.

PATERSON, T. T.

1949 « Eskimo String Figures and their Origin », *Acta Arctica* 3, pp. 1-98.

PAUKTUUTIT,

1990 *The Inuit Way, a Guide to Inuit Culture*, Ottawa, Inuit Women's Association, 59 p.

1999 *Tusarannaat*, Ottawa, Inuit Women's Association of Canada, 44 p.

PETIT, Céline

2001 « Logiques de jeu dans les sociétés inuit de l'Arctique Canadien, hier et aujourd'hui », projet de thèse, DEA Ethnologie et Sociologie Comparative, Univ. Paris X, 61 p.

2003 « L'éducation et la scolarisation au Nunavik et au Nunavut : transmission et réappropriation des savoirs », *Les Inuit de l'Arctique Canadien*, P. Huret (coord.), Québec, AFI-Inuksuk, coll. Francophonies, pp. 207-226.

2004 « Playful Dynamics: Perspectives on Games in Inuit Societies (Canadian Arctic) », *Dynamics and Shifting Perspectives: Arctic Societies and Research*, M. Therrien (ed.), Nuuk, Ilisimatusarfik Press, University of Greenland, pp. 253-266.

2004 « Jeu et chasse dans l'Arctique central canadien », synthèse remise à la Faculté des Sciences Religieuses de l'Université Laval, Québec, 40 p.

- 2005 Recension de « Au pays des Inuit : un film, un peuple, une légende, Atanarjuat », B. Saladin d'Anglure et Iglulik Isuma Productions, *Études/Inuit/Studies*, vol. 29, n° 1-2, pp. 371-374.
- 2009a « As Opponents and Partners. Competitive Partnerships among the Iglulingmiut », Proceedings of the Symposium *Crisis and Stability. Maintaining Inuit Communities* (INALCO-Copenhagen University, Paris, 9-10 Dec. 2004), Peeters, à paraître.
- 2009b (avec Virginie VATÉ et Marie-Amélie SALABELLE) « Communicating through Play, Interacting through Games : Session Report », actes du 15^e Congrès des Études Inuit/15th Inuit Studies Conference (Paris, 26-28 oct. 2006), CD-Rom à paraître.

PHARAND, Sylvie

- 1975 *Le vêtement des Inuit Iglulik*, thèse de maîtrise, Québec, Université Laval, 142 p.

PHILIPPE, Jean (O.M.I.)

- 1948a « Psychologie esquimaude », *Eskimo*, vol. 8, pp. 8-15.
- 1948b « Mariage esquimau », *Eskimo*, vol. 9, pp. 2-7.
- 1948c « Psychologie esquimaude (suite) », *Eskimo*, vol. 11, pp. 5-7.

PIETTE, Albert

- 1993 « Quand faire, ce n'est pas vraiment dire, ou le jeu rituel », *Les nouveaux enjeux de l'anthropologie (Autour de G. Balandier)*, G. Gosselin (dir.), Paris, L'Harmattan, pp. 229-238.
- 1997 « Pour une anthropologie comparée des rituels contemporains. Rencontre avec des 'Batesoniens' », *Terrain*, n° 29, pp. 139-150.

PINARD, Claude

- 2003 « Un alignement de pierres peut-il être un *nangissat* paléoesquimau ? », *Études/Inuit/Studies*, vol. 27, n° 1-2, pp. 111-129.

PLUMET, Patrick

- 2004 *Vers l'« Esquimau ». Du mammoth à la baleine*, Peuples du Grand Nord II, Paris, Editions Errance, 287 p.

POISEY, David & HANSEN, William (prod.)

- 1991 *Starting Fire with Gunpowder*, National Film Board of Canada, 59 min.

POUILLON, Jean

- 1951 « Compte-Rendu de *Homo Ludens* de Huizinga », *Les Temps Modernes*, pp. 186-190.

QUASSA, François

- 1995 « Taboos and other Customs from the Past », *Inuktitut*, 78, pp. 5-20.

QUMAQ, Taamusi

- 1988 *Sivulitta piusituqangit. Une encyclopédie de la vie traditionnelle inuit*, B. Saladin d'Anglure (ed.), Québec, Association Inuksiitiit Katimajit, Université Laval, 168 p.
- 1991 *Inuit uqausillaringit (Ulirnaigutiit)*, Dictionnaire en inuktitut, Québec, Association Inuksiitiit Katimajit/Institut culturel Avataq, 600 p.

