

PIERRE PARLEBAS

JEU SPORTIF, REVE ET FANTAISIE

Esprit - n° 5 - mai 1975

Le jeu est un rêve. L'acte de jeu n'est pas réductible au fonctionnement d'une machine biologique qui dépenserait un surplus d'énergie. Il n'est pas non plus assimilable à un futile délassément insignifiant. Jouer a un sens. Et le sens ludique est de même ordre - ou de même désordre - que le sens onirique.

Freud lui-même a largement indiqué la voie. On connaît le cas de l'enfant à la bobine qui lançait cet objet au loin puis le faisait réapparaître pour se « dédommager » du départ de sa mère (Sigmund Freud, « Au delà du principe de plaisir », in *Essais de psychanalyse*, Payot, 1966, p. 17) ; par le jouet, par le jeu, l'enfant tente ainsi de maîtriser la situation, symboliquement. Sur la bobine de ce bambin se déroule le fil d'Ariane qui relie le rêve au jeu. Mélanie Klein fut certainement la meilleure filandière qui réussit à sous-tendre le jeu de la même trame que le rêve. « Nous ne pouvons pleinement comprendre ce langage, écrit-elle au sujet du jeu, que si nous l'abordons par la méthode mise au point par Freud pour démêler les rêves » (Mélanie Klein, « Les principes psychologiques de l'analyse des jeunes enfants », in *Essais de psychanalyse*, Payot, 1967, p. 172). Soulignant la « remarquable analogie » (Mélanie Klein, « La personnification dans le jeu des enfants », in *Essais de Psychanalyse*, Payot, 1967, p. 242) des procédés de représentation du jeu et du rêve, elle débouche sur une idée-force : le jeu est l'accomplissement d'un désir inconscient.

L'activité ludique - manipulation d'objets, lancer de balle, bousculade d'un partenaire - s'actualise par des comportements manifestes qui voilent un contenu latent. Le jeu est l'expression déguisée des fantasmes inconscients qui hantent secrètement le joueur. Il manifeste des conflits internes : les désirs profonds seraient souvent intolérables aux yeux de tous ; ils deviennent tolérés après le travestissement ludique soumis aux propres défenses du sujet. Lancer violemment le ballon sur son adversaire, faire la nique au gendarme, affronter le loup, se moquer du chat ou frapper la mère Garuche, cela est beaucoup plus confortable que d'agresser son père ou sa mère.

Pour reprendre un terme de Daniel Lagache, le jeu est « fantaisie » (Daniel Lagache, « Fantaisie, réalité, vérité », *Bulletin de Psychologie*, n° 222, tome 16, 1963, pp. 1013-1021). D'une part scintille une fantaisie consciente, explicite, qui accompagne la création des thèmes, des rôles et des situations à l'abondante imagerie animale et sociale ; il s'agit d'une fiction très apparente et qui enchante souvent l'adulte. D'autre part une fantaisie inconsciente, profondément enfouie sous le paysage ludique et que l'analyste peut débusquer, notamment dans la relation transférentielle. Cette fantaisie inconsciente est la grande fresque fantasmatique qui anime secrètement les conduites ludiques : elle est la clef du désir, la clef du « joué ». Dévoilée, cette fiction fait apparaître des fantasmes sexuels, des fantasmes de morcellement, de destruction, de métamorphose, de dépeçage ; elle révèle souvent une angoisse et une culpabilité précoces. Pour le sens commun qui se plaît à reconnaître en l'enfant l'innocence originelle, ces scénarios imaginaires sont effrayants, inacceptables et inacceptés. L'hypothèse analytique a mauvaise presse - on préfère Greuze à Bosch.

Poussant à leur terme les implications de sa démarche, Mélanie Klein affirme que pour comprendre le jeu des enfants, « nous devons tenir compte non seulement du symbolisme qui s'y manifeste avec évidence, mais aussi des moyens de représentation et des mécanismes utilisés dans l'élaboration des rêves » Il ne s'agit donc pas d'une banale ressemblance mais d'une analogie fondamentale. On pourrait écrire aujourd'hui une « Interprétation du jeu » qui serait la reprise fidèle, *mutatis mutandis*, de *L'interprétation du rêve* : il n'y aurait que peu à modifier (*Le jeu chez l'enfant*, Larousse, 1973, de Philippe Gutton, est un bel exemple de cette orientation. Voir aussi « Fonction et signification du jeu chez l'enfant », de S. Lebovici et R. Diatkine, in *La psychiatrie de l'enfant*, vol. V, fasc. 1, P.U.F., 1962, pp. 207-253). Il n'est donc plus nécessaire d'insister outre mesure : les éléments fondamentaux dégagés par Freud au niveau du rêve : désirs et fantasmes inconscients, contenus manifeste et latent, mécanismes de défense, principes de plaisir et de réalité... se retrouvent au niveau du jeu. L'accent est mis sur l'activité de transformation symbolique, sur l'élaboration en fantaisie de l'activité ludique. Par une nouvelle ironie du langage, ce qui devient capital dans le jeu, c'est son « travail ».

L'interprétation analytique semble capitale en ce qu'elle permet de répondre à la question : pourquoi l'enfant joue-t-il ? Définir, comme l'a fait récemment Jean Château, « le sens premier du jeu de l'enfant : occuper les forces qui bouillonnent dans l'organisme et leur donner l'occasion de se déployer (Jean Château, « Jeux de l'enfant », in *Jeux et Sports*, Gallimard, Encyclopédie de la Pléiade, 1967, p. 50) », semble bien insuffisant ; il s'agit « de dominer les instincts et les pulsions », commente cet auteur qui ajoute que « c'est toujours le même désir de dépassement qui se retrouve » (p. 61). De telles affirmations relèvent davantage du précepte moralisant que de l'analyse psychologique. Ce désir de dépassement n'a-t-il pas de signification plus profonde que son sens immédiat ? n'est-il pas rattaché à une affectivité effervescente, à une histoire ? Lorsque Château soupçonne les tests projectifs de contribuer à « pervertir notre psychologie de l'enfant », comme si les psychologues « cherchaient avant tout la bête et non l'homme » (p. 136), l'attitude angélisante n'est plus douteuse. C'est une opinion de moraliste, ce n'est pas une interprétation de psychologue. Au fond, c'est un refus de la fantaisie inconsciente.

