



*Nicolas de Stael – Les footballeurs (série) 1952*

# Philosophie du sport : Une histoire de drama

*Timour Nigolian - Mémoire de Master en philosophie*

*Suivi par Julien Deonna, Professeur associé*

*Université de Genève – Juin 2020*



**UNIVERSITÉ  
DE GENÈVE**

## Table des matières

Introduction : Sport et philosophie.....	3
I. La nature du sport.....	8
A. Le jeu.....	8
1. Définition.....	8
2. Les quatre éléments du jeu selon Suits.....	14
a. Les moyens.....	14
b. Le but.....	15
c. L'attitude ludique.....	16
d. Les règles.....	17
B. Le sport.....	27
1. Définition.....	27
a. Le sport comme activité physique.....	27
b. Le sport comme moyen d'assouvir des besoins ancestraux.....	29
c. Le jeu est pour la détente et le sport est sérieux.....	31
d. Le critère institutionnel.....	32
e. Le sport comme activité physique où l'échec est possible.....	35
f. Le test de la condition humaine.....	39
2. Les types de sport.....	48
II. L'expérience du spectateur.....	56
A. Contempler le sport.....	56
1. Partisans et puristes.....	56
2. L'esthétique, l'artistique et le sportif.....	71
B. En quête du drama.....	80
1. Cadre fictionnel et réalité.....	80
2. L'à propos du sport.....	92
3. Le drama.....	99
C. Un pour le drama, le drama pour tous ?.....	118
Conclusion : Et le sport électronique ?.....	122
Bibliographie:.....	124

---

### Remarques préliminaires:

*Concernant la question de l'égalité des genres dans la langue française et de l'écriture inclusive, j'ai décidé de mettre le masculin et le féminin dans les situations où cela pèse raisonnablement sur le texte et de généraliser l'un ou l'autre genre quand nécessaire. Je ne suis pas un partisan de l'écriture inclusive parce que je la trouve très peu esthétique et qu'à mon sens, la langue écrite doit être le reflet de la langue parlée. Il n'est cependant pas possible d'intégrer naturellement l'écriture inclusive au langage oral. Finalement, l'écriture dite inclusive rend la lecture difficile voire impossible pour les personnes malvoyantes qui utilisent des logiciels de prononciation, ce qui la rend au final exclusive.*

---

# **Introduction : Sport et philosophie**

Si le sport et la philosophie comptent parmi les activités les plus anciennes de l'humanité, il est étonnant de remarquer qu'elles sont restées presque complètement indépendantes l'une de l'autre jusqu'à récemment. En effet, si la philosophie du sport est à présent établie, ce n'était pas le cas avant les années 1960<sup>1</sup>. John Gleaves explique ceci par le fait que le sport joue un rôle très général et surtout « commun »<sup>2</sup>. Pourtant, la philosophie étant censée s'étonner de ce qui semble évident, il est curieux qu'elle n'ait pas cherché à percer les mystères d'un objet que l'on trouve dans tous les groupements humains. De par son omniprésence à travers les régions et les époques, le sport mérite l'attention philosophique dont il fait l'objet depuis quelques décennies.

Peut-être le sport doit-il sa présence dans les écoles de philosophie à la place grandissante qu'il occupe dans les divertissements de l'occident. Etant donnée la grande part de la population qui suit de près ou de loin le monde du sport, il n'est pas étonnant que l'on trouve des amateurs dans le clan des philosophes. Nul doute que la majorité, si ce n'est la totalité, des auteurs qui se sont penchés sur le sujet nourrissent une forme de passion pour un ou plusieurs sports. C'est mon cas.

Ce qui m'a toujours frappé à propos du sport, déjà à l'époque où je ne m'y intéressais pas particulièrement, c'est de voir à quel point les réactions émotionnelles qu'il provoque peuvent varier selon la spectatrice. Le même match peut être palpitant pour l'une et laisser impassible l'autre. Là où certains attachent à leur équipe favorite plus d'importance qu'à la vie même, d'autres ne voient qu'un groupe de millionnaires courir après un ballon. Comment expliquer que les expériences sont si différentes alors qu'elles ont le même objet ? Ce travail a pour ambition de donner une réponse à cette question grâce aux outils de la philosophie du sport.

\*\*\*

Encore faut-il savoir ce que l'on entend par philosophie du sport en général avant d'en traiter une question particulière. Dans « Making sense of the Philosophy of Sport », Graham McFee pense qu'il n'y a pas de philosophie du sport au sens où la philosophie est un domaine uni<sup>3</sup>. Toutes les parties de la philosophie appartiennent à un tout et les sujets d'une partie sont aussi les sujets d'une autre. Il

---

1 Edgar 2013, p.12

2 Gleaves, p. 29.

3 McFee 2013, p. 412.

reprend ainsi une affirmation qu'il avait déjà défendue en 1995 selon laquelle les cas de philosophie du sport ne sont que des cas particuliers de problèmes plus généraux. L'éthique du sport est simplement de l'éthique avec des exemples sportifs. La définition du sport est un exemple de la question plus générale du rôle et de la nature d'une définition dans le cas particulier du sport. McFee ne reconnaît comme cas singulier que l'esthétique du sport, mais pour lui David Best aurait donné sa conclusion à ce sujet qui ne mériterait plus vraiment qu'on s'y intéresse<sup>4</sup>. Best rejoint néanmoins McFee dans le rejet de la fragmentation. Si l'on veut traiter correctement un domaine de la philosophie, il faut être compétent dans les autres. On peut bien entendu se spécialiser, mais on ne peut pas connaître seulement un domaine. Andrew Edgar donne les exemples suivants. Si l'on veut être capable de distinguer le sport des autres mouvements humains ordinaires, il faut être compétent en ontologie. Si l'on veut parler de la connaissance du sport et de la connaissance au sein du sport, il faut maîtriser les enjeux généraux d'épistémologie. Si l'on s'intéresse à l'éthique et à l'esthétique du sport, il faut des connaissances en théorie des valeurs<sup>5</sup>.

