

ENTRETIEN
AVEC
**GEORGES
VIGARELLO**



Entretien conduit par
FRANÇOIS L'YVONNET

ANCIENS JEUX ET SPORT MODERNE

Le sport est à la fois, selon vous, un miroir social et un lieu d'idéalisation. Peut-être faut-il commencer par définir le sport et par bien marquer la différence qu'il y a entre pratiques modernes et pratiques plus anciennes ?

Trop souvent, on a tendance à entendre par « sport » toutes les activités physiques, alors qu'il s'agit d'un phénomène original apparu à la fin du XIX^e siècle et qui a été, entre autres choses, à l'origine des Jeux olympiques de 1896, les premiers de l'époque moderne. Le « sport » correspond à une véritable organisation des pratiques compétitives : des pratiques d'affrontement réglées dans lesquelles l'investissement physique est premier – avec des courses, des sauts, etc.

Son originalité est double. D'une part, ce sont des institutions qui ont pris en charge l'organisation et la diffusion de ces activités : par exemple, des clubs, des associations, des fédérations, des gens qui se sont réunis en finançant, avec leurs propres deniers, des rencontres sur un mode collectif, de sorte qu'elles aient des résonances à la fois locales, régionales,

puis nationales. D'autre part, dans cette organisation, pouvait entrer qui le souhaitait. Autrement dit, il s'agissait d'un dispositif démocratique qui ne pouvait véritablement exister que dans des sociétés démocratiques, qui considèrent que tous les individus sont égaux et qu'ils ont le droit de participer aux activités qui concernent tout le monde. Ensuite, la possibilité offerte à tout le monde de s'inscrire et de participer. C'est bien sûr beaucoup plus complexe. Le sport n'a pas été d'emblée démocratique, des distinctions très fortes ont longtemps persisté, ne serait-ce que parce que l'accès à un club, dans certains cas, n'était possible que si les participants finançaient, pour des sommes relativement élevées, leur propre participation. À la fin des années 1880, il y a donc des différences très marquées entre les sports : certains sont réservés à des pratiquants fortunés et d'autres, à ceux qui le sont moins. Mais l'idée démocratique est tout de même centrale, et, à mesure que la pratique se développe, la démocratisation s'accélère.

Historiquement, la coupure intervient entre l'Ancien Régime et les nouvelles sociétés démocratiques et égalitaires qui naissent à la fin du XVIII^e et au début du XIX^e siècle.

À la nuance près que l'institution sportive proprement dite – à partir du projet à la fois administratif et démocratique de la Révolution française – a mis du temps à s'installer, pour prendre l'exemple de la France. Ce fut un peu plus rapide en

Angleterre, mais elle n'émergera véritablement que dans la seconde moitié du XIX^e siècle. Il faut ajouter deux ou trois indications supplémentaires pour bien comprendre ce qui caractérise la pratique sportive et son contexte : une pratique sportive – avec le projet dont nous venons de parler, qui consiste à diffuser, à répandre les compétitions à l'échelle d'une nation, voire au-delà – ne peut véritablement s'installer qu'à un certain nombre de conditions. Il faut notamment que l'espace soit disponible. On ne peut pas fonctionner avec une visée sportive, telle qu'on l'entend dans le monde contemporain, sans appropriation de l'espace. Dans la vieille société des terroirs, qui était une société d'enclavement, les jeux avaient des caractéristiques locales ; par exemple, dans des jeux de balle, les règles étaient différentes d'une vallée à l'autre. Le projet sportif et sa diffusion supposent un espace totalement disponible.

Il y a eu comme une interpénétration des espaces...

U ne interpénétration des espaces, une accélération et une simplification des communications : on voit très bien comment, à mesure qu'avance, par exemple, une ligne de chemin de fer, des clubs s'installent. Il y a alors véritablement diffusion. Une deuxième condition me paraît très importante, qui porte sur le temps. Il faut que, dans une société, existe, de manière quasi officielle, explicite, visible, un temps qui soit objectivement séparé du temps du travail.

Dans la société ancienne, les villages organisaient des jeux en fonction, par exemple, des fêtes patronales ; les nobles les organisaient en fonction des grandes fêtes privées que sont les mariages, les naissances, etc. La société industrielle a créé un temps spécifique, séparé du temps de travail, dévolu au repos et à la récupération. Bref, il y a eu une sorte de mathématisation, d'organisation très rigoureuse d'un temps chiffré de travail qui a créé un temps chiffré de loisirs. L'invention du loisir – que l'on peut faire remonter en gros au milieu du XIX^e siècle – est l'un des éléments essentiels pour comprendre l'apparition du sport. Entendons-nous bien : cela ne veut pas dire que la société ancienne n'avait pas de loisirs – les nobles en avaient –, mais la société industrielle a institué un temps de travail calculé, et donc un temps « extérieur » également calculé. Précisons que ce temps « extérieur » est réduit aux débuts de la société industrielle, et même relativement restreint. On travaille dix heures par jour, parfois douze, y compris nombre d'enfants. Pourtant, une conquête se met en place insensiblement. Au cours des dernières décennies du XIX^e siècle et au début du XX^e siècle, le temps de travail se réduit. Il y a le temps libre du dimanche et parfois du temps libre le soir, en semaine. Cela a des conséquences essentielles pour comprendre la pratique sportive : la création du loisir suscite à la fois la possibilité de pratiques nouvelles et la possibilité de se préparer, de s'entraîner pour ces pratiques nouvelles. La notion d'entraînement va ainsi devenir centrale.

