

VIOLENCES ET SOUFFRANCES HUMAINES

Troisième Séance (21 février 2017)

LES JEUX OLYMPIQUES ANTIQUES ET LEUR DERIVE HISTORIQUE

1. Le jeu comme schème régulateur

Le jeu est une activité très répandue dans notre civilisation, appliqué selon une multiplicité de modalités, allant des jeux de société et de vidéo aux différents sports en passant par l'athlétisme, lui-même multiple, sans oublier une série d'autres activités dominées par le hasard, comme les loteries, par exemple. Il oscille entre le plaisir et la souffrance, car l'exercice de certains jeux allie le plaisir dans l'effort avec une forme de souffrance.

Dès sa naissance, l'enfant joue d'une façon ou d'une autre, et notre société a multiplié les jeux et les jouets qu'il peut manipuler en associant la dimension ludique et la dimension éducative dans sa formation et sa progression dans le chemin de la vie. Les nouvelles technologies ont amplifié les jeux, avec des conséquences concernant son éducation mais aussi des éventuelles pathologies psychiques. Le plus souvent, l'ensemble de ces jeux s'appuie sur une perspective ludique, même si on a conscience que leur foisonnement implique une série d'autres paramètres, comme ceux du plaisir et de la déception, de l'émulation ou de compétition, de la victoire ou de l'échec, de glorification ou de différentes formes de récompenses, ainsi d'ailleurs que la falsification et la tricherie. Cette variété est désormais difficilement maîtrisable, et son importance devient telle que le phénomène du jeu a pénétré jusqu'au cœur du système économique, notamment avec une ampleur sans précédents dans un domaine, souvent occulté, comme celui des placements d'argent ou des spéculations dans les bourses. Par là l'extension de l'activité ludique acquiert des dimensions inédites, qui s'accordent avec le système technico-économique qui exprime l'un des volets de notre contemporanéité, l'autre étant exprimé par les aspirations démocratiques, plus présentes à notre époque que dans le passé. Bref, le jeu selon ses multiples plis fait partie aujourd'hui du système technico-économique qui caractérise le fondement métaphysique de notre époque, et c'est pourquoi il requiert une étude circonstanciée.

Quant à la philosophie contemporaine, elle a intégré la notion de jeu, depuis Schiller et Nietzsche, de diverses façons dans sa démarche, comme un moyen d'excéder le modèle déterministe et finaliste, inspiré par la technique, et d'investir la métaphysique avec le hasard et l'imprévision, avec des degrés divers de liberté, pour la dépasser. Le jeu assume ainsi aujourd'hui plusieurs rôles et fonctions philosophiques, allant du jeu du monde (Heidegger, Fink,

Axelos,...), réduit aux jeux du langage (Wittgenstein), ou étendu aux jeux des différences et des oppositions (Derrida, Deleuze...), etc. Cette multiplication d'approches qui rentre dans le cadre des tentatives du dépassement de la métaphysique, notamment sous son aspect ontologique, étonne, car elle s'appuie sur une expérience répandue de notre vie, qui est élevée au statut d'un schème (= modèle empirique) analogue aux schèmes passés de la parenté, de l'amour et du sexe, du chemin, de l'artisanat, de la violence..., qui jouèrent, on l'a déjà vu, un rôle déterminant dans la pratique des mythes. Jusqu'ici, cette pratique contemporaine, répétitive, diversifiée et variée n'a pas été analysée dans cette direction historique et anthropologique¹ ; elle n'a été envisagée que d'une façon isolée et autonome.

Or, le jeu, porté ainsi aux nues par les philosophes contemporains et postmodernes, exprime bien une expérience empirique qui est prise comme une sorte de modèle qui régit les activités ou les phénomènes, comme une unité régulatrice qui unifie un divers profondément hétérogène. Nous découvrons là une nouvelle étape dans cette pratique ancienne des schèmes qui, grâce au jeu, s'accorde davantage au monde contemporain, mais en même temps complexifie la donne, puisqu'il est appliqué à une époque où, en parallèle, l'usage des modèles proprement dit, c'est-à-dire comme dispositifs, souvent mathématiques, triomphe d'une façon impressionnante face à la complexité du réel. Il est donc intéressant de nous arrêter quelques moments sur cette apparition d'un schème qui avait été sous-évalué dans le passé et qui s'impose aujourd'hui d'une façon troublante, amplifié par la technico-économie, au point de produire des phénomènes pervers (violences, dopage, tricheries, nationalismes, etc.). Pour bien comprendre ce phénomène, il me semble utile de commencer par une ébauche introductive : le destin des schèmes anciens (parenté, amour, violence, chemin, artisanat...) dans l'histoire de notre culture. Ensuite je vais me référer à l'émergence des analyses du jeu à notre époque grâce aux apports de Johan Huizinga et de Roger Caillois.

Le schème de la parenté fut encore au cœur de la pensée de Platon, qui considérait que le Soleil divin était le rejeton (*ekgonon*) du Bien. Pour lui, le Soleil éclaire le visible qui est vu par la vue produisant la vision, et de même le Bien « éclaire » l'intelligible qui est intelligé par l'intellect qui produit l'intellection. L'interprétation de cette formule est analogue à celle de la pensée archaïque, et signifie que le schème met en rapport deux entités divines, l'une invisible (Bien) et l'autre visible (Soleil), et en même temps indique une hiérarchie, le Bien étant supérieur au Soleil. Il n'y a donc pas de filiation mais seulement un rapport qui tout au plus rend possible une participation du sensible à l'intelligible. Cette structure archaïque, aménagée grâce à la question de

¹ Voir mes études « Le statut du mythe dans l'histoire de la philosophie », *Sartonia*, vol. 11, 1998, pp. 15-41 et « La question du jeu du monde », dans *Rue Descartes*, 18, 1997, pp. 51-85.

l'intelligibilité, se retrouve chez Philon d'Alexandrie (qui fit la synthèse entre l'hellénisme et le judaïsme). Il considère que le Logos divin est le *premier-né* de Dieu indicible. Il ne s'agit pas ici de deux dieux, mais d'un seul Dieu, qui se manifeste par le Logos qui traduit la Parole créatrice de la *Genèse* (Dieu étant un Poète et non un artisan comme chez Platon, dans le *Timée*). Mais chez Philon Dieu créateur est également un artisan, faisant ainsi la synthèse entre judaïsme et hellénisme platonicien. Le Logos exprime donc Dieu innommable dans ses actes de création, par lesquels il se manifeste dans le sensible. Saint Paul ajouta à cette approche, dans l'*Épître aux Colossiens*, que le Christ est le *premier-né* de la création et, en même temps le *premier-né* parmi les morts. Par cette seconde formule il fait voir l'incarnation du Christ et sa mort sur la croix, suivie de sa Résurrection, c'est-à-dire la Rédemption, pour racheter le péché d'Adam et Eve.

Ainsi le christianisme réussit un remarquable coup de force, en réalisant le mythe, en l'occurrence le schème de la parenté, qui devient d'emblée réel, le Christ étant le Fils et en même temps la deuxième personne de la Trinité, à côté ou au-dessus du Saint Esprit. Selon que L'Esprit Saint procède directement du Père avec le Fils (point de vue de l'Eglise orthodoxe) ou qu'il procède du Père et du Fils (point de vue de l'Eglise catholique), le rôle de l'Eglise se modifie : dans le premier cas, l'Eglise est purement spirituel, le pouvoir temporel appartenant exclusivement au gouvernement politique, et dans le deuxième cas, l'Eglise prétend posséder également un pouvoir politique, comme cela fut permanent pendant tout le Moyen Âge, en Occident.

La réalisation donc des schèmes n'est pas sans conséquences. Ainsi la réalisation du schème du chemin, produisit les multiples méthodes dans le savoir et dans les activités humaines, de même la réalisation du schème de l'artisan mit en branle la technique moderne. Qu'en est-il du schème de la violence, présent dans les mythes ? La multiplication des guerres et des violences dans la société sont en grande partie l'illustration de ce processus de réalisation, même si tous les schèmes s'enracine dans le réel, d'où ils sont puisés comme des modèles empiriques, portés au sommet de la narration, comme des schèmes régulateurs.

Comme l'observa S. Freud dans ses *Nouvelles Conférences sur la Psychanalyse*², à propos de la « conception du monde » (*Weltanschauung*), se rapprochant à son insu de la pratique archaïque, il croit qu'« une conception du monde est une construction intellectuelle capable de résoudre d'après un unique principe tous les problèmes que pose notre existence. Elle répond ainsi à toutes les questions possibles et permet de ranger à une place déterminée tout ce qui peut nous intéresser. Il est bien naturel que les hommes tentent de se faire une semblable représentation du monde et que ce soit là un de leurs idées. La foi qu'ils ajoutent leur permet de se sentir plus à l'aise dans la vie, de savoir vers quoi ils tendent et de quelle façon ils peuvent le plus utilement placer leurs affects et leurs intérêts ».

² Paru en 1932, tr. fr., p. 208.

Ce texte met en évidence la nécessité d'une unité régulatrice (d'ordre transcendantal) et en même temps l'adhésion à ce qui est déployé dans le discours. Ce dernier point permet de comprendre le rapport de l'homme au monde sur le plan de l'affectivité et des certitudes. Quant à l'idée d'une unité régulatrice, elle éclaire cette pratique permanente des schèmes dans les cultures, y compris dans notre culture, et jette une lumière intense sur l'usage du schème du jeu par de nombreux philosophes contemporains.

2. L'étude du jeu par Johan Huizinga et Roger Caillois

Les premiers à avoir approfondi ce thème du jeu sont bien Johan Huizinga et Roger Caillois, qui inspirèrent la plupart des études sur le jeu. Leur rapport a été étudié d'une façon pertinente par Laurent Di Filippo³,

Johan Huizinga a considéré que le jeu contribue au développement de la culture. Comme il l'indique, « le jeu est une tâche sérieuse ». Son livre *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu* (1938) s'est imposé comme un ouvrage incontournable de l'étude du loisir et de la culture. Auparavant Huizinga écrit *L'automne du Moyen Âge* (1919), où il fit état de la chevalerie et des aspirations à l'héroïsme et à l'amour, qui seraient les valeurs de l'époque. Plus tard, dans *Incertitudes* (1935), qui exprime l'époque de l'irruption du nazisme qu'il critique, il évoque le mal dont souffre son temps, qui se manifeste à travers la souffrance mentale et spirituelle de son époque. Il y introduit déjà la notion de jeu comme centre de gravité de sa critique du nazisme, en considérant sa possibilité de devenir une forme *puérile*. « La confusion du jeu et du sérieux, qui est au fond de tout ce qu'ici nous entendons par puérilisme, est de tous les signes du mal dont souffre la vie contemporaine, indéniablement le plus important ». Comme le précise Di Filippo, Huizinga « appelle puérilisme l'attitude d'une société dont la conduite ne correspond pas au degré de discernement et de maturité auquel elle est censée être parvenue, une société qui, au lieu de préparer l'adolescent à passer à l'âge viril, adapte sa propre conduite à celle de l'enfance »⁴. Je peux ajouter : cette approche donne l'impression d'une conception évolutionniste, où le jeu de l'enfance serait plus puéril qu'innocent et créateur, comme l'avait conçu Nietzsche, en se référant à Héraclite.