RAE, John

1850 *Narrative of an Expedition to the Shores of the Arctic Sea in 1846 and 1847*, London, T. and W. Boone.

RANDA, Vladimir

1986 *L'ours polaire et les Inuit*, Paris, Selaf, Ethnoscience 2, xviii-324 p.

1987a « Au croisement des espaces et des destins : *nanuq*, "marginal exemplaire". Un cas de médiation animale dans l'Arctique central canadien », *Études/Inuit/Studies*, vol. 10, n° 1-2, pp. 159-169.

1987b « Histoires animales dans la tradition orale des Inuit canadiens », *Cahiers de Littérature Orale*, n° 22, pp. 167-183.

1989 « Esquisse du traitement lexical des catégories zoologiques dans la langue d'Igloodik, Arctique canadien », *Revue d'Ethnolinguistique, Cahiers LACITO*, n° 4, pp. 147-168.

1994 *Inuillu uumajuillu. Les animaux dans les savoirs, les représentations et la langue des Iglulingmiut (Arctique oriental canadien)*, thèse de doctorat, EHESS, Paris, 486 p.

1995 « Des offrandes au système de quotas : changements de statut du gibier chez les Iglulingmiut », *Peuples des Grands Nords. Traditions et Transitions*, A.-V. Charrin., J.-M. Lacroix & M. Therrien (dir), Paris, Sorbonne Nouvelle/Inalco, pp. 289-304.

1996 « Différencier pour mieux rapprocher. Conceptualisation de la faune chez les Iglulingmiut et dynamique de la pensée analogique », *La dynamique dans la langue et la culture inuit*, N. Tersis & M. Therrien (dir), Paris, Peeters/Selaf 361, pp. 95-118.

1999 « Chasseurs de subsistance, chasseurs du dimanche ? », *Pour mieux comprendre le Nunavut. Actes de la journée Nunavut, 30 janvier 1999*, S. Teveny & M. Therrien (dir), Paris, INALCO, pp. 50-61.

2002 « Perception des animaux et leurs noms dans la langue inuit (Canada, Groenland, Alaska) », *Lexique et Motivation. Perspectives ethnolinguistiques*, V. de Colombel & N. Tersis (dir), Paris, Peeters, Selaf n° 400, pp. 79-114.

2003a « Inuit et animaux, une histoire ancienne. Question(s) de distance », *Les Inuit de l'Arctique canadien*, P. Huret (coord.), CIDEF-AFI/Inuksuk, pp. 103-118.

2003b « Ces 'bestioles' qui nous hantent. Représentations et attitudes à l'égard des insectes chez les Inuit canadiens », *Les "insectes" dans la tradition orale*, E. Motte-Florac & J. Thomas (dir.), Paris-Louvain, Peeters, Selaf n° 407, Ethnoscience 11, pp. 449-463.

2007 « Animaux symboliques : la part de l'expérience naturaliste dans l'imaginaire inuit », *Le symbolisme des animaux. L'animal, clef de voûte de la relation entre l'homme et la nature ?*, E. Dounias, E. Motte-Florac & M. Dunham (eds), Paris, IRD, pp. 253-272.

RASING, Willem (Wim)

1994 *"Too Many People". Order and Nonconformity in Iglulingmiut Social Process*, Nijmegen, Faculteit der Rechtsgeleerdheid, Katholieke Universiteit, Recht und Samenleving 8, xi-312 p.

1999 « Hunting for Identity. Thoughts on the Practice of Hunting and its Significance for Iglulingmiut Identity », *Arctic Identities. Continuity and Change in Inuit and Saami Societies*, J. Oosten & C. Remie (eds), pp. 79-107.

RASMUSSEN, Knud

1927 *Across Arctic America. Narrative of the Fifth Thule Expedition*, Putnam's Sons, 388 p. [trad. fr. : 1994 *Du Groenland au Pacifique. Deux ans d'intimité avec des tribus d'Esquimaux inconnus*, Paris, Editions CTHS, 354 p.]

