

## *Upiti kwaiti*. Un idéal du football kakataibo (Amazonie péruvienne)

Magda Helena Dziubinska

---



### Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/jsa/12674>  
DOI : 10.4000/jsa.12674  
ISSN : 1957-7842

### Éditeur

Société des américanistes

### Édition imprimée

Date de publication : 15 septembre 2013  
Pagination : 183-194  
ISSN : 0037-9174

### Référence électronique

Magda Helena Dziubinska, « *Upiti kwaiti*. Un idéal du football kakataibo (Amazonie péruvienne) », *Journal de la Société des américanistes* [En ligne], 99-1 | 2013, mis en ligne le 01 mars 2016, consulté le 05 septembre 2022. URL : <http://journals.openedition.org/jsa/12674> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/jsa.12674>

---

## **UPITI KWAITI. UN IDÉAL DU FOOTBALL KAKATAIBO (AMAZONIE PÉRUVIENNE)**

Magda Helena DZIUBINSKA \*

Le groupe Kakataibo, plus connu dans les sources comme Cashibo-Cacataibo, appartient à la famille linguistique pano et compte aujourd'hui environ 3 500 individus. Ils sont divisés en trois groupes, installés sur trois fleuves différents : Aguaytía, San Alejandro et Zungaruyacu, en Amazonie péruvienne (Figure 1). Entre 2009 et 2012, j'ai effectué de nombreuses enquêtes de terrain parmi les Kakataibo du fleuve Aguaytía. Même si la pêche, souvent à l'aide de dynamite ou de *huaca* (clabadium) et la culture du manioc continuent à jouer un rôle important dans l'économie de subsistance kakataibo, la principale source de revenus pour ce groupe sont les bananes plantains, vendues dans les marchés d'Aguaytía. Redoutables guerriers dans le passé, les Kakataibo sont aujourd'hui qualifiés d'« indiens métissés ». Comme nombre d'autres groupes amérindiens, ils sont en quête de traits culturels qui pourraient devenir emblématiques de leur indianité.

Le football occupe une place très importante dans la vie des Kakataibo. Il rythme non seulement leur quotidien et, d'une certaine manière, les étapes de leur vie, mais aussi leurs rapports avec l'extérieur, y compris avec ceux qu'ils ont toujours considérés comme des ennemis : les Shipibo. Pratiqué surtout par les hommes, mais également ouvert aux femmes et aux enfants quoiqu'avec des degrés d'engagement différents, le football est un espace de socialisation par excellence, lié à la transmission de connaissances, à la fabrication du corps et à la sexualité, aussi bien qu'à l'argent et au prestige. Bien que le football ne soit pas considéré comme faisant partie de la « culture » kakataibo, mais plutôt comme un produit des Métis – au même titre que le savon, la radio et les cartouches –, il est devenu l'élément crucial de l'unique fête annuelle que les Kakataibo considèrent comme « traditionnelle » : celle de l'anniversaire de leur village.

C'est à ce football-ci, joué dans un cadre spatio-temporel inhabituel, que je vais m'intéresser. Évidemment, un objet du monde global ne s'est pas implanté

\* LESC, Université Paris Ouest Nanterre-La Défense, MAE, 21, allée de l'Université 92023 Nanterre cedex [dziubinska@gmail.com].

*Journal de la Société des Américanistes*, 2013, 99-1, pp. 183-194. © Société des Américanistes.