Mon travail suivra cette orientation puisqu'il propose de s'intéresser philosophiquement au sport en passant par d'autres domaines comme l'esthétique, les valeurs, les émotions, le jeu et l'art. Cela a pour conséquence sur la philosophie du sport qu'on ne peut pas y employer des idées ayant été discréditées ailleurs. Elle doit s'inscrire dans un ensemble cohérent de positions plus générales<sup>6</sup>. Une conséquence plus positive est que si la philosophie du sport doit être influencée par les autres domaines de la philosophie, il est aussi vrai que les autres domaines de la philosophie doivent s'inspirer de la philosophie du sport<sup>7</sup>. Edgar suit l'exemple d'Arthur Danto qui a défendu que la philosophie entière a été changée après qu'elle a inclus l'étude de l'art. Pour cette raison, Edgar défend une théorie concernant le sport similaire celle défendue par Danto au sujet de l'art. Je reviendrai en temps voulu sur cette question, mais il convient déjà de retenir un point crucial. La philosophie de l'art est actuellement bien plus développée que l'étude du sport, mais une fois que le lien entre les deux disciplines sera bien compris, il sera possible de s'aider de l'une pour comprendre l'autre. Ce travail se veut une contribution à cette entreprise en répondant à la question de ce qui caractérise l'expérience du spectateur d'un match de sport.

La première partie de ce travail sera consacrée à la définition du sport. Comme souvent en philosophie, nous verrons qu'il n'est pas simple de délimiter avec précision l'objet de notre

4 Edgar 2013, p. 13. Best aurait fait le tour de cette question dans « The Aesthetics in Sport » dont je ne suis pas parvenu à trouver de version. Cependant, il défend une position similaire dans tous ses articles qui figurent dans la bibliographie de cette recherche.

5 Edgar 2013, p. 12.

6 McFee 2013, p. 419.

7 Edgar, 2013, p. 12.

recherche. En particulier, à une époque où des changements politiques, sociaux et technologiques surviennent constamment et influent grandement sur les activités les plus populaires, il est délicat pour la philosophie analytique de rester au contact. Pour cette raison, Edgar défend qu'il faut recourir à des méthodes plus larges que celles communément utilisées. La philosophie continentale et des outils de sociologie, d'économie voire des sciences politiques peuvent contribuer à l'étude philosophique du sport<sup>8</sup>. Cela devrait également permettre d'éviter une intellectualisation trop forte d'un domaine plutôt populaire, au sens d'accessible à toutes et à tous<sup>9</sup>.

Définir le sport, donc, sera l'objet de la première partie de cette recherche. Je commencerai par la question de savoir si le sport appartient à un genre plus général. Je défendrai ainsi que tout sport est un jeu, en m'appuyant sur la définition de Bernard Suits selon laquelle tout jeu est une tentative volontaire de surmonter des obstacles non-nécessaires<sup>10</sup>. Je clarifierai la notion en discutant ses quatre éléments constitutifs, le but, les règles, l'attitude ludique et les moyens. Il sera alors possible de passer à la définition du sport en particulier. Cette étape sera en bonne partie un travail de désambiguïsation. En effet, la proximité du terme avec l'expression « activité physique » rend parfois flou le dialogue entre les auteurs. Je vais donc discuter six propositions de critères de démarcation du sport ou définitions et adopter une vision du sport comme jeu dont le but est de tester notre condition d'humains. Distinguer différents types de sport clarifiera encore la notion qui nous intéresse. Deux grandes familles de sports peuvent notamment être distinguées. Ceux dit esthétiques et ceux dit « téléologiques »<sup>11</sup>. Ceci marquera la fin de la définition du sport et avec elle la fin de la première partie de cette recherche.

Il sera alors possible d'entrer dans le cœur du travail : l'expérience du spectateur d'un événement sportif. Ma thèse sera que le *drama* d'un match, une valeur complexe, est l'élément principal à percevoir car il en reflète toute la richesse. Mon argumentation sera divisée en deux parties qui cherchent à atteindre ce même but par des chemins parallèles. La première sera consacrée à la contemplation du sport. Une distinction omniprésente dans la littérature, et à juste titre, est l'éclairante séparation entre partisans et puristes. Les premiers suivent les événements

---

8 Edgar 2017, p. 153.

9 McNamee 2017, p.1.

10 Comme je défends que les sports sont des jeux, j'utilise souvent des exemples sportifs pour illustrer des caractéristiques des jeux. Des exemples ludiques seraient également possibles, mais j'ai trouvé plus efficace d'illustrer la discussion d'une manière liée au sujet général de ce travail.