En réalité sa position est plus subtile, car le jeu est valorisé pour les cultures, séparant évolution de la culture de la question des âges successifs. Citons-le encore : « Dans ses phases primitives, la vie sociale se passe en grande partie en jeux. *C'est une trêve temporaire des activités humaines habituelles se passant en divertissements, d'après des règles librement consenties et sous une forme fixe et déterminée* ». J'ai souligné cette phrase, car elle retiendra notre

³ L. Di Filippo, « Contextualiser les théories du jeu de Johan Huizinga et Roger Caillois », *Questions de communication*, Presses Universitaires de Nancy – Editions Universitaires de Lorraine, 2014, pp. 281-308, en ligne <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01227855>.

⁴ Id. *ibid.*, pp. 281-293, pour Huizinga.

attention concernant la naissance des jeux Olympiques en Grèce.

Ainsi séparé de la vie courante, et réglé, mais selon un consentement libre et dont la forme et les limites de temps et d'espace sont déterminées à l'avance, voilà les données qui assurent l'analyse de l'*Homo Ludens*. Mais, comme De Filippo le précisa, selon Johan Huizinga, « le plus important est que “ ce qui caractérise le plus essentiellement tout jeu véritable, c'est qu'à un moment donné, il cesse. Les spectateurs retournent chez eux, les acteurs déposent leurs masques, la représentation est finie. C'est ici qu'apparaît le défaut de notre temps. Dans bien des cas, le jeu, aujourd'hui, ne finit jamais. Ce n'est donc pas un jeu véritable. Il y a là une grave contamination entre le jeu et le sérieux : les deux sphères se sont mêlées” ». Aussi peut-il écrire, trois ans plus tard, dans l'*Homo ludens*, que « l'attitude ludique authentique et spontanée peut être celle du profond sérieux. Le joueur peut s'abandonner au jeu de tout son être ». Le sérieux est donc différent du jeu, tout comme le puéril. Et tout comme le puéril, le sérieux peut exclure le jeu, mais autrement. Toutefois, « le *jeu* peut fort bien englober le *sérieux* », ne serait-ce qu'il est plus proche du jeu que le puéril qui exclut d'emblée tout jeu sérieux, comme le révèlent les slogans du nazisme.

Avant cette clarification, Huizinga rencontra le thème des *Incertitudes* après la guerre. À *l'aube de la paix. Étude sur les chances de rétablissement de notre civilisation* (1945), où le titre néerlandais parle de Geschonden wereld = « monde abîmé », mais, selon Laurent Di Filippo, le terme renvoie à l'idée de monde dégradé, violé, profané. Il ajoute : « Johan Huizinga s'intéresse à l'évolution des sociétés et aux effets de ces changements au cours du temps. On peut ainsi comprendre ses textes comme « ceux d'un observateur critique des transformations culturelles qui s'opèrent dans la société ».

On l'aura compris, l'*Homo Ludens* fut publié pendant cette période trouble où le fascisme et le nazisme ajoutaient au totalitarisme une nouvelle vision technologique et économique, fondée sur l'industrialisation. L. Di Filippo observa que Huizinga relève, à la fin de son livre, les conséquences de ces bouleversements en parlant de perte des valeurs anciennes de la société et de la culture, qu'il analyse *via* le jeu. Il cite Huizinga : « Peu à peu, nous en sommes arrivés à la conviction que la culture est fondée sur le jeu noble, et qu'elle ne peut manquer de teneur ludique, si elle veut déployer sa qualité suprême de style et de dignité. Nulle part, l'observance des règles établies n'est aussi indispensable que dans les relations entre peuples et États. Si ces règles sont violées, la société tombe alors dans la barbarie et le chaos ». Il interprète ce passage en indiquant que l'auteur associe la culture à un certain nombre de valeurs morales également présentes dans le jeu qu'il qualifie de « noble ». Il faut définir un idéal pour la culture dans les conventions où les normes doivent être respectées, à l'instar des règles du jeu, car elles définissent les conditions du respect mutuel entre les participants. Sans cela, conclut-il, « les sociétés perdraient ce qui constitue leur plus grande qualité ».

Pour terminer cette esquisse de la conception du jeu par Huizinga, retenons un dernier point, qui est important pour l'origine des jeux olympiques en Grèce : le lien du jeu avec le sacré, qu'on trouve dans le premier chapitre d'*Homo Ludens*. Il y oppose, d'une part, le sacré et le profane et, d'autre part, le jeu et la vie courante, car l'esprit ludique s'évade de celle-ci pour devenir un organisateur de l'espace physique et social. Cette séparation est analogue à celle du sacré relativement au profane. A telle enseigne qu'il n'existerait pas de différence formelle entre un jeu et une action sacrée, car « l'action sacrée s'accomplit sous des formes identiques à celles du jeu, de même le lieu sacré ne se distingue pas formellement de l'emplacement du jeu. [...] Ce sont des mondes temporaires au cœur du monde habituel, conçus en vue de l'accomplissement d'une action déterminée ». Cette séparation est en fait surmontable, par des sacrifices, des rites, des cérémonies... D'autant plus que le jeu est présent dans les fêtes et les cultes. Cela s'explique par le fait que « le jeu précède le sacré et c'est en se développant en des formes plus évoluées qu'il pourra acquérir des significations sur lesquelles se grefferont des manifestations liées au sacré ». C'est pourquoi, en tant qu'action sacrée, le jeu peut servir la prospérité du groupe, mais d'une autre manière pour ainsi dire spirituelle, et avec d'autres moyens que l'acquisition immédiate d'éléments de subsistance, tels la nourriture ou les biens matériels. « Les rituels et les cultes adoptent la forme d'un jeu et en gardent par conséquent de nombreux traits. Ils permettent de donner formes à des choses normalement invisibles ».

Enfin, par son aspect de compétition, le jeu permet à l'homme de réaliser son aspiration à s'élever au-delà des éléments terrestres, et cela indépendamment des formes que prend la religion dans différentes sociétés. Il constitue « une forme d'expérience subjective pour les participants, qui se construit dans le rapport à la communauté ». Ce dépassement et ses conditions terrestres feraient du jeu un acteur déterminant de la spiritualisation de l'homme, assurant à la culture sa différence à la nature.

En somme, le jeu est une action volontaire, qui rend possible le choix autonome. Il est limité dans le temps et l'espace. Il est réglé. Et il se situe hors de la « vie courante ». Par ces données, le jeu organise les conventions sociales en définissant des espaces, des temporalités, les manières d'être et d'agir et leur donne du sens. Comme l'indique Di Filippo, « par son opposition à la vie courante, il adopte les qualités que le sacré possédait chez d'autres chercheurs ». Il s'agit là d'une position originale qui rejoint l'idée (post)-métaphysique des philosophes contemporains qui font du jeu une sorte d'idée régulatrices. Pour ma part, je dirais qu'il s'agit d'un schème empirique constaté dans la vie, porté à une unité régulatrice, comme la parenté, la violence, le chemin... dans la pensée archaïque, en particulier dans la tradition hellénique et judéo-chrétienne, et que Freud a bien formulé autour de son idée d'une conception du monde.

Roger Caillois se forma par les pensées d'Emile Durkheim, Marcel Mauss, Henri Hubert et Georges Dumézil, et intégra dès le départ la question du sacré dans sa pensée. Il fonda, en 1937, avec Georges Bataille et Michel Leiris, le *Collège de sociologie* qui souhaitait créer une sociologie « activiste » du sacré. Ce groupe avait conscience de l'importance du sacré pour les émotions des individus dans la structure des sociétés. Par là, le groupe rencontrait les analyses de phénoménologiques de Rudolf Otto. Caillois rassembla ses écrits dans *Le mythe et l'homme* (Gallimard, 1938, deuxième édition, 1950) où il développe le mythe de la fête, et prolonge certains thèmes de Huizinga dans *L'homme et le sacré* (Gallimard, 1939), pour finalement proposer une épistémologie susceptible d'établir les catégories du jeu et circonscrire la structure des rêves et de l'imaginaire, dans *Les jeux et les hommes* (Gallimard, 1958, deuxième éd. 1967). Dans cet ouvrage, il associe à la démarche d'Huizinga celle de Jean Château, dans *Le jeu et l'enfant*⁵, qui insiste sur le rôle des jeux comme valeur éducative qui peut développer de nouvelles compréhensions des choses et accroître les aptitudes de l'enfant et du joueur en général. Caillois tenta de réaliser, à partir de ces perspectives, une typologie englobante du jeu qui révèle le dynamisme et la fécondité de la société.

Enfin, Caillois dirigea, en 1967, dans la Bibliothèque de la Pléiade, Gallimard, un volume consacré aux *Jeux et sports*, où l'on trouve un vaste panorama des jeux, étudiés par différents spécialistes. Ce sont là des axes directeurs d'une œuvre, qui aborda de nombreux thèmes. J'y puise ceux qui intéressent mon propos, en m'aidant de certains de ses travaux, du travail de synthèse de Di Filippo, qui accompagna mon exposé sur Huizinga, ainsi que de l'exposé sur le jeu de *Wikipédia*, qui résume bien les thèmes principaux⁶.

Caillois a considéré que le sacré constitue une propriété ou une qualité, stable ou éphémère, accordée à des êtres, des choses, des espaces, des temps, qui contribue à définir l'attitude qu'il convient d'adopter dans le rapport entretenu par les individus avec leur environnement. Pour lui, il n'existe pas de différence formelle entre un jeu et une action sacrée. L'action sacrée s'accomplit sous des formes identiques à celles du jeu, et le lieu sacré ne se distingue pas formellement de l'emplacement du jeu. L'arène, la table à jeu, le cercle magique, le temple, la scène, l'écran, le tribunal, sont des terrains de jeu, c'est-à-dire des lieux consacrés, séparés, clôturés, sanctifiés, et régis à l'intérieur de leur sphère par des règles particulières. Ce sont des mondes temporaires au cœur du monde habituel, conçus en vue de l'accomplissement d'une action déterminée. De ceci résulte l'évidence d'une conséquence importante : sans un certain maintien de l'attitude ludique, aucune culture n'est possible.

Quant à la distinction entre le sacré et le profane, elle sert à comprendre les constructions de sens qui définissent des normes et guident l'action des

⁵ Paru en 1955 aux Editions de Scarabée.

⁶ <https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu>. Voir aussi caillois jeux et hommes pwp.pdf.

individus. Cette conception particulière de l'étude des sociétés orienta sa conception du jeu vers une approche qui intégra le sens accordé au jeu au-delà d'une simple étude de forme. Car le jeu est une activité volontaire, accomplie dans certaines limites de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie mais impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie, et d'une conscience d'« être autrement » que dans la « vie courante ». Caillois ajoute que l'utilité et la nécessité matérielles, dans l'ordre de l'ambiance du jeu, qui est celle du ravissement et de l'enthousiasme, et cela est vrai pour un jeu sacré, ou une simple fête, un mystère ou un divertissement. L'action s'accompagne de sentiments de transport et de tension et entraîne avec elle joie et détente. Enfin, le jeu est en plus improductif et incertain. Il s'agit d'une activité sociale faisant partie de l'organisation de l'espace social. Cela suppose l'étude du jeu comme une fonction contribuant à l'organisation sociale, et moins l'étude matérielle des jeux, proche de l'étude des jouets.