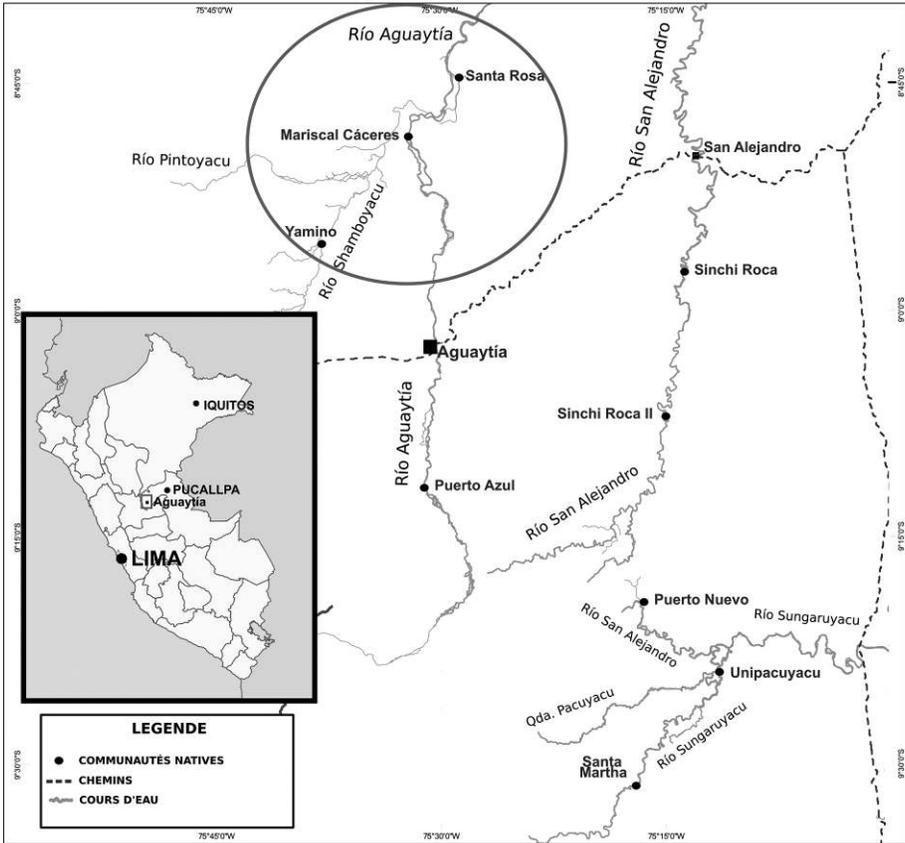


FIG. 1 – Les communautés kakataibo et shipibo situées aux bords des fleuves Aguaytia, San Alejandro et Sungaruyacu. La zone encerclée est celle du travail de terrain de l’auteur. Carte réalisée à partir de la carte « Territorio des las comunidades nativas tituladas Aguaytia y Sungaruyacu » de l’Instituto del Bien Común (Lima).

dans le monde indigène tel quel, mais il a été adapté aux logiques socioculturelles locales. Je n’ai pas l’intention de proposer une étude comparative entre le football officiel et le football indigène. Néanmoins cette brève note de recherche mettra en lumière une partie de ces transformations.

Les Kakataibo, les Shipibo et les Métis ont beau jouer ensemble au football, ils représentent, pour les Kakataibo, trois manières différentes de jouer. En ce qui concerne les premiers, c’est un idéal *upiti kwaiti* qui est mis en avant. Le terme *upiti* renvoie à ce qui est beau, pur et correct et *kwaiti* au jeu au sens ludique et divertissant. Au fond, il s’agit d’un jeu épuré de fautes dans lequel les joueurs ont une maîtrise totale de leurs gestes. Cet idéal est pourtant

constamment mis en péril dans la mesure où, toujours dans la perspective kakataibo, les Shipibo jouent en utilisant la sorcellerie, donc des tricheries que les Kakataibo ne sont pas capables de déjouer, faute de chamanes <sup>1</sup>. En conséquence, ils semblent parfois « subir » le jeu plus que le jouer véritablement <sup>2</sup>. Cela nous amène à une forme plus complexe de jeu signalée par Bateson, qui repose non sur la prémisse : « ceci est un jeu », mais plutôt sur la question : « est-ce un jeu ? » (Bateson [1977] 2008, p. 252), dont l'incertitude quant aux cadres, le possible basculement vers la violence et le rapport asymétrique entre les acteurs du jeu sont des éléments inhérents.

Les Métis, très nombreux dans le tournoi, ont aussi leur façon de jouer qui n'échappe pas au paradoxe. D'un côté, on les considère comme « propriétaires » (*'ibu*) du jeu en leur reconnaissant une autorité quant aux règles et, parallèlement, leur manière de jouer est souvent jugée comme le contraire de *l'upiti kwaiti*. Le but de cette note est de montrer la façon dont ces différentes « classes » de jeu s'articulent durant le même tournoi en mettant en place un réseau de relations spécifiques.

## LE CADRE FLUIDE DU TOURNOI

La participation au tournoi n'est pas gratuite et chaque équipe voulant jouer doit d'abord payer son inscription. La règle du tournoi veut qu'on soit éliminé dès la première défaite. Toutefois, et malgré quelques critiques informelles, on observe couramment la pratique de réinscription (dans ce cas-là, les frais sont divisés par deux par rapport à la première inscription). Puisque les équipes indigènes sont, pour la plupart, financées par les patrons métis qui exploitent les ressources de la communauté ou par le gouvernement régional (clientélisme politique oblige), ce sont surtout celles-ci qui peuvent se permettre ce genre de dépenses. La possibilité de réinscription bouscule l'organisation de tout l'événement qui doit être ainsi constamment réadapté au cours de la fête. Ainsi, si au début du tournoi les matchs se jouent en deux mi-temps de 40 minutes, deux jours après, chaque mi-temps pourra être réduite, par exemple, à 15 minutes. Ceux qui jouent le matin bénéficient généralement de quelques minutes de pause entre les deux mi-temps. En revanche, plus tard dans l'après-midi, quand le coucher du soleil approche, les deux gardiens ont à peine le temps de changer de but, et on joue les deux mi-temps d'affilée. La composition des équipes peut aussi varier au cours du tournoi. Bien que les noms des joueurs soient inscrits sur les listes officielles, il arrive parfois, surtout lors des premiers matchs à l'aube, que les joueurs soient tellement ivres qu'il faille les changer, discrètement, au cours de la partie, par des joueurs non inscrits. Encore un exemple qui montre à quel point les règles sont souples et évoluent au cours du tournoi. Si, par le passé, la fête se terminait avec la dernière goutte de bière de manioc (*masato*), elle prend