11 L'expression anglaise pour sport téléologique est « purposive sports ». Il n'y a malheureusement pas de traduction française évidente pour « purposive ». J'ai estimé que « téléologique », qui signifie « dirigé vers une certaine fin » retranscrit bien le sens de « purposive ». « Purposive » dérive en effet de « purpose » qui signifie « but » ou « objectif ». Le choix du mot « téléologique » m'a été conseillé par mon ami et néanmoins talentueux linguiste Leonardo Monti.

sportifs seulement pour voir leur camp triompher, les seconds y trouvent un intérêt indépendant de l'équipe qui remporte la partie. Accepter l'existence des puristes requiert de répondre avec précision à la question de ce qu'est l'objet de leur intérêt. Certains, comme Stephen Mumford, pensent que cet intérêt est esthétique. Distinguer avec Best l'artistique de l'esthétique me permettra de montrer que le sport peut proposer plus qu'un plaisir esthétique. Je n'entends pas par là que le sport est un art. Best non plus, mais pas pour la même raison. Pour lui, le sport ne peut être *à propos* de rien, contrairement à l'art. Pour moi, le sport est justement à propos du même sujet que l'art: la condition humaine.

La deuxième partie de mon argument décrira le rôle essentiel que l'imagination et la fiction jouent dans notre perception d'un match et des valeurs qu'il met en scène. Ainsi, je présenterai la notion de *cadre* fictionnel dans les sports et le rapport entre fiction et réalité dans le sport. Ceci me permettra de traiter en détail ce dont le sport est à propos. Il sera finalement possible de discuter du *drama*, puisqu'il est ce qu'un match particulier représente grâce à ce dont le sport en général est à propos. La présentation du *drama* est le point d'orgue de l'argumentation car cette dernière devrait expliquer non seulement l'expérience du spectateur, mais aussi l'absence d'expérience chez celles et ceux sur qui le sport n'a aucun effet. En conclusion de ce deuxième axe, certains problèmes éthiques que posent le sport seront adressés.

Pour conclure le travail en général, je me poserai la question de ce que ma théorie a comme conséquences sur le jeu-vidéo. S'il est évident que les jeux-vidéos sont des jeux, il reste encore à voir comment nos définitions philosophiques issues de cas plus paradigmatiques de jeux s'appliquent à ce nouveau domaine en expansion perpétuelle. De même pour le cas particulier de l'*e-sport*, le sport électronique. Cette pratique satisfait-elle les critères de sport que le reste de mon travail aura fixés ?

Voici donc lignes argumentatives que ma recherche va emprunter : premièrement définir le sport en passant par une compréhension du jeu, puis montrer qu'observer un sport permet de contempler la condition humaine grâce au *drama* d'un match et conclure par un regard sur le domaine du jeu-vidéo. Mon ambition est de défendre la qualité du spectacle sportif et à ce titre là je ne m'attends pas à convaincre tout le monde qu'il *faut* aimer le sport. Mon intention, inspirée de Mumford, est plus de remarquer que comme on peut ne pas apprécier une peinture de Van Gogh tout en reconnaissant que l'objet a une certaine qualité, parce qu'elle est une œuvre d'art, un penseur pourrait ne pas s'intéresser au sport et néanmoins reconnaître sa valeur<sup>12</sup>.

---

12 Mumford 2012a, p.138-139.

\*\*\*

Bien qu'elle se développe rapidement, la philosophie du sport en est encore au début de ses explorations. Pour cette raison, cette recherche sera en partie un travail de description et de distinction. La philosophie ne consiste-t-elle pas à remarquer et s'étonner avant d'argumenter ?

# I. La nature du sport

## A. Le jeu

### 1. Définition

Dans son excellente introduction à *Grashopper, Games, Life and Utopia* de Bernard Suits, Thomas Hurka répond à une première retenue que certains ou certaines pourraient avoir à l'idée de définir un terme aussi commun que le « jeu ». On pourrait en effet trouver paradoxal d'analyser un concept que nous sommes tous et toutes censés comprendre. En quoi une analyse nous ferait-elle avancer ? Pour Hurka, l'utilité de l'analyse dans ces situations est d'explicitier une notion que l'on n'avait en tête qu'implicitement<sup>13</sup>. J'ajouterai à cela qu'un terme aussi commun que le « jeu » a naturellement beaucoup de sens différents. Edgar mentionne plusieurs sens métaphoriques du mot « game ». On parle du « game of life », du jeu de la vie, ou encore du « game of politics », du jeu de la politique<sup>14</sup>. Jouons-nous réellement à des jeux dans ces exemples ? Répondre par la négative semble particulièrement évident dans le cas du jeu de la vie. Si toute la vie était un jeu, alors tout serait jeu. Dans ce cas-là le terme « jeu » serait vide. Il semble pourtant que nous désignons quelque chose de particulier en utilisant ce terme. Mon analyse ne cherchera pas à regrouper tout ce qui est *appelé* jeu, mais à désigner un phénomène unifié qui a une certaine proximité avec le terme de jeu et qui est philosophiquement important<sup>15</sup>. Nous verrons néanmoins qu'il est possible d'expliquer comment se sont développés ces sens métaphoriques ainsi que leur lien avec le sens originel du mot jeu.

