

## Sport et/ou jeu, quels enjeux?

*"Quand je jouais aux Barres, au Luxembourg, mon plus grand plaisir n'était pas de provoquer l'adversaire et de m'offrir témérement à son droit de prise; c'était de délivrer les prisonniers –ce qui avait pour effet de remettre toutes les parties en circulation: le jeu repartait à zéro" (R. BARTHES, Roland BARTHES par Roland BARTHES, 1975).*

*"Porte ayant du jeu cherche partenaire" (Pierre DAC, L'Os à moelle, 1982).*

En préalable, il ne s'agit ni de dichotomie ni de manichéisme entre sports et jeux ; ni de considérer le jeu comme à l'origine du sport.

Enfin, la comparaison aura pour fondement « la conduite motrice » à savoir, en ce qui concerne les jeux, ceux relevant de la sphère « ludomotrice ». La conduite motrice rend compte des caractéristiques subjectives de l'individu et peut être définie comme l'organisation du comportement moteur d'une personne agissante qui mobilise des conduites corporelles en sollicitant ses ressources cognitives, émotionnelles et affectives (« qui se meut s'émeut »), voire inconscientes (il en est du mouvement comme du rêve).

Les comportements évoluent continuellement selon une succession de transformations qui impactent les conduites motrices et le corps. Différentes recherches expérimentales ont permis de distinguer deux grands domaines d'actions motrices largement différenciées : les pratiques sociomotrices (relations, communication) et les pratiques psychomotrices (PARLEBAS & DUGAS, 2005).

### Préalable :

Lorsque l'on observe un athlète sauter, courir ou lancer, dans le cadre d'une compétition, il est difficile de qualifier ces épreuves de "naturelles": elles sont éminemment artificielles et pétries de conventions. Mais ces caractéristiques ne sont pas propres au sport: des enfants qui jouent dans un chemin creux de BRETAGNE, à la galoche; ces écoliers du BERRY qui s'adonnent aux barres durant leurs récréations ou ces villageois du SÉNÉGAL ou du MALI qui pratiquent leurs jeux à forte ritualisation, soumettent leurs comportements à un corps de conventions. Les règles et les rituels des jeux sportifs répondent tous à un choix social, sinon arbitraire, du moins arbitral.

Si le besoin d'activité physique est commun à toutes les espèces (à cette différence près que, chez les animaux, les comportements de jeux sont invariants), en revanche dire des jeux et des sports qu'ils sont naturels est dénué de sens. La motricité humaine n'est donc pas naturelle, mais culturelle. Elle renvoie aux normes et aux valeurs d'un groupe social, d'une communauté ou d'une ethnie. Toute motricité est une ethnomotricité. Les sports de pleine nature sont en réalité des sports de pleine culture.

## Quelques généralités sur le sport moderne : qu'est-il devenu ?

**Sport:** de l'ancien français *deport* au sens de "plaisir, divertissement", déverbal de *deporter* (amuser, en latin vulgaire), *desporter*. Qui a donné *desport*, *disport* (moyen anglais du 14<sup>ème</sup> siècle) puis, par aphérèse, *sport*: amusement, passe-temps, jeu, distraction (en particulier de plein air à base d'exercices physiques, en 1523) (TLFi).

Ce qui ressort le plus fréquemment des différentes approches du sport, serait:

- Le dépassement de soi, jusqu'à l'excès, un accomplissement, une manière d'accéder à soi, d'élargir son soi, voire d'en sortir, de se reconnaître et d'élargir son champ de conscience (ivresse de la victoire);
- Le lieu du contrôle de soi et donc de l'abaissement du taux de violence;
- Par ailleurs l'exaltation de valeurs morales (pureté, intégrité, loyauté) mais aussi sociales (sociabilité, émulation, citoyenneté, fair-play...);
- La performance sans limites d'où professionnalisation, médicalisation, optimisation de tous les paramètres (matériels, matériaux, techniques gestuelles, diététique, psychologique...) dans un rêve fou de transhumanité;
- La soumission à un certain nombre de contraintes: licence, règlements, adhésion à une fédération, compétitions, entraînements, hiérarchie...;
- La clôture du temps et de l'espace;
- La mondialisation par une forme de standardisation des pratiques, par l'hypermédiatisation;
- La ferveur quasi-religieuse des spectateurs;
- Un lien plus ou moins étroit avec le (la?) politique (conquête du pouvoir de manière pacifique) et avéré avec la finance (publicité);
- Le monde de l'exclusion, du clivage, voire de la xénophobie;
- Un lieu et un instant *cathartiques\** où s'expriment tension et excitation générées par les contraintes sociales, mais maintenues à un niveau *mimétique\** (l'affrontement entre les joueurs n'a pas vraiment lieu, de par les règles et contrôles inhérents à la pratique, qui uniformisent le jeu).

\*catharsis : Ce qu'Aristote a appelé la « catharsis sociale » : la nécessité d'expulsion des tensions pour réaffirmer l'ordre social.

\*désir mimétique : selon R. GIRARD (*La violence et le sacré*), « ... l'imitation du voisin qui a un désir égoïste d'accaparement du même objet ... amène la rivalité ».

*Définir le sport par la double dimension mimétique et cathartique conduit alors à tracer une ligne de démarcation très nette entre jeux traditionnels et sports modernes*

(P.-A. KREMP).

Ce constat pourrait se compléter des conditions propres, dans le contexte actuel, à une définition "normée" du sport: action motrice institutionnalisée, codifiée et compétitive.

**Considérer le sport à la lumière du jeu peut s'effectuer selon différentes regards:**

- **Sports et jeux en réseaux (P. PARLEBAS):**

Les foisonnantes caractéristiques de surface des jeux sportifs et leur surabondante variété masquent des structures sous-jacentes invariantes. Celles-ci sont illustrées par des réseaux d'interaction tels ceux des duels et ceux des systèmes de coalitions.

Une stratégie intéressante sera de modéliser les situations de jeu et de sport, c'est-à-dire d'en présenter une simulation simplifiée, éventuellement mathématisée, sous la forme d'un réseau. À ce titre, le cas des jeux et des sports offre une chance exceptionnelle. Ceux-ci trouvent en effet leur existence dans un ensemble de règles facilement accessibles qui prévoient tous les éléments de logique interne nécessaires à leur mise en pratique: modalités des interactions entre joueurs, conditions d'espace et de temps, types d'utilisation des objets... Il s'agira ainsi pour projet, à partir d'une solide connaissance des règles et d'une minutieuse observation des pratiques de terrain, de modéliser les structures de fonctionnement révélatrices des jeux et des sports (ces structures opératoires, porteuses de la logique interne de l'activité, représentent les systèmes de fonctionnement à la base de tout jeu sportif).