aujourd'hui fin au moment où une équipe élimine toutes les autres en emportant le trophée. On ne sait donc pas d'avance si la fête durera deux, trois ou quatre jours, car elle se construit au fur et à mesure (Figure 2).



FIG. 2 – Tournoi de football (communauté shipibo Santa Rosa, août 2012).

### LES ACTEURS DU JEU

Toute l'ambivalence du jeu qui oppose deux fois par an les Kakataibo aux Shipibo (une fois chez les premiers à Mariscal Cáceres et une fois chez les seconds à Santa Rosa), repose sur la conviction des Kakataibo que les deux équipes ne sont pas les seuls acteurs en train d'agir lors d'un match de football.

#### *La sorcellerie*

Les Kakataibo accusent systématiquement leurs anciens ennemis de « jouer à leur manière » ou ne pas jouer « purement », autrement dit de jouer en utilisant la sorcellerie. Puisque les Kakataibo n'ont pas de chamanes, ils se disent impuissants face à de tels rivaux. Le match de football provoque donc un certain malaise chez les deux parties. D'un côté, les Kakataibo craignent d'être attaqués par les sorciers shipibo, considérés dans toute la région comme étant les plus puissants et dangereux, de l'autre, les Shipibo redoutent le déchaînement d'accusations de sorcellerie à leur adresse. Dès que les Shipibo arrivent au village kakataibo, ils le traversent tous ensemble en cohorte compacte jusqu'au terrain de football. « Regarde, les pécaris sont arrivés ! » m'ont annoncé mes hôtes kakataibo.

Ces animaux sont connus dans toute l'Amazonie pour leur agressivité (surtout lorsqu'ils se sentent menacés) et par le fait de se déplacer en grandes meutes. Ils incarnent dans la région l'image de l'ennemi sauvage (Hugh-Jones 1996 ; Descola 1989, p. 442 ; Erikson 1986, p. 205). En quoi consiste précisément cette manière de jouer propre aux Shipibo ? Toujours selon mes hôtes kakataibo, les équipes shipibo viennent accompagnées de leurs sorciers. Pendant les matchs, ceux-ci rôdent autour du terrain de football en fumant du tabac afin de nuire aux joueurs kakataibo. D'ailleurs, ces derniers ne sont pas les seuls à être exposés au danger d'ensorcellement, leurs familles le sont aussi. L'incident qui eut lieu en juillet 2010 lors de la fête de Mariscal Cáceres en est une illustration. Pendant un match qui opposait les Kakataibo et les Shipibo, plusieurs joueurs souffraient déjà de petites contusions, pas très alarmantes, jusqu'au moment où un joueur kakataibo tomba par terre en criant qu'il souffrait de douleurs atroces dans tout le corps. La violence de la scène était d'autant plus perturbante qu'elle contrastait fortement avec la convention générale du jeu, qui reste normalement très calme et contrôlé, comme nous le verrons plus loin. Le match a alors été interrompu tandis que le joueur souffrant se roulait par terre. La situation étant jugée inquiétante, on appela le grand-père du jeune homme, un *sobador* (sorte d'ostéopathe local) reconnu. Celui-ci se mit à masser le corps du garçon, mais cela ne lui apporta aucun soulagement. Finalement, le blessé dût être évacué du terrain de football et ramené à sa maison. Immédiatement mis au lit, le garçon continua à se plaindre de douleurs et de brûlures dans tout le corps. Alors que son grand-père continuait à le masser, sa grand-mère lui mit quelques gouttes d'*agua florida*<sup>3</sup> sur le visage. Malgré tous ces efforts, les douleurs s'amplifièrent. Tandis qu'on se concentrait sur le joueur malade en spéculant sur les raisons de sa souffrance, un autre événement se produisit, qui approfondit l'angoisse de mes hôtes. Le fils du joueur accidenté, un garçon d'à peine trois ans, perdit soudainement conscience et s'écroula par terre en voulant s'approcher du lit de son père. Même s'il se rétablit après quelque secondes, pour toute la famille réunie, il ne fit aucun doute que le père et son fils avaient été victimes d'un sorcier shipibo venu à la fête. Durant la nuit qui suivit le match, les oncles maternels du joueur vinrent plusieurs fois à la maison pour lui souffler du tabac sur le corps. « Ça fait plusieurs fois qu'on est allé voir les Shipibo en leur demandant d'arrêter de jouer avec leur sorcellerie car c'est trop dangereux pour nos joueurs. Mais, tu vois, ils ne nous écoutent pas et continuent de jouer à leur manière », m'expliqua Emilia, la grand-mère du joueur blessé (Dziubinska 2013).