Dans *Les jeux et les hommes*, Caillois revint aux thèses d'Huizinga, car celles-ci montraient le rôle du jeu dans le développement de la civilisation. Il suivit une voie de recherche proche en commençant par réaliser une théorie générale de l'évolution des sociétés humaines, tout en considérant que les jeux impliquant le mystère mettent en évidence de la fiction et du divertissement, comme dans le cas des fêtes⁷. Il confirma par là un rapport entre des formes parallèles que le jeu et le sacré sont susceptibles d'assumer dans la société. Dans le chapitre « La corruption des jeux », il fait état du risque de contagion par le profane dans le sacré, rencontrant ainsi un thème déjà abordé dans *L'homme et le sacré*. Prolongeant sa réflexion, il conçut également le danger d'une contamination entre le jeu et le monde réel. Au point qu'il conclut que certains jeux sont des survivances d'éléments culturels qui ont perdu leur consistance originelle (sacrée). Cette perspective suppose qu'ils sont des modes dégénérés d'un phénomène converti en jeu. La dégénérescence du sacré dans le jeu exprimerait cette perspective qui correspondrait à l'évolution des sociétés. Caillois est toutefois prudent et évite une généralisation, car il constate que, dans le cas des enfants, ceux-ci arrivent à imiter des données de la culture contemporaine à travers le jeu, c'est-à-dire en les transfigurant en des pratiques ludiques, comme dans l'usage des pistolets à eau pour exprimer des armes à feu. Sur le plan du sacré, il donne l'exemple de l'enfant chrétien qui joue à la messe. Ces réserves font voir que Caillois ne succombe pas à la tendance instaurée par Otto et d'autres théoriciens des cultures depuis Platon qui considèrent les origines et ce qui est le plus ancien comme étant parfait et ayant plus de valeur, souvent en qualifiant ces valeurs comme étant de l'ordre du religieux, donc aussi du sacré. Cette perspective sous-détermine le progrès. Or, comme le rappelle Di Filippo, selon Caillois, toute technologie plus efficace qu'une autre finit toujours par supplanter la précédente, qu'il s'agisse de la hache d'acier qui remplace

⁷ R. Caillois, *Les jeux et les Hommes. Le Masque et le Vertige*, Gallimard, 1958, développé davantage en 1967, pp. 33 ss.

celle de pierre ou de l'arrivée du béton et de l'électricité dans la construction d'habitation. Caillois défend l'idée d'une marche de l'histoire vers le progrès et l'échelle de valeurs sur laquelle il se situe est celle du progrès technique occidental⁸. Nous verrons que l'invention des jeux Olympiques en Grèce constitue un progrès majeur.

Il est cependant vrai que la position de Caillois est plus nuancée, car il conclut « que le jeu n'est nullement le résidu anodin d'une occupation d'adulte désaffectée, encore qu'il en perpétue éventuellement le simulacre, quand elle-même est périmée. Il se présente avant tout comme une activité parallèle, indépendante, qui s'oppose aux gestes et aux décisions de la vie ordinaire par des caractères spécifiques qui lui sont propres et qui font qu'il est un jeu ». Ce qui permet à Di Filippo, d'indiquer que cela confirme l'idée de Caillois selon laquelle sacré, vie courante et jeu constituent des cadres distincts qui, bien qu'adoptant parfois des formes similaires, se distinguent sur le plan du sens qu'on leur accorde. Par là il ajoute l'idée de similitude à l'analyse d'Huizinga qui évoquait uniquement la forme des rites et du culte qui dérivait du jeu lorsque celui-ci évoluait. Caillois, qui soutenait l'importance du jeu dans les processus de civilisation et son rôle d'élément organisateur de la vie sociale, n'alla pas, comme Huizinga, jusqu'à accorder au jeu la primauté sur le sacré, mais les considéra comme deux sphères d'activité à la fois « parallèles », distinctes et opposées sur le plan du sens. Bref, plutôt que de soumettre le jeu au sacré, il le sauve en lui assurant sa spécificité. De sorte qu'il considère que le jeu *est une activité libre, incertaine, avec des limites de temps et de lieu, constitutif de règles et n'entraînant pas de conséquences pour la vie réelle*.

C'est dire que si la position d'Huizinga anticipa la position des philosophes contemporains depuis Nietzsche qui surévalua le schème du jeu pour dépasser la métaphysique, Caillois eut le mérite de préserver la différence entre la religion et l'activité ludique, mais en faisant l'erreur de parfois considérer que le jeu est une dégradation du religieux. En réalité, ce phénomène est plus complexe, non seulement parce qu'il faut tenir compte également de la violence, occultée tant par Huizinga que par Caillois, mais également le fait que du point de vue métaphorique, les jeux peuvent devenir une sorte de religion ou à l'inverse, la religion devenir une sorte de jeu (théâtre) par ses rituels. La question de la complexité nous apprend que les interactions entre différentes activités sont plus fréquentes qu'on se l'imagine. Cela ne diminue pas l'apport remarquable de Caillois dans l'analyse du jeu.

En effet, bien avant *Les jeux et les Hommes*, Caillois avait critiqué Huizinga⁹, pour avoir négligé d'étudier « les diverses attitudes mentales que supposent les différentes variétés de jeux : d'adresse, de force, de combinaison, de hasard... ». Cependant, il lui fallut presque dix ans¹⁰ pour qu'il réalise lui-

⁸ Id. *ibid.*, pp. 195-216. Cf. L. Di Filippo, *op. cit.*

⁹ Dans son article, « Le ludique et le sacré », 1946, p. 67)

¹⁰ Dans « Structure et classification des jeux », *Diogène*, 12, 1955, pp. 72-88.

même cette typologie de répartition des jeux où il proposa quatre catégories : la compétition loyale (*agôn*), le hasard ou la chance (*alea*), le mimétisme ou le simulacre (*mimicry*) et la recherche du vertige (*ilinx*), ainsi que les différentes combinaisons possibles. Il ajouta deux principes : *paidia* et *ludus* qui servent à catégoriser les attitudes mentales des individus propres aux différents jeux.

Les sociétés primitives utilisent surtout les deux dernières catégories (trances, possessions, masques sacrés, ...), tandis que les sociétés contemporaines se servent généralement des deux premières, avec des règles strictes à respecter, tout en ménageant quelques espaces d'aléatoires (chanson, sport, loterie) pour rétablir la balance. D'autre part, un groupe de jeux s'affirme comme compétition (*agôn*), c'est-à-dire comme « un combat où l'égalité des chances est artificiellement créée pour que les antagonistes s'affrontent dans des conditions idéales, susceptibles de donner une valeur précise et incontestable au triomphe du vainqueur ».

Quant aux combinaisons possibles entre ces quatre catégories la conjonction entre *agôn* et *alea* est fondamentale, entre *agôn* et *mimicry*, elle est contingente, et entre *agôn* et *ilinx*, interdite. La conjonction entre *alea* et *mimicry* est interdite, tandis que celle avec *ilinx* est contingente. Enfin, la conjonction entre *mimicry* et *ilinx* est fondamentale.

D'autre part, ces structures ne sont pas indépendantes de comportements psychologiques, qui ne sont pas réductibles aux seuls jeux. Dans le cas de la compétition (*agôn*), il y a l'ambition de triompher grâce au seul mérite dans des conditions réglées. Dans le cas du hasard (*alea*), la démission de la volonté s'accomplit au profit d'une attente anxieuse et passive de l'arrêt du sort imprévisible que peut prendre un événement. Dans le cas du mimétisme (*mimicry*), apparaît le goût de revêtir une personnalité étrangère, ce qu'on peut traduire par l'expression : « devenir soi-même un personnage illusoire et se conduire en conséquence », c'est-à-dire jouer un rôle. Enfin, la poursuite du vertige (*ilinx*), nous met d'entrée de jeu dans l'espace psychologique. Nous verrons que cette perspective concerne le phénomène d'*ordalie* — que j'ai étudiée ailleurs¹¹ —, assez courante dans la vie quotidienne, où l'on aime à se faire peur, à porter un défi, à prendre des risques pour se dépasser soi-même sans cesse, sans toujours évaluer les conséquences.

Selon Caillois, la compétition met en jeu la valeur personnelle de l'agent de l'activité, et refuse le rôle du sort et du hasard. D'autre part, le vertige s'oppose au simulacre, car il cherche l'étourdissement et la singularité au détriment de comportements habituels. Caillois répartit les jeux dans un des quadrants organisés autour de ces deux axes. Il les répartit selon un troisième axe, qui oppose la fantaisie sans règle (*paidia*) et l'activité disciplinée par les conventions arbitraires des règles (*ludus*). Selon lui, les règles augmentent la difficulté¹².

¹¹ Dans mon livre *La proximité et la question de la souffrance humaine*, op. cit. pp. 430 ss.

¹² Caillois, *Les jeux et les Hommes*, op. cit., pp. 47 ss. Cf. caillois jeux et hommes pwp.pdf.

Voici le tableau que l'on peut tirer de ce qui est proposé en 1967 :

Agôn (compétition)

- courses, luttes... non réglées
- athlétisme
- boxe, escrime, football, billard, dames, échecs
- compétitions sportives en général

alea (chance)

- comptines, pile ou face
- poupées, panoplies, masques, travesti
- pari, roulette
- loteries simples, composées ou à report

mimicry (simulacre)

- imitations enfantines, jeux d'illusion
- poupées, panoplies, masques, travesti
- théâtre, arts du spectacle en général

Ilinx (vertige)

- « tournis » enfantin, manège, balançoires, valse
- volador, attractions foraines
- ski, alpinisme, voltige

paidia

- vacarme, agitation, fou-rire
- cerf-volant, solitaire, réussites,
- mots-croisés

= *paidia* décroît constamment dans les colonnes

ludus (ce qui est davantage ludique) / = *ludus* croît constamment dans les colonnes

/jocus (plaisanterie ou badinage)
(= terme originaire du terme « jeu »).

Autrement dit, dans chaque colonne verticale, les jeux sont classés afin que le facteur *paidia* décroisse d'en haut en bas, tandis que le facteur ludique (*ludus*) croît.

D'autre part, Caillois propose une classification selon la vocation sociale et la corruption des jeux :

	<i>Formes culturelles Demeurant en marge Du mécanisme social</i>	<i>Formes institutionnelles intégrées à la vie sociale</i>	<i>Corruption</i>
Agôn Compétition	sport	concurrence commerciale, Examens et concours	violence, volonté de puissance, ruse
Alea Chance	loteries, casinos hippodromes, paris mutuels	spéculation boursière	superstition, astrologie...
Mimicry Simulacre	carnaval, théâtre, cinéma, culte de la vedette	uniforme, étiquette, métiers de représentation	aliénation, dédoublage de la Personnalité
Ilinx Vertige	alpinisme, ski haute voltige, Griserie de la vitesse	professions impliquant la domination du vertige	alcoolisme, drogue

Comme il est question de dégradation et de corruption, il est utile de remarquer que certains moralistes condamnent le jeu, parce qu'il détournerait des activités productives et religieuses. La condamnation est presque unanime en ce qui concerne, d'une part, les jeux d'argent, où le gain ne dépend pas de l'utilité du joueur à la société, et, d'autre part, les jeux de hasard, où l'on croit à la chance. La condamnation s'étend, chez des auteurs puritains ou rigoristes chrétiens, musulmans ou bouddhistes, à l'ensemble des jeux et aux divertissements. Or, l'évolution de notre civilisation moderne et contemporaine vers la constitution d'un système technico-économique, qui est devenue une puissance quasi immaîtrisable, lie la multiplicité des jeux avec cette technico-économie, sans que cela soit nécessairement un mal. Ce qui ne veut pas dire que cette contamination des jeux par les techniques pour réaliser des performances, et par l'économie qui alimente le profit n'ait pas des conséquences perverses, qui ont sensibilisé quelques sociologues, qui ont multiplié les écrits contre les sports, qualifiés, par Jean-Marie Brohm, d'*opium du peuple*.