Dans *Petite philosophie du sport, Le sport a-t-il un sens ?*, Sylvain Bosselet cherche à décrire et analyser tout ce que l'on *appelle* du jeu. Il adopte d'ailleurs cette attitude en général dans sa discussion du sport. Il traite ainsi le sport comme objet social. Il s'intéresse plus aux fonctions du jeu et du sport qu'à ce qu'ils sont intrinsèquement. Cette approche sociologique voire anthropologique n'est bien sûr pas problématique en elle-même. Elle nous éclaire sur l'origine et la fonction sociales du jeu. Cependant, elle ne nous en apprend que peu sur la nature du jeu, et du sport. Bosselet défend par exemple que l'esprit du jeu se retrouve partout, notamment dans la guerre<sup>16</sup>. A nouveau, il est possible que dans un sens métaphorique, la guerre et le jeu aient quelque chose en commun. Mais est-ce vraiment par ce genre d'analogie que nous pouvons en apprendre

---

13 Hurka p. 12, dans Suits 2005.

14 Edgar 2013, p. 35.

15 Hurka p. 10, dans Suits 2005.

16 Bosselet, p. 141.

plus sur les jeux auxquels nous *jouons* ? Il me semble qu'au contraire, chercher les points communs entre deux activités aussi opposées que le jeu et la guerre (peut-on trouver deux activités plus opposées ?) ne peut que nous écarter des propriétés caractéristiques du jeu.

En d'autres termes, Bosselet essaie d'unifier tout ce qu'on *appelle* du sport. Pourtant, suivre cette approche nous contraindrait à unifier tout ce qu'on appelle de la même manière. Mais qu'y a-t-il de commun entre *mettre* le feu, *mettre* au monde ou encore *mettre* sur la table ? Le problème est d'autant plus sérieux que ces questions sont différentes dans chaque langue. Devons-nous en déduire que la réalité est informée par le langage dans lequel nous nous exprimons ? Je préfère ne pas m'aventurer dans ce genre de marécages.

Passer par les origines du jeu comme le fait Bosselet a néanmoins son utilité. En effet, Bosselet se demande ce qui distingue nos jeux de ceux des animaux. Il pense que les nôtres viennent de règles communes et abstraites<sup>17</sup>. Je comprends par là que les jeux des bêtes sont stimulés par le plus pur amusement, alors que nos jeux, plus développés, cherchent autre chose grâce à une certaine dimension conceptuelle. Bosselet s'inspire de Roger Caillois qui distingue *paida*, jeu d'enfant libre, et *ludus*, jeu dont les règles définissent des obstacles et des conventions<sup>18</sup>. Je pense que l'on peut associer les jeux d'enfant aux jeux d'animaux. Nous sommes, après tout, des animaux, simplement plus développés sous certains aspects. Il reste encore la question de savoir pourquoi nous développons un cadre conceptuel pour jouer au sens de *ludus* s'il est possible de s'amuser en jouant à des jeux au sens de *paida*<sup>19</sup>.

Il est délicat de savoir exactement comment Bosselet répondrait à cette question, tant il contredit par moment cette distinction en considérant comme du jeu toute activité qui cherche à créer de l'amusement. Il est pourtant clair que l'on peut s'amuser en pratiquant une activité qui n'est pas du jeu. La raison est que l'amusement est subjectif. Je peux adorer trier les boîtes de conserve d'un centre commercial, mais cela ne fera pas du triage de conserves un jeu pour autant. Bosselet donne tout de même une explication sur l'importance du jeu dans le développement. Le jeu permettrait de se préparer à la sélection naturelle. Plus on se teste sur des jeux inoffensifs, plus on

---

17 Bosselet, p. 135.

18 C'est ainsi que Bosselet décrit la distinction de Caillois à la page 141 de *Petite philosophie du sport*. Cette distinction vient de *Les jeux et les hommes* de Caillois et sorti une première fois en 1958. Il semblerait que cet ouvrage soit une référence en sociologie du jeu (et en sociologie en général). Je n'ai malheureusement pas pu obtenir ce livre car les bibliothèques sont fermées pour cause de coronavirus. Si certaines idées auraient certainement pu enrichir mon travail, je pense tout de même que le livre, étant un ouvrage de sociologie, n'aurait pas fondamentalement changé ma recherche.

19 Dans « The value of achievement », Gwen Bradford défend que les accomplissements jouent un rôle important dans la définition de la vie bonne. Le jeu pourrait être vu comme une source d'épreuves à surmonter dans notre quête d'accomplissements.

est prêt à affronter les vraies épreuves de la vie<sup>20</sup>. Une étude aurait même montré que le jeu sert à stimuler le cerveau à un âge crucial du développement : l'enfance. Certaines liaisons neuronales ne pourraient pas se faire sans une stimulation ludique. Le problème est le même si l'on désire parler une langue sans accent, il faut avoir été en contact avec cette langue avant l'âge de six mois<sup>21</sup>. A nouveau, il est clair que cette explication concerne le jeu défini comme une source d'amusement et pas comme une activité régulée par des normes abstraites. De plus, donner une utilité au jeu chez les enfants ne nous apprend rien sur l'utilité du jeu (et du sport) chez les adultes.