1929 *Intellectual Culture of the Iglulik Eskimos*, Report of the Fifth Thule Expedition 1921-1924, vol. VII, n° 1, Copenhagen, Gyldendalske Boghandel, 308 p.

- 1930a *Observations on the Intellectual Culture of the Caribou Eskimos*, Report of the Fifth Thule Expedition 1921-1924, Copenhagen, Gyldendalske Bog., vol. VII, n° 2, 114 p.
- 1930b *Igulik and Caribou Eskimo Texts*, Report of the Fifth Thule Expedition 1921-1924, vol. VII, n° 3, Copenhagen, Gyldendalske Boghandel, 164 p.
- 1931 *The Netsilik Eskimos. Social Life and Spiritual Culture*, Report of the Fifth Thule Expedition 1921-1924, vol. VIII, n° 1-2, Copenhagen, Gyldendalske Bog., 542 p.
- 1932 *Intellectual Culture of the Copper Eskimos*, Report of the Fifth Thule Expedition 1921-1924, vol. IX, n° 1-2, Copenhagen, Gyldendalske Boghandel, 350 p.
- 1942 *The Mackenzie Eskimo. After K. Rasmussen's Posthumous Notes*, H. Ostermann (ed.), Report of the Fifth Thule Expedition, Copenhagen, Gyldendalske, vol. X, n° 2, 164 p.

REMIE, Cornelius

- 1983 « Culture Change and Religious Continuity among the Arviligdjuarmit of Pelly Bay, NWT 1935-1963 », *Études/Inuit/Studies*, vol. 7, n° 2, pp. 53-57.

REMIE, Cornelius & OOSTEN, Jarich

- 2002 « The Birth of a Catholic Inuit Community », *Études/Inuit/Studies*, vol. 26, pp. 109-141.

RICHES, David

- 1975 « Cash, Credit and Gambling in a Modern Eskimo Economy », *Man* (N.S.), vol.10, n° 1, pp. 21-33.

RICHLING, Barnett

- 1983 « Labrador Naluyuk: The Transformation of an Aboriginal Ritual Complex in a Post-Contact Setting », *The Power of Symbols: Mask and Masquerade in the Americas*, N. Ross Crumrine & M. Halpin (eds), Vancouver, Univ. of British Columbia, pp. 21-29.

RINK, Hinrich

- 1975a *The Eskimo Tribes, Their Distribution and Characteristics, especially in regard to Language. With a Comparative Vocabulary*, New York, AMS Press Inc. [1^{ère} éd.: 1887-1891, Copenhagen, Reitzel 1887: vol. I, 163 p., 1891: vol. II, 124 p.].
- 1975b *Tales and Traditions of the Eskimo*, New York, AMS Press Inc, xii-473 p. [1^{ère} éd. 1875: Edimburgh, Blackwood & Sons].

ROBERTS, John, ARTH, Malcolm & BUSH, Robert

- 1959 « Games in Culture », *American Anthropologist*, vol. 61, n° 4, pp. 597-605.

RODRIGUE, Julie

- 2007 « Au-delà de ce qui semble déterminé: "façonner" les nouveau-nés inuit dans le *kivalliq* contemporain », *Anthropologie et Sociétés*, vol. 31, n° 3, pp. 147-163.

ROSING, Jens

- 1963 « The Ajagaq Game from Angmagssalik », *Folk*, vol. 5, pp. 287-293.

ROSS, W.G.

- 1975 *Whaling and Eskimos: Hudson Bay 1860-1915*, Ottawa, Musée National de l'Homme, Publications d'Ethnologie n° 10, 164 p.

ROULAND, Norbert

1979 « Les modes juridiques de solution des conflits chez les Inuit », *Études/Inuit/Studies*, vol. 3, n° hors-série, 171 p.

ROWLEY, Susan

1985 *The Significance of Migration for the Understanding of Inuit Cultural Development in the Canadian Arctic*, PhD Thesis, University of Cambridge, 205 p.

RUBEL, Arthur

1961 « Partnership and Wife-Exchange among the Eskimo and Aleut of Northern North America », *Anthropological Papers of the Univ. of Alaska*, vol. 10, n° 1, pp. 59-72.