Comme je vais porter davantage l'attention sur les jeux de compétition où ce phénomène est davantage manifeste, il est utile d'indiquer que Caillois, qui ne se laissa pas envoûter par le tournant technico-économique, constate, avec pertinence qu'à l'origine de toute compétition, il y a le jeu, en tant qu'il implique *un accord tendant à réaliser, dans un temps et un espace déterminés, suivant certaines règles et dans une forme donnée, quelque chose qui mette fin à une tension et qui soit étranger au cours ordinaire de la vie*¹³. Il s'agit là d'une constatation qu'il faut garder à l'esprit comme prémices du phénomène de compétition sportive, qui n'est pas seulement *antagoniste* (comme le suppose Caillois ou Brohm), mais plus positivement, comme un phénomène d'*émulation*.

Mais il y a plus. En effet, concernant le facteur économique, Caillois considéra que sa surestimation dans la société et dans l'esprit humain était au début au 19^e siècle, en un sens, le fruit naturel du rationalisme et de l'utilitarisme qui avaient tué le mystère et déclaré l'homme affranchi de faute et de péché. Cette évolution se serait accomplie au détriment du facteur ludique dans la vie sociale. Or, pour Caillois, ni le libéralisme, ni le socialisme ne fournirent à celui-ci d'aliment. Tandis que dans les civilisations archaïques, les compétitions faisaient partie des fêtes sacrées, dans le sport moderne, ce lien fécond au point de vue social avec le culte a disparu, devenant une expression autonome de l'instinct agonal. En dépit de son importance aux yeux des participants et des spectateurs, il demeure une fonction stérile, où le vieux facteur ludique s'e serait presque entièrement éteint¹⁴.

Toutefois, le développement de cet instinct agonal, qui entraîne le monde du côté du jeu, aurait été favorisé par un facteur externe, qui est l'amélioration des relations humaines dans tous les domaines et par tous les moyens. Technique, publicité et propagande ont encouragé la compétition et encouragé la

¹³ Id., *ibid.*, pp. 176-177.

¹⁴ *Ibid.*, pp. 306s-308.

satisfaction de l'instinct agonal¹⁵. Caillois estime qu'à cause de la guerre l'homme retombe dans cette attitude agonale qui donnait sa forme et son fond au jeu primitif en vue du prestige. Or, dit-il, la guerre moderne a perdu le contact avec le jeu, alors que Platon encore considérait que les hommes étaient un jouet des dieux¹⁶.

Pour conclure cette ébauche des analyses du jeu d'Huizinga et de Caillois, je crois utile de citer L. Di Filippo : « La portée universelle que Johan Huizinga et Roger Caillois cherchent à donner à leurs études respectives risque de conduire à la dérive consistant à placer sous une même notion des phénomènes variant dans le temps et l'espace. Cela est principalement dû au fait d'utiliser un ou des termes polysémiques avec une portée générale et à celui de donner un caractère universel à une vision ethnocentrée. Il faut donc remettre en question leurs définitions a priori du jeu, ainsi que la volonté des deux chercheurs de réunir sous un même vocable des phénomènes somme toute variés. Les deux auteurs ne distinguent pas de façon nette les deux sens du mot « jeu » : objet ou activité. Au contraire, ils jouent sur l'ambiguïté sémantique du terme ». Et plus loin : « il peut être intéressant de se demander s'il est possible d'envisager toute l'organisation sociale à partir d'une base commune. Il semble difficile de croire que ce fondement puisse se résumer à l'étiquette du sacré ou même du jeu, car cela dépend précisément de la manière de définir ces termes dans la culture des auteurs. Une manière plus prudente de procéder serait de voir si en partant du cas d'étude qu'est le jeu, ou un jeu, on peut mettre en lumière des mécanismes d'une organisation sociale générale, comme le propose Jacques Henriot¹⁷ pour qui le jeu « constitue l'un des modèles les plus efficaces, les plus directement opératoires pour l'analyse des situations sociales »¹⁸. Il faudrait alors procéder par comparaison ou contraste avec d'autres activités humaines pour voir les points communs qui pourraient être dégagés de l'analyse, ainsi que les spécificités de chacune. On pourrait essayer de déterminer s'il convient d'appeler « jeu » la relation entre un individu et son environnement dans une activité donnée, ayant une histoire et qui s'organise à l'intérieur de règles, de normes ou de conventions servant à la cadrer. Par exemple, une telle démarche contribuerait aux débats sur des questions d'ordres plus généraux sur l'opposition entre déterminisme et libre arbitre ou sur les rapports entre individus et société ».

Ces différentes analyses occultent le fait que le phénomène du jeu, aussi varié et fondamental soit-il, prit une forme contingente et exceptionnelle en

¹⁵ *Ibid.*, p. 319.

¹⁶ *Ibid.*, pp. 335-229.

¹⁷ Cf. J. Henriot, *Sous couleur de jouer*, José Corti, Paris, 1989, p. 32.

¹⁸ En fait Jacques Henriot s'approprie différentes approches du jeu depuis Plutarque jusqu'à Derrida, d'où il ressortirait que l'idée que l'on se fait du jeu consiste à se représenter un mode de conduite en relation avec une forme de situation qui fait apparaître le jeu comme potentialité, qualifiée de « jouabilité ». Ce qui fait d'un objet quelconque le siège d'un usage ludique possible. Aussi, dit-il on appelle jeu « tout procès métaphorique résultant de la décision prise et maintenue de mettre en œuvre un ensemble plus ou moins coordonné de schèmes consciemment perçus comme aléatoires pour la réalisation d'un thème délibérément posé comme arbitraire ».

Grèce, en 776 av. notre ère, par l'avènement des jeux panhelléniques dans un contexte, où la conscience du caractère néfaste de la guerre demandait de nouvelles réponses, qui puisse amorcer un processus qui subvertit la violence et les antagonismes radicaux, par l'idée d'*émulation*.

3. Les Jeux Panhelléniques

Parler de « Jeux Olympiques » Antiques est une façon de parler calquée sur la naissance et le développement des jeux modernes à Athènes en 1896 sous le sigle « Olympiques »¹⁹. Dans l'Antiquité archaïque et classique, on comptait quatre organisations de concours, de compétition ou, mieux, d'*émulation* (*agôn*) selon quatre lieux comprenant des sanctuaires importants et se déroulant selon une période fixe et complète (*periodos*). Plus qu'un simple « jeu », qui donne l'impression d'une activité purement ludique, l'*agôn* est le résultat d'un accord entre les cités grecques pour contourner les violences physiques de la guerre, par des trêves périodiques et la promotion de l'*émulation* pacifique, sous la protection de figures divines (Zeus, Poséidon et Apollon). D'où leur lien avec des manifestations religieuses, sans que cela soit une obligation. Les jeux dits olympiques, introduits en 776 av. notre ère, préservant la figure du héros, transférée aux athlètes, bouleversant la tradition épique, consacrée surtout par Homère.

Le poète qui prit le relais dans cette direction en dépassant Homère, fut **Pindare** (518-438 av. notre ère). Dans son sillage, Simonide de Céos et Bachchylide firent de même. Pindare inaugura le genre lyrique des hymnes du triomphe (*epinikia*), célébrant la victoire d'un athlète. La victoire permettait à l'athlète d'obtenir différents honneurs : une statue à son image dans le sanctuaire ou obtenir une épinicie qui célébrait l'événement, souvent commandée par un membre de la famille ou, dans le cas des courses avec un attelage, par le propriétaire du cheval ou de l'attelage, voire des souverains. D'ailleurs, la Première *Olympique* et les trois premières *Pythiques* furent commandées par le tyran Hiéron de Syracuse, et la Sixième et Cinquième *Pythiques* par Arcésilas IV de Cyrène. Pindare avait assisté à plusieurs Jeux Panhelléniques, ce qui lui permit de se déplacer dans les cités où ils avaient lieu, et parfois de diriger lui-même le chœur qui chantait ses odes.

Les jeux étaient bien une initiative panhellénique, enracinée dans quelques lieux privilégiés. Ces lieux étaient : (1) Olympie, dont les jeux

¹⁹ Pour ce qui suit, voir D. Vanhove, *Le sport dans la Grèce antique. Du jeu à la compétition*, Bruxelles, 1992 ; G. Deffrennes, *Un siècle d'Olympisme. Les J.O. de 1896 à nos jours*, Bruxelles, 2008 ; A. Monestier, *Les Conquérants de l'Olympe. Naissance des sports modernes*, Paris, 1996.

(olympiques) se tenaient en l'honneur de Zeus tous les quatre ans ; (2) Isthmia (à l'Isthme de Corinthe), dont les jeux (isthmiques) se tenaient en l'honneur de Poséidon et avaient lieu la deuxième et la quatrième année de la période ; (3) Nemea (au nord-ouest d'Argos), dont les jeux (néméens) se tenaient en l'honneur de Zeus également la deuxième et la quatrième années de la période ; (4) Delphes, dont les jeux pythiques, du nom de la Pythie du sanctuaire, et en l'honneur d'Apollon, qui se tenaient la troisième année de la période.

Ces compétitions débutèrent, qui débutèrent en 776 avant notre ère prirent fin en 393 de notre ère par un décret de l'empereur chrétien Théodose imposant la suppression des lieux de cultes de la religion gréco-romaine.

Nous connaissons l'existence de jeux de concours plus anciens, décrits par Homère, — que je ne vais pas analyser. En revanche, il faut rappeler que dans le mythe des races / âges d'Hésiode, les héros sont caractérisés par la migration dans les îles des bienheureux au moment de leur mort, îles dirigées par Cronos. Leur mort était chantée par des poètes. Les héros recevaient leurs hymnes comme une récompense. Dans le même esprit, Pindare composa ses odes triomphales qui devaient agir d'une façon performative sur ces héros, qui émigraient également dans les îles des bienheureux, mais selon une autre perspective, celle des orphiques et des pythagoriciens dont il fut un adepte. La plupart de ses odes célébraient des mythes qui concernent la patrie du vainqueur, des généalogies et des légendes de sa famille ou, plus largement, de familles illustres, en privilégiant sa patrie, Thèbes, et Héraclès, son héros. Pindare le considérait comme le fondateur des jeux d'Olympie.