Selon P. PARLEBAS donc, les conduites des joueurs s'accomplissent au sein de systèmes d'interaction stables qui en spécifient le champ des possibles de façon nécessairement limitante. Qu'il s'agisse du rugby, du basket, de l'escrime ou du judo, le sport est un univers fermé; le sport est un monde de la clôture. L'immense variété des conduites ludo-sportives de surface n'est que la manifestation bigarrée de permanences qui prennent corps dans des structures profondes. Ces structures sous-jacentes jouent le rôle de matrices d'engendrement des comportements d'action et des événements qui scandent le déroulement du jeu (communications entre joueurs, scores, gain du match, prise de rôles ...). On les retrouve, sous des modalités différentes, dans toutes les pratiques ludo-corporelles; aussi les nomme-t-il, les «universaux» des jeux et des sports. Ont été clairement identifiés le réseau des communications motrices, le réseau des interactions de marque, le système des scores, le réseau des rôles socio-moteurs et la structure des sous-rôles. Au niveau intermédiaire qui est le leur, ces «universaux» du jeu sportif vont permettre d'«expliquer les phénomènes en construisant des mécanismes élémentaires qui les engendrent», pour reprendre l'expression de M. CHERKAOUI. Ici, il s'agit de formaliser les structures de fonctionnement et les mécanismes générateurs des actes de jeu.

Les notions d'interaction et de système étant à la base de cette modélisation, il est apparu que l'objet «réseau», relayé par la théorie des graphes, était bien adapté à ce sujet ... en ciblant l'analyse sur les éclairages sociaux que peuvent suggérer quelques propriétés formelles et contraignantes, notamment les propriétés d'**équilibre** et de **symétrie**. La modélisation à l'aide des réseaux est applicable à tous les jeux sportifs quels qu'ils soient: certains offrent un réseau très fluide, d'autres un réseau richement vascularisé. L'étude s'appuie sur un ou plusieurs exemples choisis chemin faisant, en sachant que la généralisation de la démarche à tous les jeux et à tous les sports reste la toile de fond, ce type de recherche devant aboutir à une étude comparative de l'ensemble des jeux sportifs.

La propriété d'équilibre a été mise en avant par le psychologue F. HEIDER, en 1946. De son côté et à la même époque, C. LÉVI-STRAUSS (*Analyse structurale en linguistique et en anthropologie*, 1945) a représenté tout système parental par un «atome de parenté» dont chaque liaison était affectée d'un signe positif ou négatif, démarche qui est à la base de la définition de l'équilibre. La prise en compte de cette notion s'appuie sur des graphes auxquels sont associées deux relations: l'une considérée comme positive et affectée d'un signe «+», l'autre jugée comme négative et affectée d'un signe «-». L'intérêt de cette procédure tient pour beaucoup à la multiplicité des situations relationnelles qui peuvent être représentées de façon évocatrice sous ce double jour: relations de choix, de rejet, de préférence, d'amitié, d'hostilité, d'entraide, d'antagonisme, de compétition ... L'équilibre devient donc dans cette optique un outil puissant de mise en évidence de certains phénomènes sociaux.

#### Exemple du basket-ball:

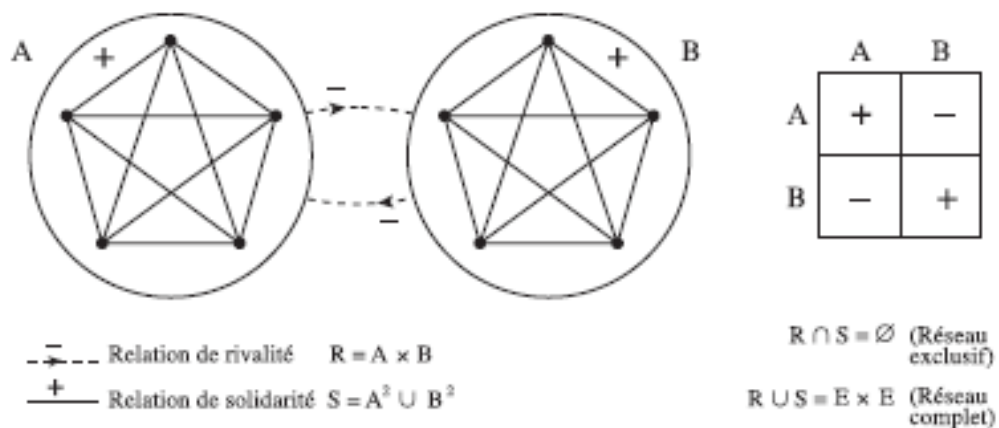


Figure 1. — Réseau des interactions motrices du basket-ball et matrice associée

Pour éviter toute confusion, il est capital d'isoler les variables, notamment celles qui ne sont pas constitutives de la tâche, telles les interactions verbales et l'intervention du public. En bref, ainsi défini, le réseau des communications du basket va illustrer un invariant du sport: le faisceau de tous les possibles sur le plan des communications et des contre-communications motrices (cf. Figure 1).

Pour chaque jeu sportif quel qu'il soit, on peut dresser ainsi le réseau de l'ensemble de ses interactions motrices potentielles. Dans les jeux sportifs sans ballon, l'interaction motrice s'accomplit de façon variée, parfois par l'intermédiaire d'un instrument (l'arme en escrime, le «témoin» dans les relais...), parfois par la prise de possession d'un espace favorable (prise de «la corde» dans les courses, prise du vent dans les régates...), ou encore par le contact direct («coups» et «prises» dans les sports de combats, «toucher» de la main dans certains jeux traditionnels tels les Barres...). Ce graphe des interactions motrices, rigoureusement fidèle à la règle du jeu, représente le canevas fondamental sur lequel viennent se tisser tous les échanges moteurs d'une rencontre ludo-sportive.