SABO, George & Deborah

1985 « Belief Systems and the Ecology of Sea Mammal Hunting among the Baffinland Eskimo », *Arctic Anthropology*, vol. 22, n° 2, pp. 77-86.

SALADIN D'ANGLURE, Bernard

1970 *Sanaaq, récit esquimau composé par Mitiarjuk*, traduit et commenté par B. Saladin d'Anglure, Paris, Laboratoire d'Anthropologie Sociale.

1976 *La religion traditionnelle des Inuit d'Iglulik*, Mythologie, 3^{ème} rapport préliminaire d'enquête, 1974-1975, Ottawa, Musée National de l'Homme, 184 p.

1977a « Iqallijuq, ou les réminiscences d'une âme-nom inuit », *Études/Inuit/Studies*, vol. 1, n° 1, pp. 33-63.

1977b « Iglulik, notre terre », film 16mm, FR3 (réalisateur : M. Treguer).

1978a « Entre cri et chant. Les *katajjait*, un genre musical féminin », *Études/Inuit/Studies*, vol. 2, n° 1, pp. 85-94.

1978b « L'homme (*angut*), le fils (*irniq*) et la lumière (*qau*) », *Anthropologica*, vol. XX, n° 1-2, pp. 101-144.

1980a « Nanuq, "super-mâle" », *Études Mongoles et Sibériennes*, n° 11, pp. 63-94.

1980b « Petit-Ventre, l'Enfant-Géant du cosmos inuit », *L'Homme*, vol. XX, n° 1, pp. 7-46.

1980c « Violences et enfantements inuit, ou les nœuds de la vie dans le fil du temps », *Anthropologie et Sociétés*, vol. 4, n° 2, pp. 65-99.

1981 « Esquimaux. La mythologie des Inuit de l'Arctique central nord-américain », *Dictionnaire des mythologies et des religions des sociétés traditionnelles et du monde antique*, Y. Bonnefoy (dir.), Paris, Flammarion, pp. 379-386.

1983 « Ijiiqqat : voyage au pays de l'invisible inuit », *Études/Inuit/Studies*, vol. 7, n° 1, pp. 67-83.

1986 « Du fœtus au chamane : la construction d'un troisième sexe inuit », *Études/Inuit/Studies*, vol. 10, n° 1-2, pp. 25-113.

1988a « Enfants nomades au pays des Inuit Iglulik », *Anthropologie et Sociétés*, vol. 12, n° 2, pp. 125-166.

1988b « Penser le "féminin" chamanique, ou le "tiers-sexe" des chamanes inuit », *Recherches Amérindiennes au Québec*, vol. XVIII, n° 2-3, pp. 19-50.

1989 « La part du chamane ou le communisme sexuel inuit dans l'Arctique central canadien », *Journal de la Société des Américanistes*, vol. 75, pp. 133-171.

1990 « Frère-Lune (Taqqiq), Sœur-Soleil (Siqiniq) et l'Intelligence du Monde (Sila) », *Études/Inuit/Studies*, vol. 14, n° 1-2, pp. 75-139.

1997 « Pour un nouveau regard ethnographique sur le chamanisme, la possession et la christianisation », *Études/Inuit/Studies*, vol. 21, n° 1-2, pp. 5-20.

- 2000 « *Pijariurniq*. Performances et rituels inuit de la première fois », *Études/Inuit/Studies*, vol. 24, n° 2, pp. 89-113.
- 2001 (coord.) *Cosmology and Shamanism*, Iqaluit, Nunavut Arctic College/Nortext, Interviewing Inuit Elders, vol. 4.
- 2003 « String Games of the Kangirsujuaq Inuit », *Bulletin of the International String Figure Association*, vol. 10, 122 p.
- 2006 *Être et renaître inuit (homme, femme ou chamane)*, Paris, Gallimard, 429 p.
- 2007 « Troisième sexe social, atome familial et médiations chamaniques : pour une anthropologie holiste. Entretien avec Bernard Saladin d'Anglure », *Anthropologie et Sociétés*, vol. 31, n° 3, pp. 165-184.

SALADIN D'ANGLURE, Bernard & CORCORAN, Lise

1972 *Taqramiut*. Rapport d'activités soumis au Conseil des Arts du Canada.