Bien que les supposés sorciers se tiennent en dehors du terrain de football durant les matchs, ils semblent participer au jeu à part entière en lui donnant un cadre nouveau. D'ailleurs, les limites du terrain de jeu peuvent être flexibles. Ainsi, au moment des tirs au but par lesquels se terminent souvent les matchs, le public pénètre à l'intérieur du terrain en se mêlant aux joueurs de leur équipe.

### *Les plantes*

Les sorciers ne sont pas les seuls à agir dans le jeu, les plantes peuvent également jouer un rôle tout aussi important. La plus grande ruse que les Kakataibo attribuent à leurs adversaires est de cacher dans leurs chaussures du *huaste* (*Cyperaceae*), appelé habituellement *piri piri*. Il s'agit de plantes auxquelles sont attribués des pouvoirs particuliers, appartenant à l'ensemble des plantes médicinales *ro*. Les différents types de *piri piri* servent à soigner toutes sortes de maladies et de douleurs, toutefois leur propriété la plus valorisée est de pouvoir manipuler les comportements et les intentions des autres<sup>4</sup>. Bien que ces plantes existent dans toute l'Amazonie, les Kakataibo les considèrent comme « les plantes magiques des Shipibo ». Pour affronter leur adversaire, ces derniers utilisent du *nawa huaste*<sup>5</sup>, le *piri piri* avec lequel on combat l'ennemi. « Quand les Shipibo jouent avec le *piri piri*, ça se sent comme un poison, tu sens le poison dans tout ton corps, tout le corps te fait mal, tu n'arrives plus à courir, tu n'arrives plus à bouger, tout te fait mal », m'a raconté un joueur kakataibo. L'effet du *piri piri* se transmet au joueur adversaire au moment du contact : « Quand je cours, je touche parfois un de leurs joueurs, et, aïe, aïe, ça fait mal ! Je sens comme une décharge électrique dans tout mon corps, et là je sais qu'ils jouent avec leurs *piri piri*, rien à faire ».

Dans cette configuration du jeu, les Kakataibo ne peuvent pas avoir le contrôle sur leurs actions puisque les Shipibo emploient des moyens spécifiques qui limitent leur agentivité. Les *piri piri* sont donc des agents du jeu qu'on pourrait qualifier de secondaires, dans la mesure où leurs actions sont le résultat des intentions des joueurs qui les manipulent. Cela ne va pas de soi dans le contexte amazonien où on retrouve, de manière générale, le régime animiste, qui repose sur le principe selon lequel tous les êtres non humains (animaux, plantes, esprits) partagent le même type de subjectivité et d'intentionnalité que les humains et, partant, la capacité d'action qui en serait l'expression. Dans le cadre du jeu, les plantes *piri piri* servent d'intermédiaire par lequel les joueurs shipibo affectent les joueurs kakataibo<sup>6</sup>. D'ailleurs, la plante qui combat les ennemis n'est pas le seul type de *piri piri* à être utilisé par les Shipibo au cours des matchs. L'efficacité du *nawa huaste* est optimisée par l'utilisation de *koshiti huaste* qui, à son tour, renforce le corps des joueurs shipibo. Les jeunes kakataibo m'ont dit à maintes reprises qu'il est très facile de reconnaître si leurs rivaux ont utilisé cette plante car, quand c'est le cas, ils peuvent courir sous un fort soleil pendant plusieurs heures sans montrer aucun signe de fatigue.