Si Bosselet ne peut nous donner d'explication à l'utilité des règles alors qu'il est simplement possible de s'amuser au sens de *paida*, quelle autre réponse peut-on trouver ? D'une certaine manière, tout ce travail s'articule comme une réponse à cette question cruciale dans le contexte du sport. Il est donc trop tôt pour y répondre complètement. Cependant, une première piste nous est déjà accessible grâce à la définition du jeu par Bernard Suits : les règles rendent simplement l'activité possible. Explications.

Le magnifique *Grashopper, Games, Life and Utopia* de Suits est peut-être la plus grande référence en philosophie du jeu. Ecrit sous la forme d'un dialogue pastichant La Fontaine, le livre transpose la fable de *La Cigale et la Fourmi* dans le contexte de la mort de Socrate. Le résultat est aussi agréable à lire que stimulant pour la réflexion. A travers le thème du jeu, Suits aborde de nombreux sujets, dont l'Utopie et l'idée d'un bien supérieur. Pour l'instant c'est bel et bien la définition du jeu offerte par Suits qu'il convient de présenter, non seulement pour le rôle clé qu'elle va jouer dans cette recherche, mais également pour la place qu'elle occupe dans la philosophie en général. En effet, dans ses *Investigations philosophiques* publiées à titre posthume en 1953, Ludwig Wittgenstein défend qu'il n'y a pas de concept assez précis pour que la philosophie puisse en donner une analyse satisfaisante en donnant justement l'exemple du jeu. Le problème est que Wittgenstein part de ce postulat et observe ensuite le jeu pour vérifier sa définition. Comme il n'y a pas d'unité dans l'ensemble des jeux, il ne serait pas possible de donner des conditions nécessaires et suffisantes pour les définir. La méthode de Suits consiste plutôt à commencer par observer avant de tirer des conclusions philosophiques. Son intention n'est pas de prouver que la philosophie est vouée à l'analyse conceptuelle ni qu'une telle analyse est possible pour tous les concepts, mais il prouve qu'il est possible de donner des conditions nécessaires et suffisantes pour au moins un concept<sup>22</sup>.

Participer à un jeu, c'est la tentative volontaire de surmonter des obstacles non-nécessaires

---

20 Bosselet, p. 128.

21 Bosselet, p. 129.

22 Le lien entre Wittgenstein et Suits vient de de la préface de Suits et de Hurka, p. 10-11, dans Suits 2005.

dans le seul but de prendre part à cette activité<sup>23</sup>. Nous avons un premier élément de réponse à la question de savoir pourquoi nous nous imposons des règles pour pratiquer un *ludus* s'il est possible de jouer au sens de *paida* sans passer par des règles. La réponse est simplement que les règles que nous mettons en place créent l'activité. Elles la rendent possible. Sans elles, nous ne pouvons que nous amuser comme le font les enfants. Je ne cherche pas à dire qu'un adulte ne cherche jamais à s'amuser de la sorte, mais plutôt qu'en inventant des jeux nous aspirons à créer plus.

Revenons à la définition de Suits. Pour y arriver, ce dernier nous propose de distinguer le jeu du travail. Lorsque l'on travaille, on cherche à atteindre un certain but en employant les moyens les plus efficaces et en déployant toute notre technique. Les jeux ont également des buts et nous essayons d'employer toute notre technique pour les atteindre. C'est donc au niveau des moyens que nous utilisons que la différence doit se trouver. Comme dans le travail nous cherchons les moyens les plus efficaces, il semblerait que dans les jeux nous les évitons.

Bien qu'il soit convaincu par cette définition, Edgar souligne qu'il est étonnant d'interdire le plus efficace au profit du moins efficace. C'est en effet un schéma totalement opposé à la vie de tous les jours où c'est une mauvaise raison de choisir une méthode parce qu'elle n'est pas efficace<sup>24</sup>. Il est vrai qu'on pourrait considérer que les règles *permettent* d'agir de certaines manières, plutôt qu'elles en interdisent d'autres. En réalité, c'est un peu les deux. Les règles créent les *actions* au sens où il est impossible de marquer un *home run* en dehors du cadre des règles du baseball. De même, on ne peut pas marquer un *penalty* en dehors d'un match de football. Nous reviendrons sur ce sens dans lequel les règles *permettent* des actions. Ici, l'idée de Suits est plutôt que, au baseball, le batteur pourrait attraper la balle qu'on lui envoie avec les mains, la mettre dans un canon à balle, et la projeter en dehors du stade. Les règles empêchent cela pour que le baseball puisse être joué. En football, le tireur pourrait aussi prendre la balle avec les mains, marcher jusqu'au goal et lancer la balle dans les filets sans que le gardien ne puisse rien faire. A nouveau, les règles empêchent cela pour que le *penalty* ait de l'intérêt. La démonstration marche aussi avec un jeu non-sportif comme le *Uno*, ou pour me débarrasser de toutes mes cartes je pourrais simplement les poser sur la pile. Mais les règles établissent les situations dans lesquelles chaque carte peut être jouée, ce qui donne la possibilité de jouer.

On pourrait objecter que lors d'une finale de coupe du monde, les joueurs donnent plus que jamais tout ce qu'ils ont pour remporter la victoire. Il faut voir que s'ils font tous les efforts possibles

---

23 Suits, p. 48-49. Lorsque Suits dit que le *seul* but est de prendre part à l'activité, il ne veut pas dire qu'on ne peut pas avoir d'autres buts, comme gagner de l'argent ou impressionner quelqu'un. Plutôt, l'idée est que l'acceptation des obstacles *suffit* à rendre l'activité possible.