SALADIN D'ANGLURE, Bernard & HANSEN, Klaus

1997 « Svend Frederiksen et le chamanisme inuit ou la circulation des noms (*atiit*), des âmes (*tarniit*), des dons (*tunijjutit*) et des esprits (*tuurngait*) », *Études/Inuit/Studies*, vol. 21, n° 1-2, pp. 37-73.

SALADIN D'ANGLURE, Bernard & IGLOOLIK ISUMA Productions

2002 *Au pays des Inuit : un film, un peuple, une légende (Atanarjuat, la légende de l'homme rapide)*, Indigène Editions, Montpellier, et Harmonia Mundi, 120 p.

SALTER, Michael

1977 (ed.) *Play. Anthropological Perspectives*, New York, Leisure Press.

1980 « Play in Ritual. An Ethnohistorical Overview of Native North America », *Play and Culture : 1978 Proceedings of the Association for the Anthropological Study of Play*, H. Schwartzman (ed.), New York, Leisure Press, pp. 70-82.

SAVARD, Rémi

1970 « La déesse sous-marine des Eskimo », *Échanges et communications. Mélanges offerts à Cl. Lévi-Strauss*, t. II, J. Pouillon, P. Maranda (dir.), Paris, Mouton, pp. 1331-1355.

SAVOIE, Donat

1969 *Groupes de jeunes chez les Esquimaux de Port-Nouveau-Québec*, thèse de maîtrise, département d'anthropologie de l'Université Laval, Québec, 180 p.

1970 « Two Eskimo Games at Port Nouveau-Québec P. Q. », *The Musk-Ox*, n° 7, pp. 70-74.

SCHNEIDER, Lucien

1972 *Dictionnaire des infixes de l'esquimaux de l'Ungava*, Études de langue esquimaude, Ministère des Richesses naturelles / Direction générale du Nouveau-Québec, 146 p.

1985 *Uliirnaigutiit. An Inuktitut-English Dictionary of Northern Quebec, Labrador and Eastern Arctic Dialects*, Québec, Presses de l'Université Laval, 506 p.

SCHWARTZMAN, Helen

1978 *Transformations: the Anthropology of Children's Play*, New York, Plenum, 380 p.

1980 (ed) *Play and Culture : 1978 Proceedings of the Association for the Anthropological Study of Play*, New York, Leisure Press, 330 p.

SIMON, Artur (ed.)

1993 *Songs of the Iglulik Inuit, Canada*, Berlin, Museum Collection 19, CD & booklet.

SMADJA, Eric

1993 *Le rire*, Paris, P.U.F., 130 p.

SØBY, Regitze

1970 « The Eskimo Animal Cult », *Folk*, n° 11-12, pp. 43-78.

SONNE, Birgitte

1990 « The Acculturative Role of Sea Woman », *M. o. G., Man & Society* 13, pp. 3-34.

2000 « Heaven Negotiated. The Realms of Death in Early Colonial West Greenland », *Études/Inuit/Studies*, vol. 24, n° 2, pp. 65-87.

SPALDING, Alex

1979a *Learning to Speak Inuktitut. A Grammar of North Baffin Dialects*, London, Centre for Research and Teaching of Canadian Native Languages, Univ. Western Ontario, 182 p.

1979b *Eight Inuit Myths / Inuit unipkaaqtuat pingasuniarvinilit*, Ottawa, National Museums of Canada, coll. Mercure n° 59, 102 p.

1998 *Inuktitut. A Multi-dialectal Outline Dictionary*, Iqaluit, Nunavut Arctic College, 195 p.

SPENCER, Robert

1959 « The North Alaskan Eskimo: A Study in Ecology and Society », *Bureau of American Ethnology, Smithsonian Institution, Bulletin 171*, Washington, Gov. Printing Office.

1968 « Spouse-Exchange among the North Alaskan Eskimo », *Marriage, Family and Residence*, P. Bohannan & J. Middleton (eds), New York, The Natural History Press, pp. 131-144.

SPROTT, Julie

1997 « Christmas, Basketball and Sled Dog Races : Common and Uncommon Themes in the New Seasonal Round in an Iñupiaq Village », *Arctic Anthropology*, vol. 34, n° 1, pp. 68-85.