### *La préparation*

Il me semble intéressant de préciser que les Kakataibo appellent le capitaine de leur équipe *ain kushi* (« le fort »), ce qui n'est pas sans évoquer l'appellation *uni*

*kushi* (« l'homme fort ») attribué dans le passé au chef de la guerre<sup>7</sup>. L'efficacité du jeu dépend alors de la force dont doivent faire preuve les joueurs des deux équipes. Bien que les Kakataibo insistent toujours sur le décalage entre les moyens dont ils disposent et ceux que leurs adversaires emploient dans le jeu, ils connaissent également plusieurs méthodes pour augmenter leur force. C'est le but des préparatifs (*unan*-<sup>8</sup>) qu'ils entreprennent plusieurs jours avant le tournoi. Chaque joueur est obligé de respecter une diète (*sama*-) qui renvoie aussi bien aux restrictions alimentaires (alcool, tabac, viande de tapir et de porc) qu'à la prohibition des relations sexuelles. Ces dernières sont considérées comme particulièrement dangereuses pour un joueur dans la mesure où, non seulement elles réduisent brutalement sa force et sa vitalité, mais aussi font qu'il « ne pense plus au jeu ». En effet, pour gagner un match, il ne suffit pas d'être en bonne forme physique : l'engagement mental est aussi important. Un joueur doit penser (*sinan*-<sup>9</sup>) au jeu, rester dans un état de veille, être conscient de jouer. Outre la diète, les joueurs kakataibo peuvent augmenter leur force grâce à la plante *xatsi*<sup>10</sup>. De ses feuilles écrasées, on fait une pâte avec laquelle on se frotte ensuite les pieds et les genoux. Elle produit un effet de légèreté et fait qu'un joueur peut courir plus rapidement. Toutefois, le remède le plus utilisé aujourd'hui lors des matchs de football est l'*antalgina* (un antalgique à base de métamizole) qu'on peut acheter à n'importe quel moment dans un petit magasin de la communauté. Selon les Kakataibo, ce médicament leur donne de l'énergie, augmente leur force et prévient les douleurs musculaires<sup>11</sup>. Le déséquilibre entre les joueurs kakataibo et shipibo ne repose donc pas sur le pouvoir d'augmenter leur propre force, mais sur la capacité de capter et de réduire la force de l'adversaire.

### UPITI KWAITI – L'IDÉAL DU JEU

Ce qui est surprenant, dans un premier temps, dans les matchs shipibo-kakataibo, c'est le contraste entre l'agressivité virtuelle (accentuée dans le discours) et la prudence des gestes, tels qu'ils se présentent au public. Sur le terrain de football, les mouvements des joueurs restent très contrôlés, on attaque peu et, pour récupérer le ballon, on essaye plutôt de l'intercepter lors des passes ratées par l'adversaire. Cela donne lieu à un jeu plutôt passif. Est-ce un pur hasard si l'équipe officielle de Mariscal Cáceres s'appelle « Defensores » ? J'ai déjà évoqué l'idéal du jeu pur (*upiti kwaiti*) dont me parlent souvent les Kakataibo. Il s'agit d'un jeu conforme aux règles dont la plus importante concerne la prohibition des fautes. En effet, les fautes volontaires sont très rares et arrivent plutôt dans les matchs avec les Métis. Ces derniers n'hésitent pas, en effet, à tirer par le maillot, bousculer, esquiver, faire des croche-pieds, etc. Jouer en trichant, autrement dit en commettant des fautes, est le contraire de l'*upiti kwaiti*, c'est-à-dire *maasi kwaiti* ou *'atima kwaiti* (un jeu laid, mauvais). Le jeu des Métis est aussi plus individuel et met en avant les joueurs qui sont reconnus comme étant

meilleurs que les autres. Cette distinction n'est pas réellement opérante chez les Kakataibo pour qui un match est un exploit essentiellement collectif, aucun joueur n'étant au-dessus des autres.

Puisque les Kakataibo ont appris le football des Métis, ces derniers sont considérés comme « propriétaires » du jeu et, de ce fait, le rôle d'arbitre (*uni bēruankē*<sup>12</sup>) leur est systématiquement attribué. Cela peut paraître d'autant plus paradoxal que les jeunes hommes qui arbitrent certains matchs font parallèlement partie des équipes qui rivalisent dans le même tournoi. Mais, par la nature même du jeu maîtrisé qu'on vient de signaler plus haut, l'arbitre n'est pas amené à intervenir souvent et son rôle est très peu coercitif. Le caractère accessoire de l'arbitre est d'autant plus évident qu'il est absent lors des matchs informels du soir. Son apparition dans les tournois pourrait être donc vue comme un souhait d'envoyer une image du jeu, et indirectement de soi, la plus conforme possible au modèle métis du football qui sert de cadre primaire. Bien que l'arbitre dispose toujours d'un carton jaune et d'un rouge, je ne l'ai jamais vu les utiliser. En général, l'arbitre intervient très rarement et certains matchs sont uniquement interrompus lorsque le ballon sort du terrain. D'habitude, on regarde les matchs en silence et on les commente très peu. Après un but marqué, les joueurs n'affichent aucune émotion. De même, on quitte le terrain de football avec la tête baissée qu'on ait gagné ou perdu le match. Bromberger (1995, p. 97) a écrit : « Le football fascine parce qu'il met à nu, à la façon d'un drame caricatural, l'horizon symbolique majeur de nos sociétés »<sup>13</sup>. En effet, l'ethos du jeu kakataibo correspond, dans une grande mesure, à l'idéal de la vie commune conçu par ce groupe. Le principe phare en est le savoir-se-maîtriser, donc contrôler autant les paroles que les émotions négatives telles la colère ou la jalousie. Ces dernières sont considérées comme étant profondément asociales et, mal maîtrisées, comme pouvant provoquer des maladies et même la mort. L'incapacité à se contrôler est la faiblesse la plus souvent attribuée aux Métis.