Considérons à présent un joueur de basket-ball et explorons toutes les possibilités de lien social qu'il peut actualiser dans le triangle qui le réunit à deux autres joueurs. Passons en revue successivement toutes les liaisons signées réalisables entre ce joueur et les deux autres, et examinons dans quel rapport ces deux derniers acteurs doivent être alors pour respecter la propriété d'équilibre. Ainsi que le signale le tableau de la Figure 2, en référence au joueur considéré face à son micro-groupe, trois cas d'équilibre sont identifiables :

- les deux autres joueurs sont tous deux mes amis: ils sont donc amis entre eux;
- les deux autres joueurs sont tous deux mes ennemis: ils sont donc amis entre eux;
- l'un est mon ami et l'autre mon ennemi: ils sont nécessairement ennemis entre eux.

Liaisons de départ	Fermeture équilibrée du triangle	Triangles récusés	Alliances et oppositions imposées par l'équilibre
			"Mes amis sont entre eux des amis"
			"Mes ennemis sont entre eux des amis"
			"Mon ami et mon ennemi sont entre eux des ennemis"
	<p>2 triangles équilibrés</p>	<p>2 triangles déséquilibrés</p>	

+ Relation de solidarité S  
 - - - - Relation de rivalité R

Figure 2. — Les diverses modalités du triangle «signé», atome de base de l'équilibrage d'un réseau. On observe que la propriété d'équilibre entraîne des contraintes d'alliance et de contre-alliance très stricte (deux triangles sont autorisés et deux sont refusés).

On est en présence d'un affrontement absolu entre deux adversaires, c'est-à-dire d'un «jeu à deux joueurs et à somme nulle» pour reprendre la terminologie que Von NEUMANN a proposé en théorie des jeux. Ici, les joueurs sont en réalité des acteurs collectifs, c'est-à-dire, des équipes telles que, tout point gagné par l'une d'entre elles est remporté au détriment de l'autre. Une constatation massive s'impose: tous les sports collectifs en vogue dans notre société sont bâtis sur ce même modèle. Matches de football, de volley, de rugby, de handball ou de hockey possèdent tous la même structure de duel offrant un homomorphisme spectaculaire, aux effectifs près et reposent sur un réseau bi-équilibré.

Tout se passe comme si ce modèle était considéré comme le seul qui se prête à un jeu sportif intelligible. Qu'en est-il réellement? En dehors du sport, existe-t-il des jeux qui possèdent des réseaux déséquilibrés?

À vrai dire, de tels réseaux non orthodoxes sont bel et bien attestés dans le domaine aujourd'hui délaissé des jeux sportifs traditionnels. Nombre de ces derniers transgressent allègrement la propriété d'équilibre. L'un d'entre eux, bien caractéristique, nommé «Les Trois camps» qui met en confrontation directe, sur un grand terrain, trois équipes soudées. Ses règles prescrivent un pouvoir de prise par simple touche de type circulaire, tel que les joueurs du camp P peuvent capturer les joueurs du camp V, lesquels peuvent s'emparer des membres du camp R qui, à leur tour, ont pour tâche de se saisir des joueurs du camp P. À première vue, ce système de prise se traduit par un graphe de coalitions paraissant anodin. Cependant, l'antisymétrie de ce droit de capture s'exerçant sur un triangle de joueurs, entraîne un véritable paradoxe relationnel. En effet, lorsqu'un renard R capture une poule P, il protège la vipère V (menacée par cette poule P). Or, du point de vue du renard, la vipère qu'il protège ainsi, c'est précisément son prédateur direct qui a droit de prise sur lui! L'acte censé assurer le point gagnant ouvre la voie au point perdant. Et ce même mécanisme circulaire et contradictoire se reproduit pour chacun des membres des trois cliques opposées. Autrement dit, plus un joueur accomplit d'actions de prise gagnantes, plus il conspire à sa perte. C'est là typiquement le phénomène de «double contrainte» découvert et analysé par Gregory BATESON (1977): pour gagner, le joueur doit capturer ses adversaires désignés, mais plus il réussit de captures, plus il devient vulnérable et s'achemine vers la défaite.

Pour le coup, c'est la règle qui rend le déséquilibre et le «paradoxe» inéluctables dans ce jeu. Dans de nombreux autres, sans être totalement imposé, le paradoxe trouve des conditions favorables à son émergence: c'est le cas des pratiques où la relation entre les joueurs est ambivalente. L'intersection entre les deux relations de rivalité  $R$  et de solidarité  $S$  n'est pas vide: le bigraphe n'est plus exclusif et les cycles négatifs, indicateurs de déséquilibre, imposent alors leur présence dérangeante. Les jeux traditionnels «de type paradoxal» sont nombreux (la Balle assise, le Gouret, la Porte, l'Ours et son gardien, la Galoche, les Quatre coins ...).

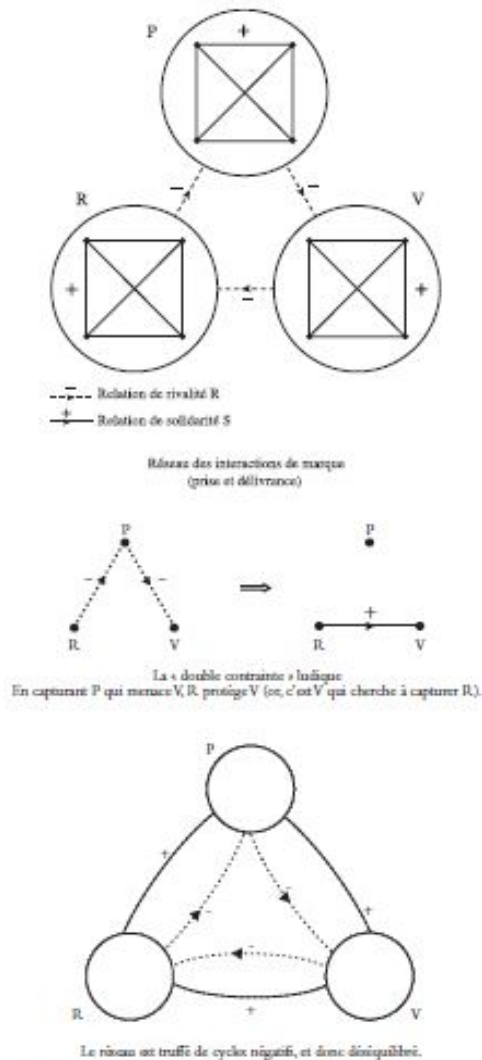


Figure 5. — Un cas exemplaire de réseau d'interaction non équilibré : le jeu sportif traditionnel des Trois camps

A ce titre et pour reprendre certaines des caractéristiques du sport, évoquées plus haut:

- **Le non-équilibre** du réseau provoque la communication paradoxale, et celle-ci va **brouiller un spectacle qui se voudrait limpide, pur et loyal**. Le déroulement du jeu devient alors incohérent et est perçu comme «injuste». Il crée un «effet pervers»: les actes intentionnels des joueurs produisent des conséquences non intentionnelles. La composition des actions individuelles suscite une situation collective renversante qui prend les joueurs à contre-pied. Or, exaltant le franc-jeu, **le spectacle sportif condamne le double jeu**. Dans son étude du désordre social, Raymond BOUDON souligne que les institutions s'ingénient à supprimer les effets pervers qui sont ainsi, par ces efforts d'élimination, à la source des transformations de la société: «La fonction principale de l'organisation sociale, écrit-il, est l'élimination des effets pervers» (1977). L'évolution des jeux sportifs au cours du dernier siècle en est une éclatante illustration. S'appliquant à éradiquer tout effet pervers perturbateur, l'institution sportive a autoritairement évincé tout jeu sportif susceptible de le faire surgir, et notamment tout jeu sportif non équilibré.

- **Le spectacle sportif** n'est pas au seul service d'une esthétique désintéressée ; il est lié à des représentations sociales, à des valeurs, à une conception sous-jacente de la société. Il **est le représentant symbolique d'un idéal social**. Le sport se veut à l'image des conditions de loyauté et d'égalité, prônées par les sociétés démocratiques modernes. Pour que la confrontation soit équitable, les adversaires affrontés doivent en effet disposer des mêmes droits et des mêmes armes. Cette similitude totale des statuts et des pouvoirs attribués aux adversaires respectifs permet au sport de se prévaloir hautement de l'égalité des chances. Équilibre et symétrie offrent le symbole d'une confrontation équitable où règne l'égalité des chances. La fraternité des équipiers et l'adversité des opposants se donnent libre cours en une transparence exemplaire, car l'équilibre prend corps dans un jeu «à information complète», selon l'expression de la théorie des jeux. De nombreux jeux sportifs traditionnels, notamment des duels pourtant passionnants mais qui n'associent pas l'équilibre et la symétrie, ont été résolument récusés par les instances institutionnelles: le Drapeau, l'Épervier, Gendarmes et voleurs, la Délivrance, le Double drapeau, la Balle à l'ours; parallèlement, les sports de combat et l'escrime dont les spécialités sont surabondantes (boxe, lutte, judo, fleuret, épée, sabre) ont rejeté tout duel dissymétrique comme le furent les spectaculaires assauts des gladiateurs romains, rétiaires et autres mirmillons. Bien que très spectaculaires et même populaires, les combats inégaux sont systématiquement repoussés par les instances sportives qui redoutent comme la peste que l'on confonde le sport et le cirque. Point d'affrontement grotesque ni de clowneries où l'on s'esclaffe, mais des duels nobles dans lesquels des conditions justes et équitables magnifient la vaillance et la dignité des combattants. On ne peut y échapper: **le souci éthique est omniprésent dans le sport**.
- Une autre propriété formelle des réseaux sportifs possède une correspondance fortement chargée de signification sociale: **la stabilité, définie par l'invariance des deux relations R et S**. Autrement dit, un joueur ne change jamais de partenaire ou d'adversaire au cours d'une rencontre: quelles que soient ses motivations et ses préférences, il ne peut tourner casaque. Au cours d'un match de football ou de volley-ball, il lui est interdit d'appartenir tantôt à une équipe et tantôt à l'autre: cette félonie est exclue. Ce n'est pas le cas de nombreux jeux traditionnels de réseau instable, au cours desquels la règle autorise ou impose au pratiquant de changer abruptement de camp: à l'Épervier, à la Balle au chasseur, à l'Ours et son gardien, le joueur atteint devient brutalement l'adversaire de son précédent partenaire (le réseau restant exclusif). Chaleureusement protégé par un coéquipier, tel pratiquant va quelques secondes plus tard, se mettre à pourfendre son ancien protecteur de ses attaques agressives.



- **Sport et coopération (J.-P. LEPRI):**

Coopérer suppose, pour les "contractants:

- La libre volonté de coopérer (cf. RONALDO en 1998);
- Une claire conscience des avantages et inconvénients des moyens (sur lesquels se sont accordés les contractants) et du but poursuivi (bien commun et individuel sur lequel convergent les membres du groupe);
- Une capacité à imaginer et à anticiper sa participation au groupe;
- Un comportement décent quant à l'obtention d'un bénéfice mutuel; d'où une régulation (règles), un évaluateur (arbitre);
- Equité dans la répartition des apports et des bénéfices;
- La possibilité de librement sortir du contrat.

Institutionnaliser ou organiser la coopération (acte qui se veut naturel, inné) c'est en stériliser et en confisquer le sens.

*«Un jeu entièrement contraint, auquel il ne serait pas permis d'échapper, un système d'obligation qui pèserait de tout son poids sur l'individu, au point de lui interdire toute pensée autre – ne serait pas un jeu, dans le sens que l'on donne habituellement à ce terme, mais l'expression d'une totale nécessité, un mécanisme d'asservissement» (J. HENRIOT, 1989).*

Quand on constate qu'au sein des fédérations françaises de judo et de karaté (sport de "gagne" s'il en est) 80% des pratiquants ne s'inscrivent pas dans les championnats officiels, alors qu'ils pratiquent en club, et montrent ainsi qu'il existe d'autres comportements que la gagne: le risque, les copains..., une prise de conscience s'impose quant aux objectifs différents de ceux de la compétition.

C'est ainsi qu'une idée, voire une théorie fait actuellement son chemin, dans le monde de l'entreprise, dans la sphère scientifique, sur les réseaux sociaux comme dans le monde animal, qui est celle de la coopération : les relations entre individus seraient rarement archétypales (purement coopératives ou purement compétitives). Elles seraient bien souvent mixtes, hybrides, simultanément coopératives et compétitives. La coopération interindividuelle est même une technique de recrutement en gestion des ressources humaines : certains recruteurs mènent des entretiens d'embauche en demandant à des candidats de coopérer sur un projet pour ne retenir que certains d'entre eux par la suite. Elle n'est pas non plus propre aux sociétés occidentales contemporaines, car les travaux de l'anthropologue Margaret MEAD ont montré que certaines tribus autochtones sont fondées sur des degrés « intermédiaires » de coopération et de compétition. Pour le philosophe Pierre LÉVY, qui parle de « coopération compétitive » et de « compétition coopérative », la coopération interindividuelle serait même « le mode d'organisation privilégié de l'intelligence collective » !