STATISTIQUE CANADA

2007 *Igloodik, Nunavut, Profils des communautés 2006*, Ottawa, www12.statcan.gc.ca.

STEENHOVEN, Geert (Van den)

1959a *Legal Concepts among the Netsilik Eskimos of Pelly Bay*, Ottawa, Department of Northern Affairs and Natural Resources.

1959b « Le chant et la danse. Moyens d'expression vitale de l'Esquimau », *Eskimo*, vol. 50, pp.3-6.

1962a *Leadership and Law among the Eskimos of the Keewatin District, Northwest Territories*, La Haye, Uitgeverij Excelsior, 155 p.

1962b « Un récit historique du "bon vieux temps" chez les Esquimaux Netsilik », *Eskimo*, vol. 61, pp. 10-13.

STEFÁNSSON, Vilhjálmur

1922 « The Stefánsson-Anderson Expedition », *Anthropological Papers of the American Museum of Natural History*, 14, pp. 1-396.

- STERN, Pamela & STEVENSON, Lisa (eds)
 2006 *Critical Inuit Studies: An Anthology of Contemporary Arctic Ethnography*, University of Nebraska Press, 302 p.
- STEVENSON, Alex
 1965 « Quviasukvik. The Time for Rejoicing. Arctic Christmas Thirty Years Ago », *North*, XII (6), pp. 28-31.
- STEVENSON, Marc
 1997 *Inuit, Whalers and Cultural Persistence: Structure in Cumberland Sound and Central Inuit Social Organization*, Toronto / New York / Oxford, Oxford Univ. Press, 400 p.
- STRICKLER Eva & ALLOKEE, Anaoyok
 1988 *Inuit Dolls : Reminders of a Heritage*, Toronto, Canadian stage and Arts publications.
- STUCKENBERGER, Nicole
 2005 *Community at Play. Social and Religious Dynamics in the Modern Inuit Community of Qikiqtarjuaq*, Amsterdam, Rozenberg Publishers, 241 p.
- SULUK, Donald
 1983 « Some Thoughts on Traditional Inuit Music », *Inuktitut Magazine*, n° 54, pp. 24-30.
- SUTTON-SMITH, Brian
 1997 *The Ambiguity of Play*, Cambridge/London, Harvard University Press, 276 p.
- SZALA-MENEOK, Karen
 1994 « Christmas Janneying and Easter Drinking : Symbolic Inversion, Contingency and Ritual Time in Coastal Labrador », *Arctic Anthropology*, vol. 31, n° 1, pp. 103-116.
- TAMBIAH, Stanley
 1985 « A Performative Approach to Ritual », *Culture, Thought, and Social Action. An Anthropological Perspective*, Tambiah, Cambridge, Harvard Univ. Press, pp. 123-166.
- TERSIS, Nicole & THERRIEN, Michèle (dir.)
 1996 *La dynamique dans la langue et la culture inuit*, Paris, Peeters/Selaf 361, 198 p.
 2000 *Les langues eskaléoutes, Sibérie, Alaska, Canada, Groenland*, Paris, CNRS Editions, coll. Sciences du Langage, 365 p.
- TEVENY, Sylvie & THERRIEN, Michèle (dir.)
 1999 *Pour mieux comprendre le Nunavut. Actes de la journée Nunavut, 30 janvier 1999*, Paris, INALCO, 125 p.
- THALBITZER, William
 1914 *The Ammassalik Eskimo. Contributions to the Ethnology of the East Greenland Natives*, Copenhagen, Bianco Luno, Meddelelser om Grønland 39-40.
 1925 « Cultic Games and Festivals in Greenland », XXI^e Congrès International des Américanistes, Gothenburg 1924, pp. 236-255.
 1930 « Les magiciens esquimaux, leurs conceptions du monde, de l'âme et de la vie », *Journal de la Société des Américanistes*, N.S., T. 22, vol. 2, pp. 73-106.

THÉRIEN, François

1978 *Recherches sur le chamanisme inuit dans la région d'Igloolik*, manuscrit, GÉTIC, Québec, Université Laval.

THERRIEN, Michèle

1987a *Le corps inuit*, Paris, Selaf, coll. Arctique 1, xx-199 p.