### CONDENSATION DES RÔLES

J'ai évoqué au début de cette note la façon dont se juxtaposent, dans un match entre les Kakataibo et les Shipibo, deux registres contradictoires : celui du jeu (qui est visible) et celui de la sorcellerie (qui reste dissimulé). Du point de vue formel, les activités restent les mêmes dans les deux cas, seul le mode d'adhésion change. L'idiome sorcellaire est introduit par les Kakataibo de manière à créer une structure relationnelle spécifique dans laquelle ils occupent la position de victimes. Cette même structure est d'ailleurs reproduite dans les autres contextes de l'interaction, par exemple avec les âmes des morts, le patron bûcheron ou avec les Blancs. On aurait pourtant tort de voir ces positions relationnelles comme quelque chose de figé et d'immobile car on les détourne et on les négocie constamment, comme on le fait avec les règles du jeu (Figure 3).



FIG. 3 – Le gagnant du tournoi remportera un bœuf en tant que trophée (*akupi*) (Communauté shipibo de Santa Rosa, août 2012).

Comment cela fonctionne-t-il concrètement ? J'ai déjà mentionné le fait que les Kakataibo sont beaucoup moins nombreux que les Shipibo et que, parfois, il leur est difficile de compléter une équipe. Quand c'est le cas, ils font généralement appel aux cousins des villages annexes de Mariscal Cáceres. Toutefois, en août 2012, des circonstances particulières ont empêché les Kakataibo de « recruter » des joueurs dans ces villages et, après réflexion, le choix s'est finalement porté sur un jeune Shipibo qui travaillait depuis peu en tant qu'enseignant à l'école secondaire locale. Il a accueilli la requête de jouer aux côtés des Kakataibo avec autant de surprise que de malaise. Il a essayé de se soustraire à la demande en soutenant qu'il jouait déjà avec son équipe de Santa Rosa, mais son argument n'a pas été retenu par les Kakataibo qui ont contre-argué que, puisqu'il vivait chez eux, il devrait faire partie de leur équipe. En fin de compte, le jeune Shipibo s'est résigné : « J'avais tellement honte, je ne savais pas quoi faire, ils m'ont obligé à le faire », m'a-t-il raconté après le match. Sa participation aux côtés des « ennemis » kakataibo a provoqué une réelle surprise parmi le public shipibo, d'autant plus que seuls certains étaient au courant de son affectation à l'école de Mariscal Cáceres. L'équipe kakataibo a dû affronter d'abord une équipe métisse et, dans un deuxième tour, une des équipes de Santa Rosa qui l'a finalement éliminée du tournoi. Immédiatement après le match, le jeune Shipibo s'est retiré en se cachant dans sa maison. La limite entre les relations d'hostilité et d'alliance est en effet très

mince en Amazonie. On voit bien réapparaître ici l'idée, très répandue dans les Basses Terres, selon laquelle la communauté n'est pas une entité figée, séparée par des frontières immobiles, mais qu'elle se construit à travers la convivialité et la commensalité. Vivre avec les Kakataibo engage dans un système de réciprocité très contraignant et cet exemple de l'intégration de l'adversaire dans leur équipe en est la meilleure illustration.

L'exemple du jeune Shipibo met en évidence une autre caractéristique de cette rencontre footballistique, à savoir la condensation des rôles<sup>14</sup> que tous les acteurs sont amenés à jouer. Les Shipibo sont vus tantôt comme des partenaires du jeu, tantôt comme des sorciers, tantôt comme des alliés. Les Métis sont propriétaires du jeu et, de ce fait, ils exercent une certaine autorité sur son déroulement. C'est pour cette raison qu'on leur confie la fonction d'arbitre, qui est supposé veiller au respect des règles du jeu, mais, parallèlement, ils sont aussi des rivaux redoutables, d'autant plus qu'ils ne partagent pas l'idéal du jeu « pur » avec les Kakataibo. Finalement, les Métis « acculturés » et consanguinisés, c'est-à-dire ceux qui se sont mariés avec des femmes kakataibo et vivent dans la communauté, font partie de l'équipe « Défenseurs » au même titre que les autres membres kakataibo. L'image que les Kakataibo renvoient d'eux-mêmes n'est pas moins contradictoire, aussi bien dans le jeu qu'à une échelle plus large. Ils peuvent agir tour à tour en acteurs autonomes et perspicaces, égaux ou meilleurs que les autres, ou se remettre dans la position du patient souffrant qui demande de la compassion. D'ailleurs, les deux attitudes ne s'excluent pas, dans la mesure où adopter une condition de victime peut être un moyen efficace d'obtenir des choses.