24 Edgar 2013, p. 32.

pour marquer, ils ne vont jamais prendre la balle avec les mains et se jeter dans le goal ennemi pour marquer un point. Simplement parce que cela ne compterait pas comme un goal et serait donc inutile. Une fois rentrés dans le cadre du jeu, ils peuvent chercher les moyens les plus efficaces *au sein* du jeu. Plus on pousse dans cette direction, plus on se rapproche du travail, car on retrouve une dynamique orientée vers les moyens les plus efficaces<sup>25</sup>. Il semble naturel que plus on prend au sérieux un jeu et plus on cherche à être efficace dans ce jeu, plus on a une attitude professionnelle envers ce jeu. Dans son introduction à *Grashopper*, Hurka clarifie la situation en expliquant qu'il est possible de jouer à un jeu, sans jouer. Un professionnel joue à un jeu, mais ne joue pas<sup>26</sup>. Par là, je comprends qu'il distingue d'une part l'attitude ou l'action de jouer qui consiste à s'amuser, comme on peut s'amuser dans des activités qui ne sont pas des jeux (peut-être en pelant des patates) et d'autre part l'objet jeu qui est une activité codifiée que l'on peut aborder avec différentes attitudes.

Un problème voisin consiste à demander pourquoi nous acceptons d'utiliser des clubs en golf si nous cherchons à éviter les moyens les plus efficaces (et que les clubs offrent une certaine efficacité). Suits remarque cependant que lorsque l'on joue, le but n'est pas uniquement de gagner. Il y a aussi le but de jouer dans les règles, de jouer ce jeu<sup>27</sup>. Prenons le problème autrement et réfléchissons à la situation où un joueur de football se donne comme restriction supplémentaire de ne se déplacer qu'à reculons. A ce moment le joueur joue à un jeu dans le jeu, car il s'est mis une restriction supplémentaire. Dans un sens, il joue encore au football car il en respecte toutes les règles. Mais dans un autre sens, il joue à un autre jeu. Pourtant lorsque l'on crée des règles précises pour un jeu, c'est que nous cherchons à mettre en place cette activité précise. Illustrons cela avec un cas plus concret. Supposons qu'à la veille d'une finale de coupe du monde, on propose à l'équipe A une importante modification des règles. Cette modification avantagerait grandement l'équipe A et l'équipe B l'a déjà acceptée. Je crois que même dans cette situation, l'équipe A n'accepterait pas la modification des règles. Son but est de gagner la finale de la coupe du monde en jouant *au football*. Tout jeu avec des règles différentes ne serait pas du football<sup>28</sup>.

Voici une autre manière d'illustrer en quoi chercher les moyens les plus efficaces dans un cadre de règles écartant les moyens les plus efficaces n'est pas problématique. Imaginons un jeu télévisé japonais dans lequel des concurrents doivent préparer des sushis en utilisant des spatules en bois à la place de bons couteaux de cuisine<sup>29</sup>. Dans cette situation, les concurrents auront

---

25 Suits, p. 38.

26 Hurka p.15, dans Suits 2005.

27 Suits, p. 47-48.

28 Je reviendrai plus loin sur la question de savoir s'il existe une *vraie* forme d'un sport ou s'il peut y avoir différentes variations d'un même sport.

29 Cet exemple prend place au Japon autant parce qu'ils sont les maîtres en matière de préparation de sushi que parce

certainement avantage à tirer le meilleur parti de leur spatule en bois, peut-être en coupant avec le côté le plus fin de la spatule. Malgré qu'ils fassent de leur mieux, nous voyons bien en quoi ils jouent à un jeu. Si on cherchait juste à leur faire faire les meilleurs sushi possible, on leur donnerait de bons couteaux. Dans ce cas là, nous aurions plutôt affaire à un simple concours de cuisine. Si nous prenons au contraire la situation dramatique où un maître cuisinier se retrouve un soir mystérieusement sans couteau dans sa cuisine et qu'il doit employer des spatules pour préparer ses mets délicats, il est clair qu'il ne joue pas à un jeu. En effet, bien qu'il ait recourt au même moyen que les concurrent du jeu télévisé, lui n'a pas écarté les moyens les plus efficaces. Il ne joue donc pas à un jeu.

Suits remarque encore qu'il faut distinguer les situations où l'on s'impose des obstacles pour jouer à un jeu d'une autre situation dans laquelle nous nous privons des moyens les plus efficaces : la morale. Nous suivons les règles de la morale malgré qu'elles nous obligent à prendre des détours pour atteindre nos objectifs. Suits explique que l'on peut néanmoins distinguer la morale des jeux (heureusement!) par le fait que dans le jeu nous ne voulons pas simplement atteindre le but, mais atteindre le but en suivant les limitations. Ce que veut réellement un politicien cherchant à être élu sans mentir, c'est être élu<sup>30</sup>. A nouveau, ce qui compte dans le contexte d'un jeu, c'est que l'activité soit possible. Le but à atteindre est un prétexte.