Pourquoi l'enfant joue-t-il ? L'enfant joue parce que le jeu lui procure un plaisir. La conception analytique selon laquelle le jeu est la réalisation substitutive d'un désir inconscient est l'hypothèse qui semble la plus compatible avec la prodigieuse jubilation manifestée par l'enfant au cours du jeu. Le joué est enjoué. Que ce désir réponde parfois à « l'appel de l'Aîné » (p. 114), ou au « sentiment de grandissement » (p. 113), pour reprendre les expressions de Château, nul n'y trouvera redire, d'autant que des mécanismes tels que l'identification y aideront. Mais la restriction de l'activité ludique aux « fonctions supérieures d'intelligence ou de volonté » (p. 138), trahit une attitude normative difficilement recevable.

Au-delà des apparences, c'est un refus du corps. En tant que telle, l'expression corporelle profonde est bannie. A vrai dire, encore aujourd'hui, le corps est le grand interdit de la pédagogie. De façon très cohérente, Château prône la supériorité d'une « éducation physique rationnelle », car si le jeu « développe, il ne corrige point » (p. 147). Voilà le jeu évincé de l'éducation physique et celle-ci vouée avant tout à devenir correctrice. L'enseignant deviendrait un redresseur de corps.

Plus encore que le jeu en général, le jeu sportif est tenu en suspicion. Le restreindre à une machinerie rationnelle et volontariste n'est-ce pas risquer de le perdre en voulant le sauver ? Par jeu sportif, nous entendons les situations motrices d'affrontement codifiées, explicitement désignées sous le terme de « sport » ou de « jeu » par les instances sociales. Aussi bien les sports des jeux olympiques ou des championnats du monde (athlétisme, natation, gymnastique, sports collectif...) que les jeux traditionnels (jeux de ballon, cerceau, épervier, quatre coins, balle au prisonnier, les barres...). Qu'en est-il donc de ce jeu sportif ?

*

Le jeu sportif est un rêve, le rêve d'une personne. Comme les conduites verbales, mais avec leurs moyens propres, les conduites motrices expriment les désirs profonds portés par un imaginaire inconscient. Le jeu sportif est bien la mise en scène d'un fantasme, de ce « scénario imaginaire où le sujet est présent », dont parlent Laplanche et Pontalis (Jean Laplanche et J.B. Pontalis, *Vocabulaire de la Psychanalyse*, P.U.F., 1967, p. 152). Jouer aux gendarmes et voleurs ou à Loup y-es-tu ? n'est pas neutre ; pratiquer le judo, le rugby ou la spéléologie ne va pas sans alerter un monde d'images et de pulsions toutes prêtes à sourdre. Se hausser au niveau d'une paroi dangereuse ou s'enfoncer dans des profondeurs sous-marines inquiétantes, ce n'est pas un acte in-sensé. Toute la conduite motrice est happée par le sens qui investit alors le regard ou l'épaule, la main hésitante, le pied qui recherche l'appui, le corps tout entier à l'affût. La signification s'est faite action.

C'est encore Mélanie Klein qui a fait entendre un son neuf et insolite : « Le jeu à la balle ou au cerceau, le patinage, les glissades sur un toboggan, la danse, la gymnastique, la natation - en fait, les jeux athlétiques de toutes sortes - tout cela, apparut-il, était libidinalement investi, et quelque symbolisme génital y jouait toujours un rôle » (Mélanie Klein, « L'analyse des jeunes enfants » in *Essais de psychanalyse*, Payot, 1967, p. 110). L'enjeu du sport, c'est l'enjeu du corps. Cette mise en scène du corps est bel et bien une mise en arène du désir. Mise en arène, car il y a combat et souvent mise à mort symbolique. Le jeu est un conflit qui reproduit sur son propre registre moteur la vie fantasmatique de cet autre conflit opposant le désir inconscient à la censure déformante.

Le jeu sportif est un fantasme agi. Pas seulement un fantasme parlé. Il se distingue ici du rêve ou du discours. Il déclenche une praxis, une actualisation de conduites motrices qui provoque un contact parfois rugueux avec le monde extérieur. L'obtention du plaisir nécessite d'emprunter un détour. La réalité de la représentation reprend à son propre compte la réalité de l'espace, des obstacles et d'autrui. Les règles du jeu sont souvent présentées sous l'aspect de leurs contraintes ; en vrai, elles interviennent pour beaucoup comme des permissions. La règle instituée devient la norme qui autorise la mise en jeu corporelle et motrice du désir au cours de comportements manifestes d'hostilité et d'agression, d'entraide et de séduction. Paradoxalement, la règle peut lever certaines résistances habituelles et faciliter l'implication inconsciente. Ce qui était proscribed devient prescrit.

Le jeu sportif est passage à l'acte. L'individu agissant prend la réalité extérieure à bras-le-corps. Il lui devient permis d'envahir l'espace comme à la marelle ou à l'épervier de caracoler comme à la balle cavalière ou à la chandelle, de faire prisonniers ses adversaires comme à la délivrance ou au drapeau, de les mettre à mort comme à la galoche, de les frapper, les étrangler ou les plaquer comme à la boxe, au judo ou au rugby. Le joueur suit ses impulsions, répond aux appels, prend son essor. Il fait front, il fait corps avec l'autre. Dans l'action, l'impulsion est pulsion. Le joueur engage le corps à corps et se livre. C'est ce qui donne fréquemment l'impression que, sur le champ de jeu, on déchiffre les conduites ludomotrices à livre ouvert.

Le corps agissant - le grand oublié de Freud - envahit l'arène ludique. Mais ce corps agissant est encore aujourd'hui le grand oublié, l'inconnu des sciences de l'homme. On s'obstine à le considérer comme une surface ou une enveloppe, comme un lieu de projection métaphorique de réalités qui lui sont extérieures. Le corps n'est pas que la caisse de résonance d'une parole, aussi précieuse celle-ci serait-elle. Les signifiants moteurs ne sont pas réductibles à l'ordre du langage. Les techniques de réalisation motrice semblent totalement ignorées des spécialistes des sciences du comportement. Il est frappant de constater combien la conduite motrice est habituellement traitée comme une « boîte noire ».