L'influence des mystères orphico-pythagoriciens sur lui, fait penser qu'il aurait été initié aux mystères d'Eleusis. L'excellence pouvait être acquise par une initiation qui suivait des épreuves successives, mais aussi, comme dans les concours corporels, athlétiques, par un effort qui requérait aussi de triompher des épreuves. La *Deuxième Olympique* introduit un ensemble d'éléments dans ce sens, y compris l'île des Bienheureux (v 72). Mais l'élément nouveau dans sa démarche poétique, qui anticipa Platon, fut le refus d'attribuer aux dieux des actes violents et de comportements incestueux, et aux héros des faiblesses (cf. *Première Olympique*, v. 35 et 54. Aussi préférait-il l'usage de la vérité, y compris dans la narration mythique, au lieu de l'usage des distorsions, des mensonges qu'il refuse à attribuer aux Muses. Il est important de souligner les bouleversements culturels accomplis pendant cette période dans l'ordre de la violence, sinon réelle du moins narrative, qui fait suite à une transmutation mythique exprimée par l'avènement de l'orphisme, qui associa davantage les dieux avec le bien, en visant la pacification narrative autour du règne quasi exclusif de Zeus, en vue d'influencer l'éducation civique²⁰. Nous aurons l'occasion de voir une pratique parallèle dans les tragédies d'Eschyle, avec la trilogie de Prométhée et la tragédie *Les Perses*.

²⁰ Sur ces modifications mythique, voir mon *Histoire de la philosophie ancienne et médiévale*, Grasset, 1998, pp. 67-91.

Dans ce contexte, Pindare valorisa principalement deux dieux : Zeus et Apollon. Le premier, en tant que dieu suprême, « fils de Cronos, maître de l'Etna », qui reçut les faveurs des Charites, et qui gouverne tout, non par la violence mais par la promotion des vertus. Le glissement par rapport à Homère et Hésiode est ici décisif, car il exprime une modification dans la culture de l'époque, qu'on trouve également, on le verra, chez les tragédiens. Bien plus, il semble même que c'est Zeus, chez Pindare, qui prend en charge lui-même la gouvernance des îles des Bienheureux, laissant à son père le domaine de l'Etna. Quant à Apollon, le protecteur de l'oracle de Delphes, dieu de la divination, il offrit aux hommes les remèdes qui guérissent les malades, la cithare qui nourrit leur cœur de l'amour de la concorde et écarte les guerres. C'est à leur place que la trêve permet l'émulation pacifique. Ici aussi un glissement décisif s'accomplit par rapport aux violences du passé.

J'ai la chance de participer, avec un exposé introductif sur « L'arrière-fond historique et philosophique » concernant l'éthique dans le sport dans les compétitions antiques, à la 11^e Conférence du Conseil de l'Europe des ministres responsables du sport, qui s'est déroulée à Athènes les 11 et 12 décembre 2008. Les Actes furent publiés, en intégrant également quelques travaux d'une réunion organisée par le groupe de recherche en anthropologie et en sociologie (LARES-LAS) de l'université de Rennes-II, qui souhaite des actions concrètes²¹.

Comme le souligna, dans l'Avant-propos, Stanislas Frossard, Secrétaire exécutif de l'Accord partiel élargi sur le sport (APES) et Directeur de la jeunesse et du sport au Conseil de l'Europe :

« Le respect de l'éthique sportive, vecteur de valeurs sur lesquelles s'est fondé le sport, est aujourd'hui remis en question. Confronté aux problématiques de la corruption, de la violence, de la drogue, des extrémismes et autres discriminations, le sport reflète ni plus ni moins les sociétés dans lesquelles il s'inscrit. Cependant, s'il veut rester porteur de bénéfices pour l'individu et les sociétés (santé, éducation, intégration sociale...), le sport ne peut ignorer ces fléaux et faire l'économie d'une réflexion sur ses valeurs éthiques. A l'instar du mouvement olympique, qui défend l'intégrité et les valeurs éducatives universelles d'une activité physique saine, de multiples organisations sportives ou institutions gouvernementales s'engagent dans la lutte pour l'éthique dans le sport, que ce soit d'ailleurs dans les sports de loisirs ou dans les sports professionnels ».

²¹ Cf. *Ethique et sport en Europe*, dir. D. Bodin et G. Sempé, Ed. du Conseil de l'Europe, 2011. Ma communication s'intitule « L'arrière-fond historique et philosophique », pp. 21-26.

Le Conseil de l'Europe a cherché, par ses Congrès, où furent réunis des chercheurs issus de multiples disciplines (philosophie, histoire, sociologie, sciences du sport, biologie, etc.) pour réfléchir sur les nouveaux défis rencontrés par le concept d'éthique sportive en encourageant la coordination entre les gouvernements et les organisations sportives. Plus concrètement, comme le précise Stanislas Frossard, ces travaux ont montré que :

« Le sport n'est pas intrinsèquement porteur des valeurs et de la morale que les discours les plus optimistes ont bien voulu lui prêter. Face à la réalité du terrain popularisée par les médias et face aux difficultés rencontrées par les pratiquants, il est aussi admis qu'une évolution des modes de gouvernance et des réglementations est nécessaire ».

Or, paradoxalement, les problèmes dans les sports n'est pas nouveau, mais, comme je l'ai montré dans ma communication, on les rencontre dès l'origine. C'est un point qu'il est utile de clarifier. Mais plus fondamentalement, c'est la raison de la naissance des jeux en Grèce qui me semble importante. Aussi je vais rappeler les axes principaux de mon analyse.

En effet, la naissance de la compétition (*agôn*) sportive dans l'Antiquité grecque fait partie des tentatives accomplies par les Anciens pour maîtriser la violence physique, principalement guerrière. Elle constitue l'une des formes de *transferts* et de *dérivations*, qu'on retrouve dans d'autres compétitions (comme la musique, la poésie, le théâtre...). Il est plus correct de parler d'*émulation* plutôt que de compétition, car cette expression est positive et constructive, tandis que celle de compétition renferme une connotation négative, proche d'un antagonisme. Un autre terme est celui de « concours », mais qui s'accorde mieux dans d'autres activités, comme la poésie, le théâtre ou l'administration. Comme nous le verrons, les processus d'émulation et de concours ont abouti à la naissance de la démocratie au 6^e siècle av. notre ère, où l'émulation politique transforma la violence physique (de la tyrannie ou de l'oligarchie) en violence discursive dans les Assemblées. Ce sont ces glissements successifs, uniques dans l'histoire de l'humanité, qui expliquent aussi pourquoi les jeux antiques ont été associés aux procédures qui cherchaient à réaliser la *trêve* guerrière en vue de la *paix olympique* (*ekecheiria*), dont Iphitos et Lycurgue auraient été à l'origine, et que chaque cité était libre d'accepter ou de refuser.

Par suite, le lien entre éthique et sport s'inscrit dès la codification d'un type particulier de compétition et d'émulation concernant l'effort corporel, impliquant l'homme dans son intégralité, comme un être capable de réfléchir et d'agir, de promouvoir aussi l'adage qui associe le corps sain et l'esprit sain. La

santé corporelle et la santé mentale constituent deux piliers de la vie humaine, indissociables de l'éthique comme mode d'action capable d'épanouir le mieux possible l'être humain. Ces observations cependant requièrent des précisions aptes à contextualiser davantage le lien entre éthique et sport. Pour mon analyse, je retiens quatre points :

- 1) Origine et évolution du rapport entre éthique et sport ;
- 2) Le problème de la reconnaissance et de la glorification.
- 3) La démocratisation des sports pour qu'ils soient à la portée du plus grand nombre de citoyens actifs, et non seulement à une élite faisant des autres des spectateurs.
- 4) La dimension ludique des sports et ses conséquences philosophiques.

1° — Le besoin d'exercices pour préserver et améliorer les performances du corps, a été intégré dans l'organisation militaire, surtout à l'époque où l'on a utilisé des phalanges composées d'hoplites. Le poids des équipements et les exigences physiques demandés, auxquels s'ajoute la discipline psychique en inculquant le courage et l'esprit du groupe faisaient l'objet d'un entraînement intensif. Cela requérait aussi des lieux, comme le *gymnase*, où l'on s'exerçait nus (*gymnoi*), et des règles pour sauvegarder, par un régime adéquat, un corps adapté aux finalités recherchées, produisant des habitudes (*hexeis*), constitutives d'un *éthos*, source d'une éthique de la maîtrise de soi. Pour Aristote, le régime alimentaire requiert une mesure conforme à l'effort demandé, et le courage (*andreia*) constitue une vertu éthique, en tant qu'il est défini comme le moyen terme (ou médiété) entre deux actions extrêmes, qui s'accomplissent, l'une, par manque (lâcheté), l'autre, par excès (la témérité). Lié à la peur, à l'attente, au risque et à l'effort, le courage n'est pas étranger à la souffrance, et contribue, avec d'autres vertus, à la réalisation d'une vie active, qui pourrait atteindre une forme de bonheur pour l'individu.

Les gymnases, où se réalisaient ces exercices auraient été introduits dans les cités ioniennes, bien avant Athènes, — où l'on connaît trois gymnases, qui ne sont pas étrangers à l'activité philosophique : le Kynosargos, l'Académie (école de Platon) et le Lycée (école d'Aristote). Après la dissolution du corps des hoplites à l'issue du désastre de Leuctres (en 371), les militaires conçurent des troupes de métier légèrement armées, plus mobiles, associées à une cavalerie rapide. Cette nouvelle situation supposait une adaptation également de la gymnastique et des sports. Il est superflu d'ajouter ici qu'à toutes les époques, les armées mirent les exercices physiques au centre de leurs préoccupations.

Les exercices donnaient l'occasion à des compétitions, pratiquées déjà chez Homère, où l'endurance fut l'un des éléments communs. Chaque époque leur confère une marque particulière, souvent liée à des cérémonies cultuelles et des rites. Les seigneurs féodaux du Moyen Age en avaient fait un moyen de préserver l'honneur et de consolider les alliances et la fidélité au souverain. A notre époque, la formation des troupes d'élites dans des camps militaires spécialisés ressemblent parfois à des rites initiatiques, proches d'une torture à la

fois physique et psychique. Cela n'a pas empêché les soldats formés, une fois affrontés à la souffrance existentielle, d'accumuler des pathologies néfastes pour le reste de leur existence. Plus grave encore : l'intégration de la gymnastique et des sports dans les armées a empêché les sports de jouer le rôle historique que l'Antiquité avait espéré, concernant le transfert de la violence vers les domaines d'émulation créative, parmi lesquels figurent les sports, tout comme la violence discursive dans nos démocraties n'a pas empêché des violences physiques lors d'événements politiques aigus. Les violences discursives et narratives sont parfois l'antichambre à la tyrannie politique. Quant à la violence dans les stades et en dehors des stades, elle conserve quelque chose de cette difficulté de dérivation, pervertissant l'éthique des sports. J'y reviens dans la suite.

En parallèle, les sports de compétition et d'émulation avaient déjà réalisé, dès l'Antiquité, une longue histoire, cataloguée, pour la première fois, par le sophiste Hippias d'Elis, qui consolidait une longue évolution où, progressivement, les disciplines ont été enrichies par de nouvelles variantes. Par exemple, à la 1^{er} Olympiade (en 776) a été consacrée la course du stade, à la 14^e (724), on ajouta le *diaulos* (double course), à la 15^e (720), le *dolichos* (course de fond), à la 18^e (708) le *pentathlon* et la lutte, à la 23^e (688), le pugilat, à la 25^e (680) la course de quadriges. Il faut attendre la 99^e Olympiade (384) pour que soit introduite une variante : la course de quadriges de poulains, avant celle des poulains, à la 131^e (216). Lorsqu'on constate qu'à notre époque l'évolution des jeux olympiques correspond également à la multiplication du nombre de disciplines, on peut supposer que parallèlement se réalise une évolution dans le rapport entre éthique et sport. Ce qui distingue les activités physiques et sportives du passé, toutes époques confondues, de celles de l'époque contemporaine, c'est la structure technico-économique, qui influence d'une façon irréversible la pratique des sports, non seulement par les moyens licites ou illicites mis en œuvre pour réussir des performances, mais également par la publicité réalisée grâce aux médias. Cette observation nous conduit au deuxième élément qui contextualise le rapport entre éthique et sports.