Ainsi la coopération concerne aussi le monde du sport. Dans le football ou le cyclisme, les sportifs doivent parfois coopérer pour gagner, tout en étant en compétition pour devenir la « star » de la partie. En basket, le célèbre duo Shaquille O'NEAL–Kobe BRYANT a permis à l'équipe des Lakers de gagner trois titres consécutifs entre 1999 et 2003, malgré une rivalité entre les deux joueurs. Les études émergentes sur la coopération interindividuelle montrent qu'elle renforce leur créativité, dans des contextes variés, en situations de face-à-face ou en ligne. Loin d'être contreproductive, cette simultanéité présente donc certains bénéfices.

- **Universalisme ou particularisme, mondialisation ou localisation ?**

Au premier abord, le domaine des jeux paraît immense et d'un traitement difficile si l'on s'en tient aux apparences. C'est que leur système de fonctionnement, même le plus simple, s'est habillé de mille manières en se frottant aux époques, aux climats, aux régions, aux langues, aux dialectes, aux coutumes, aux fluctuations des nombres d'acteurs, de leur âge et de leur sexe. Ajouté à cela, le fait que le XXème siècle a développé une action volontariste sur les jeux des enfants: certains ont été recueillis, fichés, moralisés, prolongés de variantes par les mouvements de jeunesse, de scoutisme, de loisirs et de vacances.

Au Moyen-Âge, les jeux physiques étaient le petit théâtre local où se rejouait la singularité de la vie des villages, des bourgades et des peuples. Les divertissements qu'on appelait le "desport", connaissaient une existence régionale. Lorsqu'un jeu se répandait alentour par le truchement des bergers, des marchands ou des soldats, les villageois se l'approprièrent en adaptant les règles au relief et aux coutumes du cru. Le pays devint constellé d'une myriade de variantes ludiques dont chacune revendiquait son originalité, témoin d'une identité enracinée dans les pratiques corporelles. Le paysage ludique offrait une mosaïque haute en couleurs, prodigieusement diversifiée.

- **Autres temps, autres lieux, autres règles :**

Les jeux favorisent des pratiques relationnelles plus souples, une entraide et le partage quand bien même ils s'adresseraient à un public d'enfants, d'adolescents, en des lieux moins "porteurs", moins prestigieux que sont les cours de récréation et/ou les aires d'accueils collectifs de mineurs.

*"Les jeux des enfants ne sont pas indignes de l'attention du sage. On y trouve souvent un tableau de la vie humaine"* (J.-F. ADRY, *Dictionnaire des jeux de l'enfance et de la jeunesse chez tous les peuples*, PARIS, 1807).

Le jeu traduit la personnalité du pratiquant et donc invite à une identification, voire à une participation et peut emporter les participants vers un autre univers, où les pouvoirs sont accrus, où la loi est à leur convenance: *"Une ample comédie à cent actes divers, Et dont la scène est l'Univers"* (LA FONTAINE).

À propos, par exemple, des règles, la notion de «détournement» peut se référer à celle de «décision» du joueur (BROUGÈRE, 2005). Le joueur transforme, à sa guise, son rapport à l'espace et au temps, à soi ou aux autres à travers les rôles endossés, aux règles inventées, ajustées voire négociées et souvent personnalisées. Le jeu serait alors une «création» située originale des joueurs. Au cœur du «jeu de vivre», la décision génère l'expérience autotélique du jeu.

Le jeu a un sens, qui sollicite intensément le vécu personnel, qui engage également une vision des rapports sociaux.

L'enfant jouant est un enfant décidant, communiquant, envahi par l'émotion et qui donne vie aux réseaux d'interaction sociale. Le jeu rend visible l'influence qu'il exerce en profondeur sur les conduites humaines et sur la conception de la rencontre sociale. Certains jeux traditionnels se pratiquent sans affrontement (ils sont alors strictement coopératifs).

Le jeu, et particulièrement le jeu traditionnel entremêle deux univers rationnellement peu compatibles: celui, enchanté, de la fantaisie débridée, né de la fiction ludique et celui du "rudolement", né de la rugueuse réalité dans laquelle est inéluctablement enraciné le corps agissant. La relation au monde, de ce fait, est bouleversée par un rapport aux objets, au temps, à l'espace, aux autres intervenants qui accorde à l'action motrice du joueur de nouveaux pouvoirs, extravagants, de type symbolique. Le jeu plonge les acteurs dans un univers inhabituel où surgissent l'insolite et la transgression; où ils peuvent déployer de nouvelles ressources, des stratégies, faire ce qui leur est habituellement interdit: choisir ses partenaires, agresser qui leur déplaît, tourner casaque, changer subitement d'alliance, courir où bon leur semble et à leur propre allure sans se soumettre à un schéma tactique décidé par d'autres.

Le jeu ne distingue plus partenaire ou adversaire: tel jeu fera que l'adversaire, pris, peut devenir un allié, face à d'autres adversaires (L'Épervier, PRV ...) et la compétition, si elle existe encore, au cœur des échanges, ne stigmatise plus les vaincus. Cette issue de connivence et de fraternité est une caractéristique de nombre de jeux qui s'appuient sur une compétition "partageante" et non "excluante".

Il en est ainsi de ce qui est appelé "jeux paradoxaux": jeux qui conduisent au comble de la déraison et de la provocation relationnelle. Il s'agit en effet de pratiques aux interactions motrices ambivalentes qui laissent à chaque pratiquant une marge de manœuvre dans le type de relation (amicale ou agressive) qu'il souhaite entretenir avec les autres joueurs. C'est le cas de P,R,V et de ses deux aspects contradictoires (prendre sans pour autant être pris), de sa "double contrainte", de ce paradoxe propre à la logique interne de ce jeu. Pas de registre binaire d'alliances et de conflits bien cadrés mais multiples combinaisons relationnelles, subversion des règles académiques, questionnement sur sa marge de liberté, sur le pouvoir, sur la confiance. A une rigidité relationnelle se substitue une flexibilité des échanges, une socialité souple, une audacieuse voire perturbante créativité.