Les conduites motrices sont l'expression d'un sens profond qui renvoie à un inconscient moteur. Toute séquence ludique est un peu comme une pierre de Rosette qu'il convient de déchiffrer en la rapportant à toute l'histoire des acteurs. L'acte moteur manqué, lui aussi est révélateur, c'est l'acte menteur moqué : le « mouvement d'esprit » lui aussi a des rapports avec l'inconscient. Les ratés praxiques - blocage musculaire, passe maladroite, accrochage d'engins, automatisme brusquement déréglé, faux départ, inhibition devant l'obstacle - sont certainement aussi signifiants que les ratés langagiers. Le corps agissant est un corps signifiant.

Peut-on parler d'un langage du corps ? Les découvertes récentes de la linguistique ont mis au jour des structures et des mécanismes précis de fonctionnement de la langue ; or aucune recherche concernant les situations motrices n'a révélé d'analogie de fonctionnement entre celles-ci et les précédentes. Le domaine du comportement moteur n'a rien à gagner à se parer artificiellement du prestige des découvertes de la phonologie. Ne voit-on pas que les mécanismes régissant le signifiant ludomoteur sont aux antipodes de ceux qui sous-tendent le signifiant phonique ? La parole se déroule en effet de façon linéaire sur une seule dimension, alors que la conduite motrice s'éploie dans un espace à trois dimensions ; dans le premier cas, le signe est arbitraire ; dans le second, il est profondément « motivé » par les règles du jeu et les données biomécaniques ; enfin, le caractère majeur de la langue, la double articulation, paraît bel et bien absent de la praxis motrice. Il n'y a pas un langage du corps, sauf au sens métaphorique, mais alors toute manifestation est langage, et c'est un truisme.

Le signifiant révèle le signifié : le « jouant » dévoile le « joué ». Toute une sémiologie clinique de l'action motrice reste ignorée et est à déchiffrer. On n'a que très peu pris en compte le signifié moteur, comme si l'on était en présence d'un sens interdit. Ce sens prend corps dans des modalités techniques de réalisation motrice. Le joué affectif est associé à un jouant moteur qui revêt des formes spatio-temporelles très précises : prise d'élan, forme d'impulsion, esquive du corps, inclinaison d'embarquer, orientation du buste, prise de recul, répartition des appuis, rythme d'exécution, changement d'allure, raideur ou délié des enchaînements, feinte ou soutien, contact avec autrui. Le comportement d'un skieur en situation d'apprentissage ne peut être interprété que si l'on est en mesure d'apprécier les données techniques : le sens masqué surgira dans une prise de carre, dans un vissage, une angulation, un planté de canne, un dérapage ou un report du poids du corps. Pour le skieur qui taille sa piste, la fantaisie corporelle transforme et déforme les données : l'afflux du corps est massif. Le skieur, le joueur, c'est Alice au Pays des Merveilles. La plongée dans la pente bondissante se vit dans le prisme d'une image du corps qui transforme le monde en se

transformant elle-même. Le skieur éprouve la bosse, la rupture de pente ou le talus de neige profonde avant de les atteindre. Sa kinesthésie lui renvoie une image du relief, le velouté ou l'agreste du paysage. Le corps d'Alice qui se modifie en changeant d'espace, c'est le corps du joueur qui vit le désir, le défi de la rencontre au travers des métamorphoses de sa fantaisie ludique. L'image du corps est toujours de l'autre côté du miroir. L'individu agissant n'est pas un chien de Pavlov ; les conduites d'apprentissage moteur ne sont pas réductibles à un montage rationnel de conditionnements. A ce titre, la progression d'enseignement proposée par la Fédération française de ski est l'exemple typique d'une conception qui a totalement négligé les phénomènes affectifs. Le skieur qui a répété inlassablement le geste du chasse-neige lors de ses premières séances, deviendra en effet particulièrement vulnérable : lorsque la pente ou la vitesse apparaîtra trop forte, le pratiquant angoissé ouvrira en panique « son » chasse-neige. Ce retour à une étape antérieure, retour dangereux dans un tel cas, représente un exemple frappant de « régression » : le skieur menacé dans son corps revient à l'étape ancienne qui a accompagné ses premières expériences protégées et ses premiers émois de glisseur. Ce retour illusoire à un savoir-agir perçu comme sécurisant va perturber grandement son apprentissage et parfois le bloquer définitivement. De même, les prises d'élan et les envolées au saut de cheval, les balancers, les appuis et les sorties aux barres d'agres. Qui n'a observé un enfant avant son entrée dans l'eau ? Rieuse ouverture ou corps refermé sur lui-même. Lors d'un plongeon du bord, le degré de flexion des membres, l'inclinaison du buste et de la tête, la qualité du repousser ne sont pas neutres. En immersion, c'est encore plus flagrant : les réactions toniques, le rythme de palmage, l'orientation du corps, les désorganisations segmentaires, le délié ou le haché respiratoires sont éloquents dans le glauque placenta des profondeurs marines.

Il est paradoxal que la discipline qui s'est engagée de la façon la plus féconde dans la voie de la connaissance du corps, brutalement tourne court. La prise en compte privilégiée de la parole doit-elle s'accompagner de la quasi ignorance de l'acte moteur ? La pratique arrêtée de la psychanalyse institue une statique : elle confine l'analyste et le patient dans des positions assise et couchée, elle proscriit le passage à l'acte. Sont-ce là les conditions favorables à l'élucidation de l'acte moteur ? L'immobilité permet-elle d'approfondir le mouvement ? Déjà Moreno s'était insurgé : en créant le psychodrame, il voulait opposer la scène au divan, l'action à la parole. Le praticien qui s'occupe de l'action motrice est étonné de la façon dont le corps est parfois abordé en psychanalyse. Malgré les dénégations affleure un langage - précisément - qui, s'il n'est plus l'hydraulique ou l'horlogerie de Descartes, fait furieusement songer à la thermodynamique de Carnot : « décharge d'énergie, refoulement, projection, dégagement, résistance, sublimation, condensation ». Ce sont certes des métaphores à ne pas prendre au pied de la lettre, mais n'est-ce pas la psychanalyse elle-même, et la plus moderne, qui enseigne que les mots ne sont pas innocents ?