1987b « La parole partagée. L'homme et l'animal arctiques », *Cahiers de Littérature Orale*, n° 22, pp. 105-119.

1995a « Corps sain, corps malade chez les Inuit. Une tension entre l'intérieur et l'extérieur » (Entretiens avec Taamusi Qumaq), *Recherches Amérindiennes au Québec*, vol. XXV, n° 1, pp. 71-84.

1995b « Tradition et transition. La notion de dynamique chez les Inuit », *Peuples des Grands Nords. Traditions et Transitions*, A.-V. Charrin, J.-M. Lacroix & M. Therrien (dir.), Paris, Presses de la Sorbonne Nouvelle/Inalco, pp. 245-254.

1996 « Expériences premières et dynamique généralisée dans la culture inuit », *La dynamique dans la langue et la culture inuit*, N. Tersis & M. Therrien (dir.), Paris, Peeters/Selaf 361, pp. 23-41.

1998 « Le baiser et la chance », *Odeurs du Monde. Écriture de la Nuit*, D. Rey-Hulman & M. Boccara (eds), Paris, l'Harmattan, INALCO, pp. 203-208.

1999a « Les exigences du célèbre rire inuit », *Paroles à rire*, E. Daphy & D. Rey-Hulman (dir.), Paris, Colloque Langues'O (1998), pp. 211-222.

1999b *Printemps inuit, naissance du Nunavut*, Montpellier, Indigène éditions, 143 p.

2002a « Rêves d'une apprentie chamane inuit », *Cahiers littérature orale*, n° 51, pp. 169-183.

2002b « Ce que précède la langue inuit au sujet de la remémoration », *Études/Inuit/Studies*, vol. 26, n° 2-3, pp. 117-135.

2008 « Tout révéler et rester discret », *Paroles interdites*, M. Therrien (dir.), Paris, Karthala, pp. 251-284.

THERRIEN, Michèle & LAUGRAND, Frédéric (dir.)

2001 *Perspectives on Traditional Health*, Iqaluit, Nunavut Arctic College/Nortext, Interviewing Inuit Elders, vol. 5, 328 p.

THOMPSON, Charles

1970 *Gambling as a Mechanism of Cash Distribution : an Eskimo Adaptation*, Paper for the University of Texas at Austin, 20 p.

TRINEL, E. (O.M.I.)

1959 « L'école en pays esquimau », *Eskimo*, vol. 52, pp. 3-6.

TROTT, Chris

1982 « The Inuk as Object: Some problems in the Study of Inuit Social Organization », *Études/Inuit/Studies*, vol. 6, n° 2, pp. 93-108.

1997 « The Rapture and the Rupture: Religious change in North Baffin Island », *Études/Inuit/Studies*, vol. 21, n° 1-2, pp. 209-228.

2005 « *Ilagiit and tuqhuraqtuq*: Inuit understandings of kinship and social relatedness », paper presented at the Conference *First Nations, First Thoughts*, May 5/6 2005, University of Edinburgh, Centre of Canadian Studies.

TRUDEL, François (dir.)

2002 « Mémoires du Nord », *Anthropologie et Sociétés*, vol. 26, n° 2-3, Québec :
Département d'anthropologie, Université Laval, 323 p.

TULLOCH, Shelley

2004 *Inuktitut and Inuit Youth : Language Attitudes as a Basis for Language Planning*,
PhD, Department of Linguistics, Université Laval, Québec.

TUMIVUT (Revue culturelle des Inuit du Nunavik),

1991 « Jeux inuit », n° 2, Printemps-été, pp. 15-43.

TURNER, Lucien

[1894] 1979 *Indiens et Esquimaux du Québec*, Québec, Desclez, 190 p.

TURNER, Victor

1988 *The Anthropology of Performance*, New York, PAJ pub.

1991 « Are there Universals of Performance in Myth, Ritual and Drama ? », R. Schechner &
W. Appel (eds), *By Means of Performance. Intercultural Studies of Theatre and
Ritual*, London, Cambridge University Press, pp. 8-18.

TYLOR, Edward

[1871] 1876 *La civilisation primitive*, Paris, tome 1, 584 p.