2° — Le rapport entre éthique et sport tient aussi au fait que toute forme de compétition met en jeu une émulation pour être le meilleur, en évitant des antagonismes qui pervertissent l'esprit pacifique recherché. Il s'agit d'une quête continue en vue de l'*excellence*. Or, cette émulation n'empêche pas la recherche d'une *reconnaissance* et le désir de *glorification* (*kleos* et *doxa*). Ces deux thèmes sont déjà circonscrits dans les épopées homériques autour de la figure du héros. Le père d'Achille, Pélée, recommande à son fils d'être le meilleur (*aristeuein*) et de surpasser les autres, tout en lui annonçant qu'il allait mourir pour se glorifier. Une fois morts, les héros rejoignaient les îles des Bienheureux, bénéficiant des hymnes des poètes qui alimentaient leurs âmes tout autant que leur renommée, parfois accompagnée de rites sacrificiels. C'est que les héros appartenaient, avec les dieux et les démons, à la classe des puissances culturelles

et culturelles de l'Antiquité. Ce phénomène d'une glorification par la mort est un phénomène culturel constant et étrange, qui se perpétue à toutes les époques : Socrate, le Christ... les héros dans les luttes de libération, voire la princesse Diana... se sont glorifiés par leur mort.

Depuis la naissance des jeux à Olympie, les athlètes vainqueurs ont conquis leur place à côté des héros, au point d'être glorifiés comme des héros, par Pindare et d'autres poètes. Aujourd'hui, ce sont les médias qui prennent le relais, assurant aux athlètes une publicité, analogue à celle qu'ils offrent aux acteurs du cinéma, aux chanteurs, à certains hommes politiques et même aux produits à consommer. Le besoin de reconnaissance et de vente est comme une force dans l'âme humaine et constitue un moteur actif pour agir et réussir des projets. Or, les efforts requis entraînent des souffrances, poussant les athlètes et les sportifs à utiliser des moyens illicites et à transgresser les règlements, jusqu'à frauder. Ce phénomène, qui a pris à notre époque une ampleur extraordinaire, n'est pourtant pas nouveau.

Déjà dans l'Antiquité, la fraude avait alerté certaines cités, au point que les athlètes s'entraînaient sous la surveillance d'arbitres officiels (les *hellanodices*), comme dans le gymnase d'Elis. Ensuite, ils se rendaient à Olympie en procession et offraient un sanglier, qu'ils immolaient sur l'autel de Zeus des serments (*Horkios*). A cette occasion, les athlètes, mais aussi leurs parents et les entraîneurs promettaient, par un serment, qu'ils ne commettront aucune fraude qui enfreindrait les règlements. Cela n'empêchait pas les fraudes, puisqu'on imposait des amendes, et avec l'argent recueilli, on érigeait des statues de Zeus (les *Zanes*), alignées au pied du Mont Kronion, pour les rendre visibles. Il apparaît ainsi que le rapport entre éthique et sport est déjà très ancien, et ne se limite pas seulement aux questions propres à l'éthique héroïque fondée sur la violence, ni à la problématique du courage popularisée par Aristote.

Avec les progrès des techniques et de la pharmacologie dans un monde de plus en plus dominé par la marchandisation, il devient fatal que le désir d'une glorification pousse les jeunes sportifs à se compromettre dans les mécanismes obscurs du dopage, et d'autres phénomènes du même type, qui mettent en scène des réseaux de commanditaires. Lutter contre ce phénomène suppose l'identification de toutes les conditions et facteurs occultes qui contribuent à produire et à consolider ces comportements. Soulignons que la politique d'une tolérance zéro, certes souhaitable, forme un horizon à atteindre qui demande, au préalable, une attention particulière pour ne pas imposer des injustices à cause de l'inégalité des chances entre les sportifs dans un monde diversifié comme le nôtre. Il s'agit là d'un problème éthique fondamental, lié à la thématique de l'*équité*. La question de l'équité constitue un souci majeur, qui concerne l'éthique dans les sports, comme elle est d'ailleurs un facteur important pour réaliser une égalité authentique au détriment d'une égalité formelle.

Or, le problème éthique devient plus complexe encore quand on associe à la thématique de la glorification l'identité nationale. Avant d'être un héros de

l'humanité, le sportif est le héros d'un pays ou d'une nation. Déjà dans l'Antiquité, l'athlète contribuait à la glorification de sa cité, qui acquérait, grâce à ses performances et ses victoires, une renommée. Aujourd'hui, cette situation alimente le nationalisme avec ses dérives. L'émergence actuelle de la multi-culturalité comme référence du monde politique planétaire, y compris dans nos démocraties, complique les choses. Dans ce contexte, les proximités identitaires supplantent les proximités relationnelles qui sont les seules aptes à créer des relations positives entre les personnes et les peuples. L'inter-culturalité qui s'ensuit cherche à promouvoir le respect de l'autre. Là où la multi-culturalité risque de consolider des juxtapositions susceptibles de transformer l'émulation en antagonismes, l'inter-culturalité peut, au contraire, réaliser des rapports féconds, où l'émulation tisse des amitiés en vue d'édifier un monde commun fondé sur la fraternité. Il me semble que la valorisation de l'inter-culturalité peut moraliser les sports, car elle est capable de situer la glorification sur le plan collectif, où la personne glorifiée ne vise pas à tirer profit de sa performance et de sa victoire pour elle seule ; elle doit s'habituer à y associer l'ensemble des membres qui prennent part à la compétition, en concevant celle-ci comme une émulation saine. En *décentrant* ainsi la reconnaissance, le besoin d'une victoire à tout prix pour se singulariser s'infléchit, et peut modifier le rapport des sportifs à l'égard des artifices pour triompher.

Pour comprendre le sens de cette prise de position, rappelons qu'à l'époque de l'éthique héroïque, seul le vainqueur (ou l'entraîneur ou le mécène) était glorifié, et pouvait espérer atteindre l'île des Bienheureux. De plus, comme la cité était également glorifiée, celle-ci cherchait à multiplier les performances en favorisant l'épanouissement des jeunes par le sport. Or, cette pratique a amorcé des éléments qu'on rencontre à notre époque dans le cadre du nationalisme dans les sports. Le lien entre héroïsation et culte accordait, pour ainsi dire, la sainteté (comme d'ailleurs au Moyen Age pour les Chrétiens agissant dans la vie) à l'agent de l'action. Mais cette vision des choses avait subi une transformation profonde à l'époque classique, du moins à Athènes, lorsque l'éthique démocratique dominait. Pour Aristote, les actions individuelles et le bonheur qu'elles pouvaient réaliser, incluent également les proches (famille, amis...). C'est dire qu'à notre époque, où nous défendons les principes de la démocratie, la transposition de cette pratique sur les sports peut avoir des résultats féconds pour la mise en forme d'une inter-culturalité positive. Cette extension d'une multi-culturalité vers une inter-culturalité nous conduit au troisième point, qui concerne la démocratisation de l'athlétisme et des sports.

3° — C'est de nouveau à Aristote que nous devons une réflexion profonde concernant la gymnastique — prise en fait comme analogie pour fonder la pluralité politique. En l'occurrence, il la conçoit sous une forme diversifiée en fonction du but poursuivi. Ainsi la *technè* propre à la gymnastique peut évaluer le type d'exercice qui est le meilleur en soi, pour que l'homme naturellement doué par

la nature et disposant les moyens les plus efficaces puisse réaliser les meilleures performances. Il s'agit donc de la gymnastique utile à ceux qui visent des performances exceptionnelles. Un autre type d'exercice évalué par cet art est celui de la majorité de gens qui ne vise nullement les compétitions dans les jeux publics, mais qui cherche à acquérir un état corporel convenable pour la vie quotidienne. Enfin, selon l'art de la gymnastique, on peut également considérer que la diversité des formes corporelles ne saurait être soumise à une seule sorte d'exercice, mais requiert des adaptations à chaque personne, que le gymnaste a pour tâche d'évaluer (*Pol.*, IV, 1).

Le texte est remarquable, puisqu'il confère à la gymnastique et pourquoi pas ? — aux sports, la possibilité d'être à la portée de chaque citoyen, selon les dispositions et les capacités de son corps et de sa force psychique. Considérés comme une activité nécessaire pour préserver et améliorer la santé du corps, la gymnastique et les sports deviennent un facteur majeur de *prévention*. Cette exigence, les Anciens l'avaient associée à la *santé de l'esprit*.

Bien que la situation soit différente aujourd'hui du fait de la structure technico-économique qui nous domine, les remarques d'Aristote sont intéressantes dans un monde où chaque individu est soumis à une vie sédentaire et alimentaire anormale, à un monde aussi où la profusion d'objets, d'images et d'activités devient incontrôlable. Quelle politique de prévention nos Etats ont-ils conçus pour la santé corporelle et mentale ? Il est désormais de l'ordre de la responsabilité de chaque Etat, mais aussi des autorités européennes d'étudier le problème et de prendre des décisions dans cette direction. Plus profondément, c'est au niveau des écoles, des universités, des entreprises, des administrations, etc. qu'il convient de réfléchir et d'appliquer une politique de prévision et de soin des cors et des psychismes par les jeux et les sports. Mais pour que cela soit cohérent, il faut tenir compte de la complexité du monde technico-économique, qui a déjà fait, si j'ose dire, ses preuves positives et négatives.

Il est vrai que la préoccupation du corps prit un élan nouveau depuis le 18^e siècle, notamment en Angleterre, et la création du sport éducatif par Thomas Arnold (promoteur du Rugby), et se cristallisa en France à la fin du 19^e siècle, avec un moment symbolique la création, par le baron Pierre de Coubertin, des jeux olympiques modernes, après la défaite de 1870 et la Commune de Paris un an plus tard. Fasciné par le système éducatif anglais de Coubertin interpréta la puissance politique anglaise à partir du système éducatif où le sport jouerait un rôle d'épanouissement de la personne. Il proposa aux gouvernants français une politique de formation morale, intellectuelle et physique autour de l'esprit de la gymnastique et du sport²². Louis Callebat mit en exergue cette phrase des Mémoires de Pierre de Coubertin, qui résume bien son rêve et son travail : « Si je regarde en arrière, je constate que d'un bout à l'autre de ma vie d'homme, j'ai fait le métier d'éclaireur. ». Eclaireur : voilà bien, dit l'auteur, « le mot juste pour

²² Sur Pierre de Coubertin, il existe de nombreux travaux. Parmi ces travaux j'ai retenu le livre de Louis Callebat, *Pierre de Coubertin*, Fayard, 1988.

désigner une action publique menée en lisière des rouages traditionnels ».