La revalorisation du corps a été remarquablement amorcée par la psychanalyse ; mais cette revalorisation a peut-être été trop inféodée à la parole. Le prodigieux pouvoir de nommer détenu par celle-ci n'interdit pas de penser que la fantaisie ludique est pour une grande part hétérogène à ce langage. Dans le droit fil de la psychanalyse, la recherche du sens latent suggère l'exploration de l'acte moteur tout autant que l'exploration de l'acte verbal. La pesée du modèle linguistique s'est récemment accrue ; il faudra certainement creuser une brèche dans la forteresse du verbe pour déceler les rapports originaux du jouant et du joué, pour dévoiler l'indéclinable spécificité des conduites motrices.

*

Le jeu sportif est le rêve d'un groupe. Le jeu sportif collectif est une situation de co-motricité : communication motrice de coopération et contre-communication d'opposition s'entremêlent. Une telle situation sociomotrice est, selon le langage sportif lui-même, une « rencontre » qui donne lieu à des « échanges » : passe, interception, frappe, placage, appel, soutien, feinte, riposte, contact. Dans le champ clos du jeu sportif, quand les adversaires rompent des lances, au choc des corps physiques répond le heurt des pulsions inconscientes. En analysant deux collectivités bien typées, deux « foules conventionnelles », l'armée et l'église, là encore, Freud a été un précurseur. Il a souligné avec force que « l'essence d'une foule consiste dans les liens libidinaux qui la traversent de part en part, comme un réseau serré » (Sigmund Freud, « Psychologie collective et analyse du moi », in *Essais de Psychanalyse*, Payot, 1966, p. 115) » ; la cohésion de la collectivité est assurée par des liens notamment par le processus d'identification au chef.

Le thème a été repris par Didier Anzieu qui lui a donné un développement original et stimulant (Didier Anzieu, « Etude psychanalytique des groupes réels », *Les Temps modernes*, n° 242, 1966, p. 56). « Le groupe, écrit-il, c'est un rêve » ; c'est donc l'inconscient qui entre en lice de façon décisive. Le groupe, « c'est la réalisation imaginaire d'un désir » ; les pulsions libidinales et les pulsions agressives le transforment en un « débat avec un fantasme sous-jacent ». Dans le jeu sportif, on protège, on délivre et on sauve le partenaire ; on frappe, on fait prisonnier et on élimine l'adversaire : pulsions libidinales, pulsions agressives, instinct de mort semblent s'y donner à corps perdu. Fusion dans l'équipe : à corps perdu, accord gagné. La conquête de la balle, l'appropriation du terrain, la disparition dans une cachette, la pénétration dans le but adverse, l'union de l'équipe qui « serre les coudes » et qui « fait corps » sont les éléments d'un scénario formel qui répond à un scénario animant l'exposition d'un désir inconscient. L'équipe déchirée et l'angoisse de morcellement ; l'équipe soudée « marchant comme un seul homme » et l'euphorie de la fusion : tous les joueurs tentent l'embarquement pour Cythère, mais tous ne sont pas Watteau et bien des pionniers de l'Eldorado reviennent les mains vides et écorchées.

Ces joueurs sont brillants et leur équipe bien entraînée. Or celle-ci ne « tourne pas rond » ; contre toute attente, elle échoue. On invoque le manque de « forme », la faiblesse du « moral ». L'échec, est-ce vraiment contre « toute » attente ? Qu'est-ce donc le « moral », ce *deus ex machina* de la rencontre sportive, sinon, pour une grande part, l'irruption des échanges entre inconscients, la fusion latente dans un imaginaire commun ? Le lyrisme débordant dont font souvent preuve joueurs et dirigeants en fin de match le suggère avec éclat et ce d'autant plus que ces mêmes personnes affectent habituellement avec hauteur de ne se soucier que du « concret », que du « réel ».

Parfois le fantasme est presque à découvert. Dans certaines activités sportives, les désirs affectifs profonds sont à peine voilés par les mécanismes défensifs : alpinisme, sport de combat, rugby, parachutisme, plongée sous-marine, spéléologie. Certains jeux traditionnels suscitent l'engouement, qui mobilisent avec prédilection certains pans privilégiés de l'imaginaire : jeux de cache-cache, jeux de cabanes, jeux de pistes et d'approche, jeux de guet et de poursuite, courses au trésor en pleine nature. Certains fantasmes partagés semblent pouvoir facilement y prendre corps.

Anzieu poursuit l'analogie entre rêve et groupe fort loin, en affirmant qu'on retrouve dans le groupe les trois instances décrites par Freud dans sa seconde théorie de l'appareil psychique : le ça, le moi et le surmoi. « Dans le groupe, affirme-t-il, il n'y a pas d'autres processus psychique que ceux connus et décrits dans l'appareil psychique individuel » (p. 65). L'équipe sportive compte certainement parmi les groupes réels qui se prêtent le mieux à la reconnaissance de ces trois instances.

Le « surmoi », l'autorité, le père, c'est de toute évidence l'arbitre, assisté éventuellement d'un cortège d'officiels : juges, second arbitre, chronométrateur, marqueur. Il est le gardien des normes techniques et éthiques ; ce personnage vêtu de noir et usant du sifflet, c'est la société « en personne ». Conscience morale de la rencontre, c'est un juge, bref un censeur.

L'instance antagoniste, le « ça », est d'évidence alimentée par la multiplicité des partenaires et des adversaires qui fulgurent dans un chaos de pulsions. Mais plus massivement, au cours des compétitions sportives actuelles, ce sont les spectateurs, les supporters qui flambent au feu du ça. Par la voix, par les gestes, par les emportements du comportement, le public est comme le chœur pulsionnel du drame sportif. Les supporters expriment le désir refoulé. Le public n'est-il pas contenu derrière des « barrières » qu'il est « interdit » de franchir, et n'est-il pas fréquemment « refoulé » par les forces de l'ordre ?

Le « moi », soumis aux pressions des supporters et aux diktats des juges, c'est le capitaine ou le manager de l'équipe. En cas de conflit, le capitaine s'entremet : il est l'interlocuteur dûment habilité auprès de l'arbitre, il a la confiance de ses pairs. A la fois le représentant des désirs de ses camarades et chargé de faire appliquer la règle. Ce médiateur tiraillé à hue et à dia penche plus vers la défense de son équipe que vers le respect de la loi. Mais il doit tenir compte de la réalité extérieure, « contrôler » son équipe, chercher les meilleurs compromis.