Les anciens jeux - par comparaison avec le sport moderne - se caractérisaient par des rapports très hiérarchisés.

Trois grands repères anthropologiques permettent de bien comprendre ce que sont les anciens jeux et le sport moderne : le temps, l'espace et la sociabilité. Commençons par la sociabilité, les relations entre les gens. Celle de l'Ancien Régime est – nous le savons – très inégalitaire : le noble ne joue pas avec le bourgeois, qui, lui-même, ne joue pas avec le populaire, la femme ne joue pas avec l'homme, l'adulte avec l'enfant...

On retrouve les règles de commensalité, qui expriment et induisent toutes sortes de distinctions...

Exactement. Ce que la société démocratique va inventer, c'est la participation possible de tous. Dans une société hiérarchique, la sociabilité qui prévaut entraîne des conséquences considérables ; ainsi, les jeux des nobles ne sont pas ceux du peuple. Les jeux des nobles sont inspirés de l'art guerrier. Ce qui symbolise la force virile du noble, c'est, par exemple, la lance – nous sommes dans l'imaginaire prolongé de la chevalerie. Mais la participation des nobles obéit elle-même à des règles contraignantes. Lorsque les équipes s'organisent, elles ne le font pas de façon ouverte : dans le jeu de bague, ce sont les nobles, les grands seigneurs, qui organisent leur propre équipe et qui, en fonction de leurs finances,

peuvent s'offrir plus ou moins de « champions » ou parer plus ou moins richement leurs joueurs. Donc, d'emblée, avant même que le jeu commence, on voit qu'il y a des différences entre équipes qui peuvent avoir des conséquences sur le jugement, l'évaluation et le coût. Non seulement tel seigneur peut consacrer plus de ressources que d'autres à son équipe, mais, en plus, de façon quasi perverse, le règlement laisse une petite place à une évaluation qui va privilégier le noble le plus ostensiblement remarqué. Par exemple, dans tel carrousel de nobles, en 1660, sous Louis XIV, il y a un tir au pistolet. Le vainqueur sera bien celui qui aura approché le plus le « mille » d'une cible, mais un second prix sera donné à celui qui aura effectué la course et le geste avec le plus d'élégance, le plus de « noblesse », même si la balle a pu errer sur le champ du carrousel. Bref, l'inégalité est sourdement présente dans l'ensemble des jeux. On pourrait multiplier les exemples. Lorsque les sociétés bourgeoises s'organisent en sociétés de tir au XVII^e et au XVIII^e siècles, elles ne le font pas du tout à la manière des clubs de la fin du XIX^e siècle : la société de tir est obligatoirement en position de dépendance à l'égard de l'échevinage. C'est l'échevinage qui nomme le capitaine, lequel ne peut être qu'un noble et a des avantages : c'est lui qui tire le premier, par exemple.

Norbert Elias, qui fut à la fois sociologue du sport et historien de la société de cour, a bien montré la confrontation entre deux visions, celle d'une aristocratie qui conçoit le sport comme pure dépense et celle d'une bourgeoisie montante qui le conçoit quasiment comme un investissement, en tout cas, en vue d'autre chose.

Dans son essai fameux, « Sport and Excitement¹ », Elias dit deux choses fondamentales : d'abord, que, dans les pratiques sportives anciennes, le simple dispositif d'inégalités fait que ceux qui occupent une position « dominée » – pour reprendre les termes des sociologues d'aujourd'hui – ont tendance à investir le jeu pour essayer de s'affranchir de la domination et apparaître comme plus affirmés que le dispositif social ne semble le montrer.

C'est le cas dans les sociétés de tir dont nous avons parlé : l'avocat qui tire, mettons à Besançon, en 1750, tend, par la manière dont il s'investit, par son armement et par sa tenue, par le temps qu'il consacre à cette activité, à essayer d'atteindre le prestige que peut avoir le noble qu'il côtoie dans cette société. C'est un premier point : le jeu comme possibilité de mise en scène d'un déplacement social.

Elias montre très bien aussi que le jeu, à mesure que la société occidentale évolue, permet d'agir sur

1 • Norbert Elias, dans Norbert Elias et Éric Dunning, *Sport et Civilisation : la violence maîtrisée*, trad. de l'anglais par Josette Chicheportiche et Fabienne Duvigneau, avant-propos de Roger Chartier, Paris, Pocket, 1998.

la relation à l'aspect quasi instinctuel, spontané, affectif de notre comportement. La société occidentale, pour pouvoir fonctionner avec des dispositifs sociaux de plus en plus complexes, suppose que chaque individu accroisse le contrôle qu'il exerce sur son propre corps. C'est-à-dire qu'il ne fasse pas immédiatement apparaître de la violence – on ne règle pas les questions par des coups de poing. Et Elias montre remarquablement comment les pratiques de jeu se mettent en place de façon à gommer la violence. En constituant mieux les équipes, par exemple. On le voit clairement sur les gravures représentant des jeux, et aussi à la lecture des règlements, qui opèrent ce qu'on pourrait appeler un polissage progressif des comportements. Mais ce polissage n'est intéressant qu'à partir du moment où il laisse la place au fameux *excitement*. Il faut quand même qu'on prenne du plaisir, qu'on laisse sortir de soi quelque chose qui soit de l'ordre de l'instinctuel et du passionnel. Elias étudie bien le travail opéré pour atteindre un équilibre entre l'instantané et le contrôle, tout aussi incontournable qu'indispensable.