Toujours est-il que profitant de l'expansion coloniale et de la promotion de l'universalisme, il imagina la possibilité d'une amélioration de l'éducation en France, dans un esprit d'initiative, d'entreprise, d'harmonie sociale, d'hygiène et de santé par le sport, avec une connotation élitiste par la formation d'une race épanouie, avec un esprit d'émulation où ferait partie l'ensemble des peuples de la planète. Ce qui expliquerait son indulgence, pour ne pas dire son admiration pour Hitler, et son soutien pour l'organisation des jeux olympiques à Berlin en 1936, un an avant sa mort. Tous ces événements se passent dans le contexte de la consolidation du capitalisme occidental, envisagé par une certaine gauche (surtout marxiste), comme l'expression de l'« impérialisme ».

Face à cette attitude qui recèle les éléments d'une violence, il insiste sur la nécessité d'une compréhension et d'une coopération entre les peuples pour promouvoir la conciliation et la concorde. S'il est vrai qu'il cherche à première vue à lutter contre le nationalisme, sa théorie recèle quelques contradictions, qui se manifestent d'une façon permanente dans les jeux olympiques depuis 1896 à Athènes, et qui prêtent le flanc à des critiques régulières.

En réalité l'enthousiasme à l'égard des valeurs positives du sport traverse toute l'époque moderne et se situe sur tous les plans de la réalité humaine, avec comme acteurs principaux, non seulement les athlètes et les sportifs et ceux qui les soutiennent, mais également les politiques, les intellectuels et les journalistes. On pourrait citer ici un nombre considérable d'assertions favorables à cette activité humaine qui, presque toujours minimise les effets pervers éventuels, sauf lorsqu'il s'agit de tricherie, de dopage, de violence... Nous venons de voir que le phénomène n'est pas nouveau, et des réserves à l'égard de compétitions sportives avaient déjà été signalées dans l'Antiquité, où les Grecs prirent des mesures adéquates. Le problème cependant est plus complexe parce que l'esprit de compétition et d'émulation commence très tôt chez l'enfant, déjà dans le foyer et à l'école, et déborde largement le sport. Le besoin de reconnaissance est au cœur de la vie humaine et constitue un des moteurs de l'épanouissement et du progrès. Vouloir l'étouffer, non seulement perturbe l'épanouissement de la vie, mais crée chez les êtres humains des pathologies, car, comme l'a montré Freud, les problèmes psychiques commencent à cause des interdits et de l'empêchement d'accomplir les pulsions et les désirs.

Dans la culture dominante jusque dans les années 1970, le moralisme traversait à divers degrés nos cultures, souvent avec une hypocrisie flagrante, multipliant les contradictions dans la vie quotidienne de chacun, et par conséquent ne pouvait ne pas toucher également les sports. Du fait que la gymnastique, l'athlétisme et les sports impliquaient un effort et une souffrance mesurée, avec des résultats visibles sur le corps, on y voyait une forme de noblesse et de pureté, qui pouvait départager ceux qui possédaient un corps sain grâce au perfectionnement des muscles et ceux qui étaient faibles et malades parce qu'évitaient tout effort, sans se poser la question de savoir si tout être

humaine était socialement dans les conditions pour pratiquer ce type d'activité. Toujours est-il que cette santé impliquait néanmoins aussi un ensemble d'interdits, y compris dans tout ce qui peut produire des désirs néfastes jusqu'à l'érotisme... Peu sont cependant ceux qui, chez les défenseurs à tout prix de la gymnastique et des sports, admettaient sans autre forme de procès que le sport se développe par des exercices qui provoquent des souffrances, et qui parfois sont proches de tortures..., des problèmes tant organiques que psychiques, qui s'amplifient dès lors qu'on y ajoute des produits artificiels pour maintenir la forme et augmenter les performances. Il s'agit là de problèmes que notre société oblitère souvent, ne serait-ce que parce que la valorisation de la gymnastique et des sports semble si légitime qu'on ne voit plus que du positif.

C'est pourquoi on ne peut faire l'impasse des critiques adressées aux sports par certains chercheurs, et plus spécialement par Jean-Marie Brohm, Professeur émérite à l'Université Paul-Valéry à Montpellier en Sociologie et politique du sport, après avoir enseigné l'éducation physique pendant vingt ans. Brohm est l'un des premiers à avoir pris conscience de l'importance de la compétition, qui mène une discrimination entre « les bons » et « les pas bons » (en général les élèves trop gros ou malhabiles), entre les garçons et les filles²³. Cela le poussa à engager une critique systématique du sport dans un esprit radicalement marxiste, en commençant par écrire, lors des événements de 1968 en France, sur « Sport, critique et répression »²⁴, pour ensuite fonder une « sociologie critique » et multiplier les études dans plusieurs domaines du sport, en vue de réaliser une épistémologie circonstanciée. Le centre de gravité de son analyse est que la crise actuelle du sport de compétition est liée à la crise du capitalisme occidental, mais aussi du capitalisme bureaucratique d'Etat à l'Est dans les pays communistes où les sports furent une affaire d'Etat, avec des politiques atroces de tortures physiques et de dopages. Après la chute du mur de Berlin, en 1989, il poursuit ses critiques en parlant désormais du mal produit par la « globalisation capitaliste ». Le point culminant de ses travaux peut être situé dans son livre *La tyrannie sportive. Théorie critique d'un opium du peuple*²⁵. Il entreprit un complément dans un ouvrage critique contre le fondateur des jeux olympiques modernes, dans *Pierre de Coubertin, le seigneur des anneaux. Aux fondements de l'olympisme*²⁶.

Dans la première de ces deux études, Jean-Marie Brohm affirme que « la sociologie critique considère que seule la “ totalité concrète ” donne sens et réalité aux terrains, enquêtes, investigations, faits, données, résultats. C'est l'institution religieuse (le tout) qui permet d'abord de comprendre les pratiques religieuses (les parties), même si, bien entendu, il y a interaction dialectique. C'est la forme politique de l'Etat qui donne sens aux pratiques électorales ou

²³ Voir son entretien avec Nathalie Caprioli, dans *Agenda Interculturel*, n° 285, septembre 2010.

²⁴ Repris dans *Critique du sport*, Ed. Christian Bourgois, Paris, 1976.

²⁵ Paru aux Editions Beauchesne en 2006.

²⁶ Paru aux Editions Homnisphères en 2008.

aux sondages, et pas l'inverse. De même, c'est le mode de production globale — capitaliste — qui permet de comprendre les modes subordonnés de production : mode de production scolaire, scientifique, artistique, sportif, etc. Seul le tout est vérité »²⁷. Selon lui, il existe une homologie structurelle entre le mode de production capitaliste et le processus sportif, ainsi qu'entre la compétition marchande et la compétition sportive²⁸. Dans cet ordre d'idée, qui conçoit le tout comme la somme des parties, dans une perspective synchronique et statique, le facteur principal qui dominerait les sports c'est la globalisation capitaliste, du fait que toutes les parties sont liées par une interaction dialectique (sans faille) et tout se marchandise. Les arguments retenus par J.-M. Brohm pour étayer sa thèse sont bien documentés et souvent pertinents, car, il faut voir toutes les dérives dans les sports, surtout dans les sports de masse et planétaires, comme, par exemple le plus populaire de tous, le football, qu'il qualifie d'« une peste émotionnelle »²⁹. Toutefois, il considère que toutes les défaillances du sport sont dues à la technique et à la mentalité marchande véhiculées par le capitalisme, auquel il réduit également le capitalisme de l'Etat produit par les régimes bureaucratiques. Cette association paradoxale entre capitalisme économique occidental et capitalisme d'Etat bureaucratique soviétique, à la mode dans les années 1960, après les critiques de la bureaucratie par Lefort et Castoriadis, qui a nourri certains gauchistes à partir des événements de mai 1968 en France, oblitère la structure technico-économique de notre contemporanéité, qui ne se réduit pas au capitalisme, puisqu'il est également assumé par le socialisme. Cette confusion regrettable contamine les études sur notre époque, et aboutit également à la négation de la valeur de la gymnastique, de l'athlétisme et des sports, en prenant pour cible les sports dit de compétition, sans même réfléchir sur la différence entre compétition et émulation, que les Grecs avaient réussi s'établir.

On comprend que pris dans les filets de la négation générale, Jean-Marie Brohm et ceux qui l'accompagnent répondent aux violences qu'ils attribuent aux sports et au monde sportif par une violence narrative qui surprend : opium du peuple, fantastique manipulation des robots humains, fascisme corporel quotidien, substitut libidinal, sublimation de l'auto-agressivité, jouissance mortifère, narcotisation des consciences, mirage mystificateur, le sport comme conception spatiale réifiée de l'univers, le football comme école de la guerre, le passionné du foot comme un possédé, etc. Même dans des cas où l'auteur met en évidence avec pertinence la douleur et la souffrance requises dans ces disciplines en recourant au témoignage d'athlètes, son langage dérape : « la légende sportive est avant tout la légende de la douleur surmontée, de la souffrance jusqu'au bout des possibilités de résistance, de l'ivresse de la fatigue “ bestiale ”,

²⁷ J.-M. Brohm, *La tyrannie sportive. Théorie critique d'un opium du peuple*, op. cit., pp. 65-66.

²⁸ Id., *Le critique du sport*, op. cit., p. 93-94.

²⁹ J.-M. Brohm et M. Perelman, *Le football, une peste émotionnelle*, Folio, Galimard / Verdiers, 2006 et 2011.

de l'acharnement à jouir dans les meurtrissures »³⁰. Ce langage disqualifie parfois un travail par ailleurs remarquable, qui nous éveille de notre torpeur.

Il n'empêche qu'à force de critiquer le sport, comme s'il ne comportait rien de bon, parce qu'il serait en connivence et soumis au capitalisme et à la bureaucratie, Brohm ne fait aucune analyse de la dimension ludique de l'être humain, dont le sport et tous les jeux sont des expressions parmi d'autres comme les jeux de langage et des mots, toutes les formes de spectacle, les jeux d'amour, etc. De plus, il est significatif que Brohm ignore les sens originaires et ambivalents que connote le terme grec agôn, qui signifie tantôt compétition, tantôt concours et le plus souvent « émulation ». Aussi répète-t-il obsessionnellement celui de « compétition » dans son sens le plus négatif, qu'il associe à la concurrence commerciale au sens de guerre permanente, au point d'affirmer qu'il faut abolir les sports de compétition en parallèle avec l'abolition de la compétition capitaliste. Mieux, il n'a pas discerné que c'est grâce aux compétitions et plus spécialement aux émulations que la société humaine a tenté, depuis les jeux olympiques antiques, de contrôler la violence physique. Il oublie qu'il serait heureux dans toute forme de société que tout être humain puisse faire librement des exercices à son choix et qu'il multiplie les pratiques sportives pour apprendre la valeur de l'émulation, laquelle nous le verrons au cœur de nos démocraties. Et cette liberté ne doit pas empêcher le droit que chaque être humain puisse choisir entre le fait de pratiquer le sport et le fait d'être spectateur, tout en l'encourageant d'associer les deux. Les Jeux olympiques et les championnats mondiaux dans différents domaines sont-ils uniquement des dérivations politico-économiques, ou un besoin vital de l'homme face à la complexité du réel et de la vie ? Ces manifestations mondialisées ne sont-elles pas des occasions d'une sorte de communion opposée aux violences répandues dans le monde, quitte à exprimer elles-mêmes parfois ces violences pour ainsi dire « profanes ». Ce n'est pas parce qu'à côté de ces jeux, des guerres se poursuivent sur la planète, en contradiction avec cette recherche de pacification, que leur valeur s'anéantit. La ferveur humaine n'est pas un mal lorsqu'elle sert l'esprit de concorde et cherche à contourner les violences et, de plus, à rendre hommage à l'effort des athlètes, qui vivent des souffrances pour permettre à chacun de sentir un plaisir et une joie. Elle devient un mal lorsqu'elle sert les violences comme dans ces rassemblements politiques de tous les temps où des tribuns harangent par leur éloquence frénétique le peuple pour alimenter des pulsions violentes, avec l'espoir que son assentiment soit le préambule d'une violence guerrière.