Les sports collectifs se prêtent bien à une telle différenciation des instances, beaucoup moins les jeux sportifs traditionnels. Dans ceux-ci, en effet, le partage du pouvoir, la division des tâches et la parcellisation des comportements sont beaucoup moins accusés. Souvent aucun arbitre, aucun animateur : le groupe d'enfants s'organise lui-même et parfois crée de nouvelles règles, de nouvelles variantes : il devient collectivement instituant. Des leaders apparaissent, secrétés par le groupe. Les pulsions infiltrent tous les joueurs et les interdits sont intériorisés par chacun. La chicanerie éclate quand le désir de l'un violente par

trop le désir des autres ; de gré à gré, il faut bien s'accorder bon gré mal gré. Les trois instances sont en quelque sorte continuellement portées par tous.

La référence à l'imaginaire invite à réaliser une franche distinction entre le jeu sportif traditionnel et le sport collectif institutionnalisé. Dans celui-ci, la fiction consciente est proscrite ; sur un terrain dépouillé, au sein d'un espace neutralisé et standardisé, des hommes en uniforme s'affrontent selon un règlement épuré de toute scorie fantaisiste. L'espace est soigneusement divisé en compartiments distincts dotés d'un statut restrictif, tels les cases d'un échiquier. Toute originalité est bannie. Un objet quelconque, non prévu, qui pénètre dans cet espace, est réputé « objet étranger » et provoque l'arrêt des rencontres ; rompant sa laisse, un simple chiot gambadant sur un terrain de football détruit l'harmonie close du sport collectif. Hors le règlement, rien ne prend sens.

Par la loi, la situation est « arrêtée ». L'univers du sport collectif est un univers de la règle et du compas, un univers fermé dont le registre de signification révoque l'imagination au profit de la rationalisation. Tout joueur qui adopte un comportement insolite non immédiatement efficace, est l'objet de moqueries : on l'accuse de « faire du cinéma », de « jouer pour la galerie » ; en jargon de sportif, ses camarades diront de lui que « c'est un Mickey », que « c'est un Charlot ». L'humour, le décalage par rapport au réel immédiat, bref la fantaisie qui fait sortir des normes techniques, n'est pas admise. Le corps du sportif de compétition est un corps-machine appartenant à un collectif-machine. La machination restreint l'imagination.

Dans le sport collectif, il y a prévalence du principe de réalité sur le principe de plaisir-déplaisir. L'efficacité, le rendement nécessitent l'observance de règles précises : le joueur doit accepter le détour et l'ajournement continuels. Le pratiquant ne peut se livrer avec spontanéité ; tout apprentissage commence par brider les impulsions du joueur : alors que celui-ci court spontanément vers la balle qui l'attire, il doit apprendre à s'en éloigner. Il doit accepter de discipliner son comportement, apprendre à « se retenir », à canaliser étroitement ses gestes selon des normes techniques impératives, à contrôler la balle à la main, mais pas au pied - ou l'inverse -, à ne pas « marcher » avec le ballon, à ne pas séjourner plus de quelques secondes à certains emplacements... Les limitations, les interdictions affluent et donnent lieu à une motricité spécialisée et très affinée. La satisfaction passera par l'intervention de processus secondaires qui canaliseront les comportements dans le moule des interdits. Lorsque les processus primaires l'emportent, c'est souvent le jeu déloyal, brutal, illégal ; l'arbitre bat alors le rappel de la censure.

L'imagerie des jeux traditionnels, par contre, se déploie avec beaucoup plus de luxuriance : la fiction consciente s'affirme comme telle dans une symbolique richement expressive. On joue au chat et à la souris, au loup dans la bergerie, à mignon petit chat, au petit lapin, à l'épervier, aux gendarmes et voleurs, aux contrebandiers et douaniers, à la balle au chasseur, à la prise de drapeau, à la course au trésor. Chaque enfant est Alice et aime à se plonger dans le Pays des Merveilles. Chacun rencontre le Lapin blanc qui tire une montre de son gousset, chacun prend le thé avec le Chapelier, se déplace en cabriolant avec le Cavalier blanc, fabule avec la Tortue « fantaisie » et affronte la Reine et le Roi dans une partie de croquet. Le jeu est le miroir que traverse l'enfant pour devenir davantage qu'un reflet, pour que son corps ne soit pas qu'une image. De l'autre côté du Miroir, là où l'enfant invente de nouvelles règles aux échecs, là où il peut faire le jeu buissonnier, là où il essaie de jouer selon ses désirs. Les jeux d'Alice s'accordent bien à notre interprétation onirique : ne se déroulent-ils pas eux-mêmes dans les méandres d'un rêve enfantin ?

Le jeu sportif traditionnel est un Pays des Merveilles. Dans un climat de rêve, le fantasme est issu du fantasme. Le simulacre, la fantaisie envahissent le devant de la scène. Ici, pas de ségrégation : garçons et filles jouent ensemble. Porté par les comptines, les farandoles et les rôles ludiques d'improvisation, le jeu sportif s'apparente sur le mode symbolique aux pantomimes des fêtes galantes verlainiennes qui mettaient en scène Pierrot et Colombine : le jeu sportif devient un paysage choisi que vont charmant masques et bergamasques. Tout comme le rêve, le jeu sportif a son intelligibilité secrète.

Souvent l'enfant peut aller au plus court, vers la satisfaction immédiate, non ajournée : les processus primaires peuvent s'épancher davantage là où les barrières et les interdits sont moins nombreux et plus souples. Le jeu sportif traditionnel autorise une nette prévalence du principe de plaisir sur le principe de réalité. La réussite et la gratification sont souvent immédiates : le joueur n'est pas tenu d'attendre la fin du match. Menacé, l'enfant peut même crier « pouce » et retirer de la situation angoissante ; il prend son désir pour la réalité : il y a de la magie dans le jeu.