Bien que le football officiel soit la première référence pour les joueurs kakataibo, nous avons vu qu'il ne résiste pas à l'*habitus* qui est propre à ce groupe. En effet, sa pratique du football par celui-ci lui permet de reproduire des relations fortement asymétriques avec les autres en déjouant deux principes de base du football officiel : l'incertitude quant au résultat du match et le rapport de symétrie entre les deux équipes face aux règles. L'équilibre fragile établi entre les joueurs à travers le paiement des mêmes frais d'inscription est rapidement brisé par les « jeux » sorcellaires dont les Kakataibo accusent leurs voisins. Ici, il reste très peu de place au hasard car tous les échecs sont l'œuvre d'un agent malveillant. Les Kakataibo n'ont jamais gagné un tournoi, mais la victoire ne semble pas être leur première préoccupation. Ce à quoi ils tiennent, en revanche, c'est d'être en mesure de répondre à l'invitation de leurs adversaires. Malgré les échecs répétitifs et le malaise qu'ils éprouvent à accueillir les Shipibo chez eux et à se rendre à leur tournoi, ils continuent de le faire. Pourquoi au juste ? C'est très simple : « Si on n'y va pas, après, ils ne vont pas venir non plus chez nous, ils sont comme ça, il faut donc qu'on y aille ». \*

\* Manuscrit reçu en mai 2013, accepté pour publication en juin 2013.

## NOTES

1. Bien que les Kakataibo affirment n'avoir pas de chamanes, certains, parmi eux, « chamanisent » et savent guérir des maladies bénignes en soufflant (*xunka-*) ou en utilisant les plantes médicinales (*ró*). Autrefois, il y avait parmi eux des maîtres de chants et des spécialistes qui pouvaient « voir les âmes » et les faire revenir parmi les vivants. Aujourd'hui, dans le cas d'une maladie grave, les Kakataibo se tournent plutôt vers les chamanes shipibo.

2. Le décalage qui existe entre la communauté shipibo de Santa Rosa et celle kakataibo de Mariscal Cáceres repose non seulement sur l'absence de chamanes chez la seconde, mais aussi sur leur nombre inégal d'habitants (1 500 pour la première contre environ 200 pour la seconde). En conséquence, lors de chaque tournoi, les Shipibo sont capables de présenter près d'une dizaine d'équipes, alors que les Kakataibo peinent souvent à en compléter une. L'argument démographique n'est pourtant jamais évoqué par les Kakataibo quand ils parlent de leurs échecs footballistiques face aux Shipibo.

3. *L'agua florida* est une eau de cologne de plusieurs fleurs et épices, parmi lesquelles la lavande, la fleur d'oranger, le citron et la cannelle. On lui attribue des propriétés protectrices. Je l'ai trouvée dans chaque maison shipibo et kakataibo visitée. Largement utilisée pour soulager différents maux (migraines, douleurs musculaires, maladies de peau...), sa fonction principale est néanmoins de protéger contre les attaques des sorciers et des esprits.

4. Les Shipibo, par exemple, appliquent des plantes *piri piri* sur le nez des chiens avant d'aller à la chasse pour améliorer leurs capacités olfactives. Ou encore, ils frottent avec une plante *piri piri* la corde d'un harpon et le devant d'un canoë pour rendre la pêche plus efficace (Tournon *et al.* 1998, p. 218).

5. *Nawa* signifie « ennemi » en shipibo. Aujourd'hui, ce terme désigne les Kakataibo et les Métis.

6. On comprend bien la nature ambiguë des plantes *piri piri* qui peuvent avoir un effet maléfique et positif en même temps, selon l'usage qu'on en fait.

7. Il y a un curieux parallèle entre le capitaine de l'équipe et l'*uni kushi*, d'un côté, et le président de l'équipe et le chef de la communauté, de l'autre, les deux appelés *apu*. En effet, le capitaine joue avec son équipe comme l'*uni kushi* partait avec ses alliés à la guerre, tandis que le rôle du président de l'équipe (qui ne joue pas et reste donc à l'extérieur de l'équipe) est semblable à celui du chef de la communauté (qui ne vit pas dans celle-ci). Le premier doit trouver les financements auprès du gouvernement régional d'Aguaytia pour acheter les maillots et le ballon alors que le second gère, depuis Aguaytia, les contrats entre la communauté et les entreprises qui exploitent ses ressources.