A ce stade, il est nécessaire d'en dire plus sur les buts du jeu, et d'en profiter pour présenter un par un les quatre éléments constitutifs des jeux selon Suits<sup>31</sup>. Ils sont :

- le but
- les moyens d'atteindre ce but
- l'attitude ludique<sup>32</sup>
- les règles

---

qu'ils sont les spécialistes des émissions farfelues. Je respecte et admire l'excentricité et la créativité du peuple japonais et je n'ai aucune intention de montrer un quelconque manque de respect à travers mon exemple.

30 Suits, p. 45.

31 Suits, p. 50.

32 L'expression anglaise est « lusory attitude ». « Lusory » ne semble pas avoir de traduction exacte en français, mais le mot désigne ce qui se rapporte au jeu. J'ai donc choisi de le traduire par « ludique », malgré que ludique connote également l'« amusement ». Il faut donc comprendre que si un joueur professionnel a l'attitude ludique, il n'est pas nécessairement le cas qu'il s'amuse.

## 2. Les quatre éléments du jeu selon Suits

### a. *Les moyens*

Les moyens que les règles admettent et que Suits appelle les « lusory means »<sup>33</sup> ont déjà été partiellement présenté plus haut. Suits précise encore ce qu'ils sont à l'aide de l'exemple suivant. Une personne choisit de prendre un chemin plus long et moins agréable pour rentrer chez elle et considère qu'elle prend part à un jeu. Son amie est perplexe, autant à cause du choix de prendre le chemin en question que par le fait d'appeler ce choix un jeu. Suits reconnaît qu'il ne s'agit pas d'un jeu malgré que la personne n'ait pas choisi le moyen le plus efficace de rentrer chez elle. Il précise donc ce qu'il entend par *efficace*. L'efficacité consiste en la meilleure utilisation possible d'une ressource limitée. Dans l'exemple ci-dessus, il n'y a pas de ressource limitée que la personne choisit de ne pas dépenser efficacement. Suits modifie l'exemple pour illustrer ses propos. Si la personne devait rentrer chez elle avant que le soleil ne se couche, alors elle aurait un temps limité. En choisissant de prendre un chemin plus long, elle ne choisirait pas le moyen le plus efficace de dépenser le temps à sa disposition. A ce moment, le choix de prendre un autre chemin est un jeu. En particulier, une course avec le soleil<sup>34</sup>.

Cette notion de ressource à disposition me semble être un bon premier élément pour réfléchir à la difficulté d'un jeu. Si nous avons trop de ressources à disposition, alors il n'est pas utile de réfléchir à comment les dépenser pour gagner. Si, au contraire, nous en avons tellement peu que même en employant les moyens ludiques les plus efficaces nous ne pouvons pas atteindre le but, il ne sert à rien de se demander comment les dépenser non plus. Peut-être que dans ces situations nous ne participons même pas à un jeu. Pour reprendre l'exemple de Suits, supposons que la personne choisit un chemin qui prend deux heures au lieu d'une pour le chemin rapide. Si la personne fait ce choix à midi, et que même en prenant une heure de plus elle est sûre d'arriver chez elle avant que le soleil soit couché, prend-elle vraiment part à un jeu ? De même dans l'autre sens. Si la personne entreprend sa course alors que le coucher du soleil expose ses dernières couleurs, il sera impossible pour la personne de gagner. J'imagine que l'amie serait tout autant perplexe que dans la situation initiale de voir la première personne tenter une course impossible. A vrai dire, je pourrais concevoir que l'on veuille quand même appeler la situation où les ressources à disposition sont trop nombreuses, ainsi que la situation inverse, des jeux. Ce que je tiens à mettre en avant c'est qu'un

---

33 Suits p. 51. « Lusory means » signifie « les moyens ludiques ». Voir ma note de bas de page précédente pour une remarque quant à la traduction du mot « lusory ».

34 Suits, p. 61-64.

*bon* jeu, un jeu qui vaut la peine d'être joué, cherchera à mettre à disposition une quantité de ressources qui contraint les participants et les participantes à réfléchir à la façon de les dépenser.

b. *Le but*

Suits distingue trois buts dans un jeu. Il donne l'exemple d'une course de longue distance. Dans ce genre de compétition, un coureur a comme objectif de participer à une longue course, de gagner la course ainsi que de franchir la ligne d'arrivée avant les autres. Le plus simple est le troisième but car il présuppose les deux autres. En effet, franchir la ligne d'arrivée avant les autres implique que l'on a gagné, et si c'est une ligne d'arrivée c'est que l'on arrive à la fin d'une course<sup>35</sup>. Ce but est appelé « pré-ludique »<sup>36</sup> parce qu'il peut être décrit indépendamment du jeu. Le but ludique, au contraire, ne peut être décrit que dans les termes du jeu. Ici, il s'agit du but de gagner la course. On ne peut expliquer ce but qu'en détaillant toutes les règles auxquelles les participants ou participantes doivent se conformer avant d'atteindre la ligne d'arrivée (ne pas utiliser de véhicule, suivre un certain parcours etc.). Le but ludique traduit la logique interne au jeu.