Une autre dimension à prendre en considération dans cette relative opposition entre jeu et sport (même si P. PARLEBAS parle de **jeux sportifs**, englobant jeux traditionnels, sports, pratiques de pleine nature, activités d'hygiène et de loisirs, activités d'expression) est celle du temps.

Les jeux dans la société traditionnelle sont marqués par un agenda périodique, «*marqué par le respect des rythmes naturels (les saisons et les jours)*», des calendriers et agendas...». Les jeux sont «*non-productifs*», ils représentent les aptitudes du travail journalier; «*comme les jeux d'adresse, de force, de maîtrise des animaux...*».

- **Rapport à la culture:**

Par ailleurs, les pratiquants des jeux dans la société traditionnelle sont définis par leur âge ou leur sexe, plus que par le niveau du joueur. Cette vision des jeux traditionnels renvoie à l'ethnomotricité vue comme *«le champ et la nature des pratiques motrices, considérées du point de vue de leur relation avec la culture et le milieu social dans lequel elles se sont développées»*.

*«Les jeux sont les créations d'une culture et le fruit d'une histoire. La littérature et la musique, les manières de bâtir, de se vêtir et de se nourrir sont classiquement présentés comme faisant partie du patrimoine communautaire; mais n'oublions pas les manières de se divertir, les manières de partager le plaisir d'agir ensemble, n'oublions pas les jeux! Eux aussi sont issus du terroir: ils correspondent à l'enracinement social de manières de se comporter, de communiquer avec les autres et d'entrer en contact avec l'environnement. Liés à des croyances séculaires, façonnés par des rites et des cérémonies coutumières, inspirés par des pratiques de la vie quotidienne, les jeux physiques font partie du patrimoine culturel, d'un patrimoine culturel fondé sur la mise en jeu du corps, fondé sur l'action motrice. Et ce patrimoine est particulièrement diversifié et exubérant. Cette ethnomotricité ludique représente la culture mise en actes, une culture qui revit dans les gestes du corps. A ce titre, les jeux font figure d'un lieu de mémoire, souvent négligé mais en réalité riche d'une symbolique évocatrice (...) L'étude des jeux peut ainsi offrir une intéressante voie d'accès à la connaissance des sociétés» (P. PARLEBAS).*

Selon B. DURING, *«la société traditionnelle associe empirisme, conservatisme, et pensée mythique. La société industrielle s'affirme rationaliste, progressiste et laïque»*. Les jeux sont associés aux contes, légendes et mythes.

Le jeu, le corps, représentent les lieux privilégiés d'une culture: par l'espace dont ils disposent, par le temps et les rythmes qu'ils imposent, par les actions motrices et les communications qu'ils proposent, les jeux physiques sont comme le miroir de chaque civilisation. Aux originalités ethniques correspondent des originalités ludiques. Le "je" de chaque culture s'exprime dans ses jeux.

### **En définitive, le jeu :**

**Fait partie du patrimoine culturel de l'humanité.** Cette culture, mise en actes, revit dans les gestes du corps, va engendrer ses propres jeux en fonction des normes, des valeurs qu'elle compte retrouver dans la vie sociale

**Est un système de règles**, de conventions, contrat de base auquel adhèrent tous les participants. Ce contrat social s'inscrit pleinement dans un processus de socialisation qui est à la base de toute démocratie ;

Procède d'une « logique interne » qui se manifeste sur le terrain par le rapport que les joueurs entretiennent avec l'espace, le temps et avec les autres participants ; grammaire du jeu, système de contraintes qui structure un espace de liberté et offre des possibilités de création ;

**Est fondé sur une mise en jeu corporelle**, sur les conduites motrices des participants qui obéissent à la logique de l'activité,

**Est régulé**, dans sa pratique, par le groupe lui-même, sans recours à un arbitre extérieur spécialisé.

**Met en jeu les différentes dimensions de la personnalité :**

Dimension organique : force, adresse, résistance, coordination ;

Dimension cognitive : réflexion, prise d'informations sur l'environnement, prise de décisions ;

Dimension affective : émotion (« se mouvoir, c'est s'émouvoir »), peur, enthousiasme ;

Dimension relationnelle : interactions corporelles avec partenaires et/ou adversaires (coopération ou opposition) ;

Dimension expressive : imaginaire, créativité des conduites motrices (loup, épervier, renard, princesse, roi ...) comme un conte agi corporellement.

**Met en œuvre une multiplicité de formes du lien social** : duel d'équipes, chacun pour soi, un contre tous, une équipe contre les autres.

**Est de l'ordre de la compétition partageante (coopétition) plutôt qu'excluante :**

Réussite de tous les joueurs : quand le jeu s'arrête, il n'y a ni vainqueur dominant ni vaincu dominé (Épervier, Balle au chasseur, Quatre coins, jeux paradoxaux ...). *L'enjeu est ailleurs, dans le plaisir du jeu lui-même.* La réussite personnelle peut se conjuguer harmonieusement avec la réussite collective ... et l'épanouissement personnel ne passe pas nécessairement par l'échec d'autrui.

### Alors ? Sport et jeux irréconciliables ?

- **A l'école :**

Une approche viserait, en EPS, à considérer les jeux comme des activités pré-sportives. Ces jeux traditionnels sont considérés par certains comme un excellent moyen pour apprendre à l'élève les habiletés de base qui améliorent ses capacités mentales et physiques. Ils l'initient à la pratique des sports, et lui permettent d'acquérir les compétences et de comprendre certaines tactiques simples, utilisées dans ces jeux, d'une manière plus amusante tout en étant plus motivé et apte à comprendre (E. BATTISTA).

F. MAHLO a mené une expérience où il a observé un groupe d'enfants qui pratiquaient d'abord des jeux traditionnels et ensuite des sports collectifs, et un autre groupe qui pratiquait directement les sports collectifs. Après l'observation et l'évaluation de certains aspects comme l'anticipation, le démarquage, l'intervalle, l'appui et le soutien, il constate que «*les enfants qui ont pratiqué des jeux traditionnels avant les sports collectifs ont des capacités tactiques plus élevées que les autres*» et en conclut que les jeux traditionnels sont préparatoires aux sports collectifs. Il considère ainsi que les jeux traditionnels sont inférieurs aux sports collectifs et doivent être pratiqués avant ceux-ci. Ces jeux créent chez l'élève des penchants sportifs positifs et font en sorte qu'il devienne passionné par une activité sportive. Beaucoup d'auteurs ne partagent pas le même avis, notamment P. PARLEBAS, fervent défenseur des jeux traditionnels et de leurs grandeurs. Il est contre l'approche sportive qui considère les jeux comme jeux pré-sportifs et affirme que ces jeux, qui sont négligés, proposent une richesse affective et motrice, de la fantaisie, en opposition aux activités sportives rigides et rationnelles.