Cet imaginaire commun est propice aux implications inconscientes profondes. Le jeu sportif apparaît ainsi souvent comme un jeu de rôles, dans certains cas-limites comme un psychodrame. Proposant sur sa propre

scène une action conflictuelle vécue corporellement en groupe, il présente en effet de nombreux points communs avec le psychodrame. Dans l'ici et maintenant de la situation sociomotrice s'exprime la dynamique voilée du désir inconscient. « Historiquement, le psychodrame est sorti des principes du jeu », avait déjà affirmé Moreno (J.L. Moreno, *Psychothérapie de groupe et psychodrame*, P.U.F., 1965, p. 163). Les personnages, les rôles ludiques sont suffisamment structurés pour offrir une protection défensive, et suffisamment souples pour autoriser une interprétation personnelle en profondeur. La prise des rôles, les changements de rôles, l'affrontement des contre-rôles, toute la dynamique sociomotrice trahit une vie fantasmatique intense. Aux quatre coins, à chat perché, à la galoche, à la balle au prisonnier, à la balle assise, aux barres, l'être se cherche, aspire à s'imposer, à s'opposer ; il apprend à se connaître dans la création motrice.

La dynamique de groupe originale qui fuse au cours du jeu sportif met en arène des rôles sociomoteurs qui empruntent les couleurs d'une très riche palette d'expression corporelle. Les modalités de communication et de contre-communication motrices offrent une gamme très ouverte : passe, feinte, écran, charge, esquive, parade, riposte, interception, obstruction, touche, frappe, signaux mimiques et gestuels. Le corps se fait signe. L'encodage et le décodage des comportements nécessitent la prise en compte des données techniques. Comme le rêve, le jeu est un rébus. Mais le jeu sportif n'est pas structuré comme un langage. Il a sa propre organisation gestuelle et praxique, ses gestèmes et ses praxèmes originaux. Le groupe jouant n'est pas réductible au groupe parlant. La fresque du jeu sportif ne livre son sens que par la reconnaissance de la spécificité des conduites motrices qui lui donnent corps.

Le jeu sportif traditionnel est profondément subversif vis-à-vis de l'univers du sport collectif. Principe de plaisir valorisé à l'encontre du principe de réalité, fantaisie ludique opposée aux normes de rendement. Lieu du rire, de l'en-joué, du fantasque, bref de la fantaisie, le jeu traditionnel est difficilement acceptable dans le lieu du rendement, dans l'espace de l'homme-machine, dans le monde du rationnel. Le non-sens du rêve débusqué par Lewis Carroll, renvoie au non-sens du jeu sportif traditionnel. La raison sportive ne peut accepter la déraison ludique.

Il est d'ailleurs révélateur que l'institution sportive ne supporte que difficilement le jeu traditionnel ; d'autorité, elle le qualifie de jeu « inférieur », de « petit » jeu ; elle tente de l'annexer en lui donnant l'étiquette de jeu « pré-sportif » et en lui enjoignant d'assurer la « préparation générale à la pratique des sports collectifs » (*Programmation des activités physiques et sportives dans les établissements scolaires de second degré*, La Documentation Française, 1967, p. 44). Un fort courant pédagogique actuel tend pareillement à vider le jeu sportif traditionnel de son « non-sens », c'est-à-dire de son sens profond, en modifiant ses règles de telle sorte que les conduites motrices deviennent des comportements-machines desquels l'imaginaire et la fantaisie seraient absents. Le jeu de l'épervier, par exemple, est transformé en exercice préparatoire au rugby. On baptise « sport de l'enfant » des activités dans lesquelles se projettent en réalité les fantasmes et l'idéologie de l'adulte. Déjà s'affirme ici insidieusement la pesée de la société.

*

Le jeu est un rêve de société. Le sport peut être interprété comme un fantasme social, comme un mythe. Aspirations et désirs profonds, normes et interdits vont s'y entrechoquer, tout faste ludique déployé. Il est vrai que la prouesse sportive ressortit au mythique, au fabuleux : les « dieux du stade » incarnent sur le mode symbolique des aspects magnifiés de la condition humaine. Et sur le mode mineur, les thèmes et la fantaisie de nombreux jeux enfantins reprennent l'imagerie des contes de notre culture. L'alchimie du jeu enfantin détient sa magie des mêmes creusets que les contes de Perrault : Loup y-es-tu ? renvoie au petit Chaperon rouge et le jeu de piste de la course au trésor égrène les cailloux blancs du petit Poucet.

Le jeu ne se déroule pas dans un « vide » social. C'est sans doute Johan Huizinga qui l'a mis en évidence avec le plus de brio. Toute sa thèse tend à montrer que « Tout est jeu », que « la culture, dans ses formes primitives, porte les traits d'un jeu, et se développe sous les formes et dans l'ambiance du jeu » (Johan Huizinga : *Homo ludens*, Gallimard, 1951, p. 84). Dans cette perspective sont constamment tressés les liens qui unissent le jeu à la compétition, au sacré, au droit, à l'art, à la guerre. Plus récemment, Roger Caillois a nuancé le propos sans doute trop absolu de Huizinga, mais la conception qu'il développe n'en attribue pas moins au jeu un pouvoir de diagnostic de premier plan. Cet auteur n'hésite pas à écrire que le projet de créer

une sociologie des jeux est encore insuffisant : « J'ai l'idée, ajoute-t-il, de jeter les fondements d'une sociologie *à partir des jeux* » (Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*, Gallimard, 1958, p. 142).

Dans la belle classification en quatre catégories de Caillois, le jeu sportif est confiné dans la rubrique « compétition ». Cette restriction semble discutable ; en effet, le jeu sportif est aussi concerné par la classe « vertige » (alpinisme, gymnastique aux agrès, plongeon, trampoline, plongée sous-marine, ski, luge, vol à voile, parachutisme), par la classe « hasard » (tirage au sort des adversaires, des dossards, des couloirs, des terrains... voire du résultat final), par la classe « simulacre » (jeux de rôle, mime, expression corporelle, fantaisie consciente, spectacle). La théorie de Caillois, certainement la plus intéressante des théories actuelles sur le jeu, coule cependant encore le jeu sportif dans le moule étroit de son stéréotype habituel.

On ne peut suivre Huzinga quand, déplorant que le sport moderne ait « perdu le meilleur de sa teneur ludique », il affirme que ce sport « n'offre pas de rapport organique, avec la société » (p. 316). Les pratiques sportives, elles aussi, sont profondément influencées par la société qui les enfante et par la conception que celle-ci se fait du corps. La rencontre sportive est fonction de l'éthique de la rencontre sociale. Dans cette perspective, on pourrait dégager les grands traits d'un ethno-ludisme, d'une ethno-motricité. Selon le type de culture, les filtres fantasmatiques de l'institution seront fort différents ; ainsi, par exemple, aucun des jeux sportifs du siècle de Rabelais et de Breughel - tels qu'on en prend connaissance dans le Gargantua (Notamment au chapitre 22 : *Les jeux de Gargantua*.) et dans les toiles du peintre (Notamment « Les jeux des enfants » (1560), « Le combat de Carnaval et Carême » (1559), « La kermesse de Hoboken » (1560).) - aucun de ces jeux n'est devenu au XX^e siècle un sport majeur. Notre société les a récusés ; peut-être sont-ils trop désordonnés ou trop inquiétants pour elle ?