8. *Unan-* signifie « savoir » ou « apprendre » et, dans le cas qui nous intéresse, désigne également l'entraînement au football. Dans ma thèse de doctorat, je développe le lien qui est fait entre l'école et le football. Le jeu apparaît comme un type de savoir dont le statut pourrait être comparable à celui de l'écriture ou de la lecture.

9. Sémantiquement très riche, le verbe *sinan-* est le plus souvent traduit par « penser ». Au quotidien, on l'utilise pour se souvenir de quelqu'un, pour penser aux personnes proches qui sont parties très loin ou qui sont mortes. *Sinan-* renvoie donc aux verbes « penser » ou « mémoriser », avec l'idée de nostalgie, de tristesse et de manque.

10. En espagnol, la *cortadera*. *Xatë-* signifie « couper superficiellement ».

11. Du point de vue pharmacologique, les propriétés du métamizole sont loin d'être compatibles avec les effets décrits par les Kakataibo. Toutefois, comme chaque ethnologue peut l'entendre maintes fois de la bouche de ses informateurs amérindiens, leur corps n'est pas le même que celui des Blancs. Il ne réagit donc pas pareillement aux différentes substances ou aliments.

12. Littéralement « l'homme qui veille ». Le verbe *béruan-* est également utilisé pour dire « veiller » les enfants ou les personnes malades ou « faire attention » à eux.

13. En prenant en compte les travaux d'Hamayon (2012) sur les jeux sibériens, de Geertz (1973) sur les combats de coqs à Bali, de Clavel-Levêque (1984) sur l'amphithéâtre romain ou encore de Duverger (1978) sur le tlachtli des Aztèques, on pourrait étendre cette idée au phénomène du jeu en général.

14. Houseman et Severi (2009 [1994], p. 134) proposent la notion de « condensation rituelle » pour expliquer la présence simultanée dans une même séquence d'un rituel de modalités de relations antithétiques. Selon les deux anthropologues, ce qui caractérise le rituel est de condenser des interactions qui, dans le registre ordinaire, sont incompatibles.

## RÉFÉRENCES CITÉES

- BATESON Gregory  
2008 *Vers une écologie de l'esprit*, tome 2, Le Seuil, Paris [1977].
- BROMBERGER Christian (éd.)  
1995 *Le match de football. Ethnologie d'une passion partisane à Marseille, Naples et Turin*, Éditions de la Maison des Sciences de l'Homme, Paris.
- CLAVEL-LÉVÊQUE Monique  
1984 *L'Empire en jeux. Espace symbolique et pratique sociale dans le monde romain*. CNRS/Centre régional de publication, Paris/Lyon.
- DESCOLA Philippe  
1989 « Head-Shrinkers versus Shrinks : Jivaroan dream analysis », *Man*, New Series, 24 (3), pp. 439-450.
- DUVERGER Christian  
1978 *L'esprit du jeu chez les Aztèques*, Mouton, Paris.
- DZIUBINSKA Magda Helena  
2013 « On y va, on les bat et on revient : conflit maîtrisé entre les Kakataibo et les Shipibo en Amazonie péruvienne », *Bulletin de l'Institut français d'études andines*, 42 (1), pp. 91-112.
- ERIKSON Philippe  
1986 « Altérité, tatouage et anthropophagie chez les Pano : la belliqueuse quête du soi », *Journal de la Société des Américanistes*, 72 (1), pp. 185-210.
- GEERTZ Clifford  
1973 *Bali : interprétation d'une culture*, Gallimard, Paris.
- HAMAYON Roberte  
2012 *Jouer : étude anthropologique à partir d'exemples sibériens*, La Découverte, Paris.
- HOUSEMAN Michael et Carlo SEVERI  
2009 *Naven ou le donner à voir. Essai d'interprétation de l'action rituelle*, CNRS Éditions/Éditions de la Maison des Sciences de l'Homme, Paris [1994].
- HUGH-JONES Stephen  
1996 « Bonnes raisons ou mauvaise conscience ? De l'ambivalence de certains Amazoniens envers la consommation de viande », *Terrain*, 26 [http://terrain.revues.org/3161, consulté le 24/01/2013]
- TOURNON Jacques, Samuel CAUPER PINEDO et Rafael URQUIA ODICIO  
1998 « Los piri piri, plantas paradójicas de la Amazonia », *Anthropologica*, 16, pp. 215-240.