- **Les « quasi-jeux » :**

Là où les jeux traditionnels pouvaient être taxés de "folklorisme", d'enfermement dans une jalouse mentalité de ghetto défendant une identité réputée inaliénable, de nouvelles activités apparaissent et s'ajoutent aux anciennes:

Que dire de l'usage dans les "tribus primitives" du détournement du sport à un usage ludique (cf. La Pensée sauvage), en changeant les règles, de telle sorte que d'une part, le vainqueur n'existe plus et que, d'autre part, l'adversaire devient temporairement partenaire (cf. A. POULIQUEN: *jouer ou gagner, il faut choisir*)?

Ce qui tend à rapprocher ces "sports de rue" de la notion de jeu, c'est essentiellement l'espace qu'ils appréhendent! La rue, l'espace public citadin ouvert ... espaces des jeux divers, singuliers, récupérés, accaparés, détournés, bricolés, partagés. Longueurs, largeurs, déclivités, substrats, obstacles peuvent s'imposer aux pratiquants qui devront s'en contenter, à moins de migrer vers des lieux plus accueillants. Des obstacles doivent être pris en compte, qui bouleversent le fonctionnement d'une partie: mur, grillage, banc, barrière, porte de garage, bitume ou pelouse dégradés (bosses, trous), massif floral, arbre, dos d'âne, trottoir. Les cibles: cage ou panier, n'ont pas les caractéristiques habituelles de largeur ou de hauteur. Des obstacles «naturels» peuvent servir de repères: une borne, une porte, un poteau, un arbre, complétés par des plots, sacs, vêtements, chaises ou objets divers qui viendront matérialiser la zone à viser ... Le mot d'ordre du jeu sportif de rue est bien de s'arranger avec les moyens du bord et d'en faire une force dynamisante qui «fait de nécessité vertu» (BOURDIEU, 1979).

Ce qui, contradictoirement, n'est pas une nouveauté: on peut, selon P. BORDES, prendre appui sur un certain nombre de travaux qui, depuis l'époque médiévale jusqu'au milieu du XXe siècle et l'apparition des «sports de rue», mettent en évidence l'adaptation des pratiques des villages ou des villes aux caractéristiques de l'environnement physique et matériel. A noter qu'un certain nombre des chercheurs concernés, issus de milieux populaires, évoquent leurs souvenirs d'enfance à ce propos: "*La rue des remparts était un terrain privilégié; quasiment une impasse, sans voiture, pavée, en pente avec des trottoirs et une partie bétonnée qui permettait de jouer aux jeux de torche-cul (un jeu collectif proche de la galoche), aux billes, marelles et autre balle aux prisonniers*" (J.-C. MARCHAL, 1992).

Par ailleurs, la logique interne de fonctionnement de tels jeux ne renvoie pas à la domination d'un groupe ou d'un joueur sur un autre, mais à la régulation d'échanges tendus vers le plaisir du jeu et son prolongement. Le jeu doit continuer pour l'intérêt de tous: l'enjeu, c'est le jeu lui-même. La victoire est celle du collectif et pas celle d'une équipe. Comparant la «pratique sportive» et la «pratique sauvage» du football, MAUNY et GIBOUT écrivent: «Alors que les premiers font un match, les seconds jouent une partie». Le terme est ici à envisager au sens anglais de divertissement ou de détente, sans implication directe vis-à-vis d'un enjeu supérieur. P. BOURDIEU avait, dès la fin des années 1970, perçu cette tendance qui animait les pratiquants des «nouvelles formes des sports classiques»: «En fait, les gens qui viennent taper dans le ballon ne sont pas sur l'herbe pour vaincre à tout prix, vu qu'il n'y a pas d'enjeu, qu'il y a rarement deux fois les mêmes équipes, que les périodes de jeu sont élastiques et que la marque est parfois très approximative (à un ou deux buts près). Et lorsqu'une équipe est manifestement supérieure, on rééquilibre en faisant des transferts entre les deux teams».

Ce qui n'était pas perçu alors, c'est la grande proximité entre ce mode de fonctionnement et les modalités de déroulement de nombreux jeux de notre patrimoine.

## Conclusion :

Aujourd'hui, la pratique «libre» des jeux de tradition est devenue confidentielle. Elle finit presque par s'éteindre et semble réservée aux enfants et préadolescents.

Le jeu, et particulièrement le jeu traditionnel, n'est pas "préparatoire" à des sports consacrés: P, R, V par exemple, selon des simulations informatiques, expliquerait même le maintien de la biodiversité animale. Entre jeux traditionnels et jeux institutionnels (sports), la différence est de nature plus que simple différence de degré: il n'est pas rare que des jeux traditionnels présentent des structures d'action plus complexes que celles des sports (*Barres, Trois camps ...*). Considérés dans leur globalité, les jeux traditionnels possèdent des richesses éducatives ignorées des sports. Aussi convient-il de raisonner, non pas en termes de hiérarchie ou de substitution, mais en termes de complémentarité.

M. MAUSS, met en bonne place les jeux traditionnels dans son étude sur les situations de don/contre-don. Il s'agirait de "l'un des rocs humains sur lesquels sont bâties nos sociétés". Ils auraient donc une portée culturelle, sociale et même politique (au sens socratique du terme).

Sport, jeu et rêve mais pas le même rêve quand sport suppose rêver d'un avenir différent (argent, reconnaissance, considération, pouvoir ...), d'échapper au présent et que jeu suppose également d'échapper au présent mais du ressort de la magie, du conte, de la re(con)naissance ... alors "Jeu est un autre". Rêve d'anticipation vs rêve immédiat? Et quel symbolisme dans le sport? Quel oubli de la réalité?

In fine, là où dans le jeu, "ce qui compte n'est pas ce qui compte", là où l'enjeu est le jeu pour le jeu, le sport est moins un jeu qu'un enjeu ... A supposer qu'il soit un jeu, alors c'est un jeu à "somme nulle": tout gain d'une équipe, dûment comptabilisé, est l'exact pendant de ce que perd l'autre, parce que les deux collectifs ont les mêmes droits et devoirs, sont en égalité numérique et que les joueurs, la partie durant, restent dans la même équipe. Pas d'ajustements relationnels: chacun est assigné à résidence. La désignation d'un vainqueur est à ce prix.