UNGALAAQ, Angugatiaq Martha

1985 *Inuit Life Fifty Years Ago, Recollections of Martha Angugatiaq Ungalaaq*, Inuit
Cultural Institute Autobiography Series n° 1, Eskimo Point (Arviat), NWT, 97 p.

VALENTINE, Victor & VALLEE, Frank (eds)

1968 *Eskimo of the Canadian Arctic*, Toronto, McClelland and Stewart Limited, 241 p.

VAN DE VELDE, Franz (O.M.I.)

1948 « Noël près du pôle magnétique », *Eskimo*, vol. 11, pp. 2-4.

1956a « Religion et morale chez les Esquimaux de Pelly Bay », *Eskimo*, vol. 39, pp. 7-16.

1956b « Les règles de partage des phoques pris par la chasse aux aglus », *Anthropologica*, n°
3, pp. 5-14.

1960 « Coutumes et histoires curieuses des Arviligjuarmiut », *Eskimo*, vol. 54, pp. 7-18.

1974 « La roche-boule et la roche-ugjuk : deux légendes de Pelly Bay », *Eskimo*, pp. 17-20.

1976 « Seal-Sharing Partnerships among the Pelly Bay Inuit », *Inuit Land Use and
Occupancy Project*, M. Freeman (ed.), Ottawa, Department of Indian and Northern
Affairs, vol. 2, pp. 187-191.

VARENNE, Jean-Michel & BIANU, Zeno

1990 *L'esprit des jeux*, Paris, Albin Michel, 340 p.

VARKONY, Eva

1967 *Childhood in an Eskimo Village, George River, Québec*, Thèse, Université de
Chicago, 133 p.

VASCOTTO, Norma Kritsch

2001 *The Transmission of Drum Songs in Pelly Bay, Nunavut, and the Contributions of Composers and Singers to Musical Norms*, PhD Thesis Department of Music, University of Toronto.

VICTOR, Paul-Émile

1937 « Les jeux de ficelle chez les Esquimaux d'Angmassalik », *Journal de la Société des Américanistes de Paris*, N.S.XXIX.

1938 « Le bilboquet chez les Eskimo d'Angmagssalik », *Journal de la Société des Américanistes*, tome XXX, fascicule 2, pp. 299-331.

1940 « Jeux d'enfants et d'adultes chez les Eskimo d'Angmagssalik: les jeux de ficelle », *Meddelelser om Grønland*, vol. 125, n° 7, pp. 1-212.

VICTOR, Paul-Émile & ROBERT-LAMBLIN, Joëlle

1989 *La Civilisation du Phoque : jeux, gestes et techniques des Eskimo d'Ammassalik*, Paris, Armand Colin et Raymond Chabaud, 311 p.

WACHOWICH, Nancy

2001 *Making a Living, Making a Life : Subsistence and the Re-enactment of Iglulingmiut Cultural Practices (Nunavut)*, PhD, University of British Columbia, 297 p.

2006 « Cultural Survival and the Trade in Iglulingmiut Tradition », *Critical Inuit Studies: An Anthology of Contemporary Arctic Ethnography*, P. Stern & L. Stevenson (eds), University of Nebraska Press, pp. 119-138.

WEBSTER, Helen

1988 *Inugaq Bone Game*, Iqaluit, Nunatta Sunaqtangit Museum Society, Elders Program 1987-1988.

WENDLING, Thierry

2002 *Ethnologie des joueurs d'échecs*, Paris, PUF, 256 p.

2005 « Perspectives comparatives sur les joutes oratoires », *Ethnographiques.org*, n° 7.

WEYER, Edward Moffat

[1932] 1969 *The Eskimos. Their Environment and Folkways*, Archon Books, 491 p.

WILLIAMSON, Robert

1974 *Eskimo Underground. Socio-Cultural Change in the Canadian Central Arctic*, Uppsala, Almqvist & Wiksell, 196 p.

WILLMOTT, W.E.

1960 « The Flexibility of Eskimo Social Organization », *Anthropologica*, vol. II, n° 1, pp. 48-59.

WINNICOTT, Donald

1975 *Jeu et réalité. L'espace potentiel*, Paris, Gallimard, 218 p.

ZUK, William (ed.)

1967 *Eskimo games*, Ottawa, Education Division, Northern Administration, Department of Indian Affairs and Northern Development.