Si la société baigne dans les significations religieuses et les puissances surnaturelles, jeu et culture se rejoindront fréquemment. C'est ce que souligne Lévi-Strauss quand il fait état des Gahuku-Gama de Nouvelle-Guinée qui jouent au football, mais en s'arrangeant pour que le match se termine toujours sans vainqueur. Cela revient, écrit-il, à « traiter un jeu comme un rite » (Claude Lévi-Strauss, *La pensée sauvage*, Plon, 1962, p. 44). L'auteur cite encore le cas des Indiens Fox dont les coutumes funéraires sont assorties de compétitions sportives opposant deux camps égaux qui représentent symboliquement les « morts » et les « vivants ». Là encore, l'issue de la rencontre est automatiquement fixée à l'avance : le camp des morts vaincra à tout coup, ce qui accordera en contre-partie un surcroît de vie aux perdants consentants. Il apparaît ainsi que « le rite, qui se « joue » aussi, ressemble plutôt à une partie privilégiée » (p. 47).

Alors que le déroulement du rituel est connu d'avance, il semblerait acquis à première vue, comme le pense Lévi-Strauss, que le résultat du jeu sportif est contingent. Est-ce aussi sûr ? Il est de nombreux jeux sportifs traditionnels dont le résultat est lui aussi absolument prédéterminé : l'épervier, l'esquive-ballon en cercle, la balle au chasseur, l'esquive-ballon au loup. Le déroulement de ces jeux correspond fidèlement au déroulement des rites dont parle Lévi-Strauss et qui consistent « à faire passer tous les participants du côté de la partie gagnante » (p. 47). En outre, il existe d'autres jeux qui, comme certains rituels, s'achèvent sans désignation d'un quelconque vainqueur : les quatre coins, chat perché et chat coupé, la balle au fanion, qui accroche-décroche, la balle assise. Il convient donc de nuancer la franche opposition entre jeu et rite sur laquelle Lévi-Strauss termine son analyse : en effet, rites et jeux traditionnels possèdent d'importantes caractéristiques structurales en commun.

Le sport, c'est ce qui reste de l'ensemble des jeux sportifs quand l'institution est passée ; c'est l'ensemble fini des situations motrices d'affrontement dont les formes compétitives ont été institutionnalisées. Il est remarquable que parmi un champ des possibles extrêmement vaste, l'institution sportive n'ait retenu qu'un modèle d'affrontement et un seul. Tous nos sports collectifs reposent sur la même structure d'échange : l'ensemble des joueurs peut être partitionné en deux équipes de telle sorte qu'il n'y ait que des communications motrices (coopération) au sein de chaque équipe, et que des contre-communications motrices (opposition) entre les deux équipes. On est en présence de deux camps symétriques, stables et absolument antagonistes (football, volley-ball, basket-ball...). La situation est équilibrée et sans aucune ambiguïté. C'est le modèle du duel. Or ce modèle n'est pas inéluctable ; il ne va pas de soi. C'est un choix qui exprime inconsciemment une éthique culturelle de la rencontre et de l'antagonisme.

Les conclusions de Lévi-Strauss nous ont paru discutables parce que la sagacité de cet auteur a semble-t-il été abusée par le « masquage » sportif. Quand il emploie le terme « jeu », il lui donne comme contenu les seules structures du sport institutionnalisé (le modèle du duel). Or, ce n'est là qu'un modèle parmi des dizaines d'autres et quantité de jeux sportifs possédant des modèles de coalitions très différents sont ainsi

refoulés. La censure sociale opère de façon tellement discrète et puissante que l'ethnologue lui-même éprouve des difficultés à reconnaître l'immense variété de la fantaisie ludique et motrice.

Porteur des fantasmes d'une société, le sport ne peut être réduit à son seul caractère de compétition réglée. D'autres aspirations, d'autres valeurs vont sourdre. Roland Barthes le suggère bien, qui consacre deux études à l'épopée sportive (Roland Barthes, *Mythologies*, Editions du Seuil, 1957). La première met pleins feux sur le catch : elle éclaire crûment le simulacre du catch et sa « fonction d'emphase » (p. 14) analogue à celle du théâtre antique. L'affrontement du ring prend les traits d'un « combat mythologique entre le Bien et le Mal » (p. 22). Tels des dieux, les catcheurs dévoilent « la figure d'une Justice enfin intelligible » (p. 24). C'est bien une signification latente, dépassant largement le combat manifeste que traque Barthes. La seconde étude, qui traite du Tour de France, retrouve les thèmes du sacré, des essences, de la morale épique et manichéenne. Le Tour est une épopée assortie d'une prodigieuse emphase animiste. Le mont à vaincre, « c'est un dieu du Mal » (p. 113), un « enfer supérieur où le cycliste définira la vérité de son salut » (p. 114). Les géants de la route, ces demi-dieux, ces héros modernes qui affrontent la nature déchaînée, illustrent le monde des essences et donnent naissance à un « mythe total » (p. 118), à « une parole dépolitisée » (p. 230). Il est clair que l'auteur ne limite pas le sport à son aspect extérieur de compétition et qu'il majore sa portée idéologique profonde.

Un troisième volet aurait mérité une analyse de Barthes ; il s'agit du mythe sportif le plus patent : les Jeux Olympiques. Dans leur gigantisme même, ces jeux dénoncent le caractère fallacieux des valeurs consacrées qui sont censées présider à leur existence. Au grand jour, au cours d'un spectacle grandiose, ces valeurs sont contredites par la réalité des faits : ne peut plus être cachée l'intervention des nationalismes, des ségrégations multiples, des déterminants socio-économiques, des pesées politiques et des contraintes idéologiques. Le rêve devient déchiffrable ; la grandiloquence n'est plus qu'un masque transparent. Le prétendu gratuit et dépolitisé se révèle hyper-utilitaire et sur-politisé. Les Jeux Olympiques, c'est le mythe absolu.