D'autre part, dans l'esprit de la fécondité des sports, il faut aussi ternir compte qu'ils pourraient aider également à résoudre l'endettement durable des Assurances maladie et invalidité. Il est évident que l'absence d'exercice, dès le jeune âge, augmente la probabilité de recourir à la médecine, surtout que

³⁰ J.-M. Brohm, *Critique du sport, op. cit.*, pp. 30 ss.

l'urgence étant l'une des facteurs de pression à notre époque, la pharmacologie massive contribue à des abus, dont les conséquences tant sur le plan de la santé individuelle que sur celui des dépenses publiques sont incalculables. Le danger aujourd'hui s'accroît à cause de l'explosion informatique, grâce à l'Internet, qui cloue les enfants et les adolescents devant leur écran informatique pendant des heures sans bouger. Cette nouvelle donne déstabilise, non seulement le corps, mais également le psychisme soumis à d'innombrables informations et images, souvent associées à la violence. Autrement dit, la promotion de la gymnastique et des sports peut également jouer un rôle préventif sur la santé mentale, et réaliser, comme dans l'Antiquité, mais selon des modalités nouvelles et plus riches, le transfert de la violence physique vers une émulation pacifique.

Dans cet ordre d'idée, on peut aussi ajouter des considérations en sens opposé, déjà éprouvées : si les sports pourraient favoriser des économies, elles produisent actuellement des millions d'emplois sur la planète permettant une croissance économique permanente, que seul l'esprit d'entreprise est apte aujourd'hui à réaliser. Bien plus, le fait que le sport devrait encourager la santé des sportifs et des spectateurs, cette stratégie d'emplois pourraient favoriser une politique environnementale plus active, en multipliant les règles de protection de la nature et des êtres humains.

Enfin — sans que cela soit considéré comme un point final d'un foisonnement de valeurs positives de l'émulation sportive —, une politique active dans cette direction pourrait contribuer également, grâce à la proximité spatio-temporelle entre les personnes, à promouvoir des proximités relationnelles variées, conditions d'une politique favorisant l'inter-culturalité. Plus exactement, c'est dans les quartiers et à travers les jeux que les rencontres entre les enfants et les adolescents sont les plus nombreuses et peuvent créer des amitiés et des proximités relationnelles fécondes. Mais, par extension, une promotion des sports dans les écoles et les entreprises pourrait modifier sensiblement les proximités relationnelles en fonction d'une émulation non-violente, qui peut être une source d'amitiés entre des personnes qui n'auraient pu se rencontrer autrement. C'est que le jeu constitue l'une des activités les plus éminentes de l'homme, à laquelle chacun est disposé à y trouver une forme de jouissance, tout en affrontant des risques permanents, qui peuvent menacer sa valeur même. Mais, sans doute, dans ce contexte, le sport constitue un modèle d'éducation démocratique, car, en permettant le mélange des races et des classes, il a le mérite, pour chaque sport différent, d'imposer des règles façonnées par les créateurs de chaque discipline, auxquelles tous le monde se plie sans se poser la question de leur validité. Et lorsque les joueurs contestent, ce n'est pas contre les règles, mais contre ceux (les arbitres, par exemple, qui ne les ont pas appliquées). Mieux, dans cette contestation, tant les joueurs que les spectateurs prennent conscience qu'il y a des règles ambiguës qu'il faut modifier, comme on le fait actuellement avec l'usage de répétition par la technique d'une décision déterminante au tennis, au basketball ou au football. Nous verrons que cette

observation est au cœur d'un fonctionnement d'une démocratie interculturelle et qui constitue le moyen le plus efficace de contrôler les violences.

4° — Il est clair, d'après ce qui précède, que lorsqu'on parle de sports, on songe immédiatement à la dimension ludique de cette activité. Paradoxalement, Jean-Marie Brohm sous-détermine la dimension ludique des sports, alors que celle-ci est essentielle à la vie et contribue plus que toute autre chose à l'épanouissement de l'homme. Et comme toute activité, elle subit les appropriations historiques et les dérives. Le sport est inclus dans la problématique des jeux et des plaisirs qu'il confère, avec les souffrances constructives nécessaires pour être créatrice, et qui peuvent atteindre des souffrances excessives lorsqu'on cherche des performances. Celles-ci ne sont ni obligatoires, ni le propre d'un grand nombre de personnes sur la planète. Les variantes sportives sont un phénomène profondément lié à la vie humaine, accompagné de joies et de souffrances depuis la naissance de chacun. C'est ce qui fait que, non seulement les sports, mais les jouets et les jeux de société forment un domaine économique majeur, surtout à des moments précis de l'année, circonscrits par les traditions et la culture. Si cette constatation atteste l'importance de la dimension ludique de la vie depuis la naissance des êtres humains, elle permet aussi de déduire qu'une promotion des sports peut compléter l'activité ludique en apportant des joies illimitées, avec des résultats pour la santé et la proximité relationnelle des êtres humains sont certes critiquables dans leur excès, mais peu pertinent dans un approche réductionniste, axée uniquement sur le modèle du tout comme la somme des parties qui serait le modèle du système capitaliste.

En effet, on sait aujourd'hui en vertu des études sur la complexité³¹, que celle-ci met en jeu des interactions que celles-ci produisent un tout qui est *plus* que la somme des parties, et de ce fait se produisent des propriétés et des fonctions nouvelles. Mieux, ce phénomène qui exprime des interaction interne, et qui se manifeste sur le mode d'une *auto-organisation*, se complexifie dès lors qu'on tient compte également des interactions avec le contexte et l'environnement, enrichissant davantage les propriétés et les fonctions, formant des *système adaptatifs complexes*. Ce qui subvertit tout analyse réductionniste réduite à la marchandisation capitaliste du monde et du sport, comme si la liberté humaine n'avait aucun rôle à jouer. Enfin dès lors qu'il y a des risques, comme c'est le cas des jeux et des sports, ces deux systèmes ont soumis à des *stratégies décisionnelles*, ce qui met en jeu également des règles et de sanctions. En ce sens le monde des jeux et des sports est fort complexe...

En effet, dès lors qu'on approche de près la dimension ludique des sports, il faut observer que le facteur *risque* n'est pas étranger à sa valeur ludique et à l'attraction qu'elle suscite. Depuis l'enfance, les êtres humains assument les risques, comme si cette attitude nourrissait leur ego et le besoin de recon-

³¹ Voir mon livre en deux volumes, La philosophie face à la question de la complexité, déjà cité, mais où je n'étudie pas les jeux et les sports.

naissance. Or, tant les jeux que le risque débordent le domaine particulier des sports, qui alimente la phénomène d'*ordalie*, auquel j'ai déjà fait allusion, — et qu'il faut comprendre non pas, comme dans le passé, comme un jugement par des éléments naturels (eau, feu) utilisés par des instances ou par Dieu, mais comme un effort excessif pour s'éprouver, qu peut paraître insensé. Aujourd'hui les risques s'accroissent de plus en plus à de considérations économiques majeures, avec des conséquences néfastes tant pour les individus que pour les relations soumis aux antagonismes. Cela montre que la problématique du jeu peut contribuer à sa façon à la problématique de l'interculturalité, sans occulter les *antagonismes* qui s'y associent, susceptibles de produire des proximités relationnelles négatives. C'est une *pédagogie interculturelle* qui est seule susceptible de maîtriser ces antagonismes en canalisant la violence. Nous touchons là un problème majeur du lien entre éthique et sports dans le cadre de la *marchandisation* du monde.

Toutefois, ce n'est pas là la seule dimension que l'activité ludique offre à l'humanité. Le fait que le phénomène du jeu atteste une dimension de liberté que, par exemple, ne possède pas la technique qui produit, il est souvent associé à la *créativité*. Cela expliquerait aussi le fait que, comme on l'a vu, la philosophie contemporaine, surtout depuis Nietzsche, a tenté d'intégrer la notion de « jeu » dans ses réflexions. Cette pratique qui a pris une extension impressionnante, avec des positions aussi opposées que celle du « jeu du monde » (Heidegger) et celle du « jeu du langage » (Wittgenstein), me semble problématique, car elle concerne davantage le langage et la poésie, sans tenir compte de la structure technico-économique de notre contemporanéité. Certes, ces penseurs adoptent le jeu selon l'idée qu'il intervient dans des activités qui subvertissent le finalisme avoué, au profit de la liberté créative et sans fermeture possible (Derrida, Deleuze, etc.). Pourtant, en dépit de cette promotion du jeu jusqu'à l'excès, ces philosophes occultent l'ancrage du jeu dans le monde actuel, et plus spécialement l'importance et l'enjeu des sports, donc aussi de l'émulation qu'ils suscitent, mais aussi des souffrances qu'ils impliquent et des joies qu'elles apportent. Un rapport plus étroit entre philosophie et sports pourrait éclairer en même temps le rapport entre sport et éthique.

Ces quatre analyses successives ne doivent pas être isolées. Elles sont complémentaires et pourraient constituer une base de référence pour repenser l'éthique dans les sports. En attendant une meilleure élucidation du problème, on peut dire ce qui suit. Former les êtres humains capables de se maîtriser, dans l'émulation et le respect mutuels, sans faire de la victoire et de la performance des buts en soi, constitue un premier pas en faveur d'une éthique prometteuse des sports. Cela suppose que la persévérance pour créer des rapports positifs, par la gymnastique et les sports, dans le champ de la démocratisation active des sports et de l'interculturalité, constitue un cadre éthique indispensable dans une société démocratique qui doit, aujourd'hui où les démocraties et les puissances techno-économiques s'imbriquent et s'enchevêtrent, mesurer ses valeurs, en

partant de la santé corporelle et mentale de ses membres.

En guise de conclusion, je dirais que le paradigme du sport, parce qu'il peut être activé en vertu de sa dimension ludique et d'une émulation non-violente, pourrait être appliqué plus facilement que d'autres paradigmes. Bien plus, il pourrait même être transplanté en d'autres domaines où l'interculturalité est présente et où elle joue un rôle dans nos sociétés et dans le monde. Mais, dans les conditions actuelles de notre planète et face aux bouleversement démographiques, environnementaux, sociaux et économiques qui s'annoncent, la question de savoir comment les démocraties contemporaines seront aptes à contrôler les puissances technico-économiques devient l'enjeu majeur du monde contemporain et de la politique de l'avenir, et dont dépend aussi la lutte contre les abus dans les sports mêmes.