Une dernière remarque, pour conclure, le jeu, contrairement au sport, ne s'est jamais posé la question du genre et/ou de l'âge des participants ni ne se fait temporairement (et opportunément) le chantre de la différence d'origine des participants ...

**Sources:**

- ASSAF T., *La place des jeux traditionnels dans l'EPS* (Thèse de Doctorat, Université BORDEAUX 2, 2010);
- BESSE-PATIN B., *Jouer le monde: critique de l'assimilation du sport au jeu* (Recensions, *Staps* 2018/2, n° 120);
- BORDES P. LESAGE T. et LEVEL M., *Les jeux collectifs de rue: résurgences ou re-création?* (*Staps* 2013/3, n° 101);
- BORDES P., *Place du paradoxe dans les jeux sportifs de rue* (revue VEN des Ceméa, n° 561, janvier 2016);
- BROUGÈRE G., *Jacques Henriot et les sciences du jeu ou la pensée de VILLETANEUSE*, (Sciences du jeu, 2013);
- CALMET M., *Vainqueurs dans l'échange* (revue Cahiers pédagogiques n° 505, mai 2013);
- CAMY J., *Les quilles en GASCOGNE, entre jeu et sport* (revue *Terrain*, n° 25, 1995);
- Ceméa, *Les jeux sportifs traditionnels au cœur de l'Éducation Nouvelle* (DVD 2010) ;
- CHATEAU J., *Le jeu chez l'enfant*, (<http://www.universalis.fr/encyclopedie/jeu-le-jeu-chez-l-enfant>);
- CORREGES D., *Le sport pacifie-t-il les mœurs?* (revue Sciences Humaines);
- DRJSCS de LORRAINE 2012 ([www.lorraine.drjscs.gouv.fr](http://www.lorraine.drjscs.gouv.fr));
- DUGAS É., *Du sport aux activités physiques de loisir: des formes culturelles et sociales bigarrées* (revue SociologieS, 2007)
- ELMOUKHLISS M. et BALAGUÉ C., *La coopération entre individus, des interactions encore mal connues* (The Conversation, janvier 2019) ;
- ENTHOVEN R., *Jouer* (Philosophie, Arte 2012);
- FERRERUELA A., Colloque autour des jeux et du sport (Ceméa PACA, janvier 2019) ;
- GAUSSEL M., *Que fait le corps à l'école?* (revue ifé n° 126, novembre 2018);
- GENVO S., *Penser les phénomènes de ludicisation à partir de J. HENRIOT* (<http://www.ludologique.com>);
- GIMBERT V. et NEHMAR K., *Activité physique et pratique sportive pour toutes et tous* (France Stratégie, novembre 2018);
- HARDY C., *Relire Jacques HENRIOT et regarder BRUEGEL* (Histoire(s) de jouer, blog du 27 avril 2012);
- <http://sites.google.com/site/jeuxtradinormandie/>
- KREMP P.-A., *Sport et civilisation. La violence maîtrisée* (fiche de lecture de l'ouvrage de N. ELIAS et E. DUNNING, Éditions FAYARD);
- LAGET S., *Coopérer pour réussir* (UPA, janvier 2019) ;
- LAZRI S., *Le sport peut-il sauver la planète?* (<https://www.liberation.fr/auteur/18656-seghir-lazri>);
- LEPRI J.-P., *Coopérer, un mythe?* (revue Cahiers pédagogiques n° 505, mai 2013);
- LESAY J.-D., *L'EUROPE au chevet des sports et jeux traditionnels* (Localtis.info du 21 octobre 2016);
- MARCHAL J.-C., *Jeux et pratiques motrices des 3 à 7 ans* (revue VEN des Ceméa, n° 496, septembre 2000);
- MARCHAL J.-C., *Jeux traditionnels et jeux sportifs* (Éditions VIGOT, PARIS, 1990);
- METRA M., *Approches théoriques du jeu* (lufm LYON, 2006);



- MORIN J.-M. *Les jeux traditionnels, plus ludiques et plus subtils que bien des sports* (<https://theconversation.com/les-jeux-traditionnels-plus-ludiques-et-plus-subtils-que-bien-des-sports-73250>);
- OBLIN N., *Le sport est-il un progrès?* (YouTube 2013);
- OBLIN N., *Privilégier le ludisme face à la compétition* ([https://www.scienceshumaines.com/articleprint2.php?lg=fr&id\\_article=34789](https://www.scienceshumaines.com/articleprint2.php?lg=fr&id_article=34789));
- PARLEBAS P., *Du jeu traditionnel au sport: l'irrésistible mondialisation du jeu sportif* (revue VEN des Ceméa, n° 496, septembre 2000);
- PARLEBAS P., *Jeu est un autre* (revue VEN des Ceméa, n° 561, janvier 2016);
- PARLEBAS P., *Le sport est-il un jeu naturel, universel et supérieur?* (revue VEN des Ceméa, n° 387, novembre 1984);
- PARLEBAS P., *Les mots à notre secours* (Dossier jeux et sports, revue VEN n° 494);
- PARLEBAS P., *Peut-on enseigner le jeu? Regards sur les jeux sportifs* (revue VEN des Ceméa, n° 555, juillet 2014);
- PARLEBAS P., *Réseaux dans les jeux et les sports* ([http://www.cairn.info/article.php?ID\\_REVUE=ANSO&ID\\_NUMPUBLIE=ANSO\\_022&ID\\_ARTICLE=ANSO\\_022\\_0314](http://www.cairn.info/article.php?ID_REVUE=ANSO&ID_NUMPUBLIE=ANSO_022&ID_ARTICLE=ANSO_022_0314));
- QUÉVAL I., *Le sport nous rend-il meilleurs?* (revue Sciences Humaines n°272, juillet 2015);
- ROUYER J., *Corps et éducation physique et sportive* (<http://www.epsetsociete.fr/Corps-et-education-physique-et>);
- VIDARD M., *Regards sur le sport* (La tête au carré, France-Culture, juin 2016);
- VIGARELLO G., *Du jeu ancien au show sportif (La naissance d'un mythe)* (Éditions du Seuil, PARIS, 2002);
- VIGARELLO G., *Le sport est-il encore un jeu?* (SH n° 152, août-septembre 2004);