Tout comme Château moralise en considérant un enfant non « pervers », Huizinga et Caillois adoptent une position normative et ethnocentriste en envisageant une « véritable » civilisation, de type supérieur, « pure » (*Homo ludens*, op. cit., p. 337), exempte de « corruption » (*Les jeux et les hommes*, op. cit., p. 101 - (37) p. 210 - (38) p. 170) ou de « falsification ». Au nom de cet idéal social, Huizinga condamne le sport moderne qui, à ses yeux, « demeure une fonction stérile » (p. 316) et tout à l'opposé Caillois le glorifie en soulignant la fécondité et le « rôle civilisateur » des « jeux du stade » (p. 210). Une telle contradiction ne révèle-t-elle pas une ambivalence latente ? Au-delà de l'indiscutable dominante de « comptabilité » (p. 170) que lui assigne Caillois, le sport n'est-il pas aussi ivresse et spectacle, n'est-il pas aussi « tohu-bohu » ?

Le sport est le tohu-bohu du rêve et des désirs profonds dont l'expression est déformée par une censure défensive. Au niveau de la société, c'est une grandiose « formation de compromis » A la fois le feu et l'étouffoir, la violence et la règle. A ce titre, le sport est l'image même de l'ambivalence ; certains le condamneront à cause de ses permissions, d'autres à cause de ses répressions. Il porte simultanément le germe du désir et la marque de l'interdit. Dans sa nature même, le sport est conflictuel, profondément.

La confluence de ces deux courants provoque quelques mascarets, mais les digues élevées sont solides. De toutes les institutions sociales, le sport est certainement l'une des plus capables de résister aux secousses qui bouleversent la société. C'est la formation de compromis qui s'est peut-être la mieux enchâssée dans la forteresse sociale. Par le jeu et par le corps, elle donne aux passions un immense champ d'expression ; par la règle et par l'arbitre, elle accorde en dernier ressort le pouvoir à l'institution. Cette conjonction paradoxale, à la fois antithétique et complémentaire, assure au sport un ancrage social extraordinaire. Le sport c'est le corps, mais le corps discipliné, c'est la main de velours dans un gant de fer.

Le conflit sportif déclenche le corps à corps ; sous le rituel des rencontres couve le feu des passions, couve le « ça » : narcissisme, agressivité, violence. Avec une admirable bonne conscience, le pratiquant abat et écrase son adversaire ; dans l'arène du stade, une équipe s'affirme la plus forte, ostentatoirement. Sous les yeux de la foule, elle provoque le contact, recherche la destruction de l'autre, use de tricheries ; elle boute l'adversaire hors du territoire, elle conquiert son espace vital. La haine est parfois là. Au cours des réunions sportives, certaines explosions intermittentes et brutales sont comme des « actes manqués » qui trahissent des désirs souterrains.

La mise en jeu du corps est ressentie par les instances sociales comme la possibilité d'un déchaînement de pulsions et de forces sauvages. Le « surmoi » social (fédérations sportives, comités olympiques ...) canalise à merveille cette puissante énergie potentielle. Il sécrète un « système de règles qui institutionnalise et, par

là, légalise l'affrontement moteur. Les normes du sport s'alignent sur celles de la société industrielle avec un étonnant mimétisme - compétition, mesure, rendement, spécialisation, mécanisation. Le sport, c'est l'action rationalisée dans un cadre standardisé qui aboutit à la performance et au record, c'est une fantasmagorie du rendement. Pour la société, maîtriser le corps, c'est le « métriser ». L'espace du sport, géométrique et normalisé, est la projection d'une conception mécaniste de l'aménagement du territoire. Taylor est sur le stade. Le corps sportif est bien le corps-machine.

Il est étonnant de constater que des principes vivement condamnés par ailleurs persistent impunément dans le domaine sportif : sélection, hiérarchie, élimination, mécanisation des comportements, mercantilisme, exploitation idéologique. On ne peut manquer d'être frappé par l'insistance avec laquelle le sport est présenté comme un idéal, un modèle dont il convient de se rapprocher. Il apparaît comme une sorte « d'Idéal du moi » de la société. La situation sportive est proposée comme exemplaire ; on se complait à s'y référer, à emprunter même son vocabulaire aussi bien dans le monde pédagogique que dans le monde politique. Paradoxalement, en tant que mythe, le sport est devenu le représentant symbolique de valeurs morales et sociales consacrées : égalité des chances, respect des règles, recours à un arbitrage neutre, franc-jeu et loyauté des partenaires, dépassement de soi, mérite récompensé, fraternité de tous les peuples et même progrès de l'homme. L'analyse en profondeur du sport éprouve beaucoup de difficulté à se développer. Les résistances surabondent.

Il y a détournement de sens, comme dans tout rêve. Mais parce qu'il est traversé par les pulsions profondes et organisé par les lois de la censure, parce qu'il porte les traces des deux pôles du conflit, le sport est remarquablement inséré dans la société. Le sport est un exemple stupéfiant de l'intégration culturelle réussie du désordre et de la violence.

*

Rêve de la personne agissante, rêve des groupes affrontés, rêve de la société d'accueil, le jeu sportif est l'accomplissement d'une fantaisie. Le rêve aussi c'est la réalité. Le corps, le corps sportif, est le lieu valorisé où se projettent massivement les diktats de l'institution ; le corps ludique, primesautier et beaucoup moins saisissable, tend par contre à être déprécié par les instances d'autorité. Récusant le jeu traditionnel, le sport est devenu le mythe révélateur des contradictions de la civilisation technicienne.

Malgré ce que prétend une tenace tradition, le jeu est une activité qui n'est ni gratuite, ni désintéressée, ni stérile. Bien au contraire, le jeu sportif engage profondément le joueur, l'équipe et la société dans une action, dans une création motrice porteuse d'un sens souvent inconscient et difficile à déchiffrer. Habituellement lettre morte dans le discours, le corps resurgit ici, le corps vivant et agissant, tout à la fois imprégné des normes de la société et passionnément chargé des aspirations du joueur. Cette implication profonde, cette puissance d'expression sont à la source de ce petit scandale : le plaisir du jeu.

Pierre PARLEBAS