Dans le cadre du football, le but pré-ludique serait de mettre le ballon au fond du filet adverse plus de fois que le ballon finit au fond de son filet. Le but ludique serait de marquer plus de goals que ce que l'on en encaisse. On peut expliquer ce que mettre un ballon au fond d'un filet signifie sans faire référence aux règles du football. L'explication se résume d'ailleurs à... mettre le ballon au fond du filet. Par contre, on ne peut expliquer ce qu'est un goal au football sans expliquer que le ballon ne doit pas avoir été mis avec la main, que le dernier attaquant ayant poussé le ballon ne devait pas être hors-jeu etc.

Pour reprendre notre comparaison entre le jeu télévisé japonais et la soirée cauchemardesque du maître cuisinier, ce dernier ne cherche pas à atteindre le but ludique de cuisiner des sushis à l'aide d'une spatule en bois. Par contre, il a le même but pré-ludique que les participants au jeu télévisé, à savoir de préparer des sushis. Cette absence de but ludique chez le cuisinier permet d'expliquer pourquoi il ne joue pas à un jeu, alors qu'il essaie de faire la même chose que les concurrents à l'aide du même outil.

Suits ajoute que l'on pourrait aussi considérer le but de participer. Mais pour lui, il s'agit plus

---

35 Suits, p. 50.

36 « Pre-lusory goal ». Voir note 32 pour la traduction du mot « lusory ».

d'un but de la vie de certaines personnes, comme avoir de la richesse ou de la gloire<sup>37</sup>. J'ajouterais à cela l'éventuel but de gagner pour gagner, simplement parce qu'on aime gagner, peu importe l'activité à laquelle on joue. Ici aussi j'imagine que Suits dirait que c'est simplement une envie personnelle qui ne fait pas partie du jeu. Cela ne veut pas dire qu'il faut la nier ou qu'elle n'est pas intéressante, mais plutôt qu'elle est externe au jeu et qu'elle n'a donc pas sa place dans une analyse philosophique des jeux. C'est peut-être plus le domaine de la psychologie ou de la sociologie.

### c. *L'attitude ludique*

Venons en à l'élément des jeux qui est le plus en rapport avec les participants. L'attitude ludique est l'attitude des joueurs « *en tant que* joueurs »<sup>38</sup>. C'est cette attitude qui explique pourquoi nous prenons part à des activités dans lesquelles nos moyens pour atteindre les buts sont limités. En termes de ressources, l'attitude ludique est l'acceptation de limiter ses ressources pour rendre une activité possible. Suits remarque que c'est normalement la pire des justifications, la justification bureaucratique qui est en réalité une absence de justification. Au contraire, si les états évitent de recourir aux armes nucléaires malgré leur efficacité indéniable, c'est parce qu'elles ont trop de mauvais côtés. Ils sont justifiés à ne pas employer leurs armes les plus efficaces par ces inconvénients<sup>39</sup>.

On peut établir un parallèle avec la règle du hors-jeu au football. Un joueur est hors-jeu s'il se trouve plus proche du but adverse que l'avant-dernier joueur de l'équipe adverse<sup>40</sup>. Être hors-jeu n'est en soit pas une faute, et tant que le joueur ne cherche pas à participer à l'action, il ne se fait pas siffler. C'est-à-dire que le joueur peut laisser le ballon lui passer devant pour que ses coéquipiers puisse continuer l'action. A ce moment, le joueur n'est plus sur le terrain *en tant que* joueur. Autrement dit, le joueur doit abandonner l'attitude ludique pendant un certain temps, avant de pouvoir retourner au jeu. Remarquez que la règle du hors-jeu n'interdit pas seulement de jouer le ballon. Elle sanctionne tout comportement qui interfère avec le jeu : empêcher un joueur de courir, cacher la vue au gardien, faire une feinte d'une quelconque nature, etc. Le joueur doit abandonner

---

37 Suits, p. 51.

38 « *qua* games players ». Suits, p. 49. Italiques d'origine.

39 Suits. p. 52-53.

40 Pour celles et ceux qui sont familiers avec la règle, on dit l'avant-dernier joueur et non le dernier joueur car on prend aussi en compte le gardien. Je donne cette précision parce que j'avais moi-même été surpris par cette formulation de la règle alors que je pensais bien la connaître.

The International Football Board, *Laws of the Game, 2018/2019*, p. 97-99.

tout comportement allant dans la direction du but ludique. Il abandonne donc son attitude ludique. Le huitième de finale de la coupe du monde 2006 entre la France et l'Espagne donne un bon exemple de ce phénomène. Sur l'action du premier but français, Thierry Henry est hors-jeu lorsque Franck Ribéry reçoit le ballon. Henry reste sur place un moment pour ne pas être sifflé. On perçoit bien l'abandon de son attitude ludique le temps de l'action<sup>41</sup>.

Dans l'exemple précédent des sushis, seuls les participants au concours ont l'attitude ludique qui les pousse à accepter d'employer des spatules. L'attitude ludique les fait accepter le but ludique. Le maître cuisinier, lui, n'a pas d'attitude ludique car il n'accepte pas le but ludique. Il se passerait des spatules s'il le pouvait.

Suits remarque que c'est l'attitude ludique qui distingue les jeux des autres activités. Il est habituellement irrationnel de chercher des obstacles, nous préférons les éviter. Dans les jeux, c'est l'inverse. Nous acceptons les règles constitutives du jeu pour que l'activité soit possible. Il ne faut pas pour autant en déduire que les participants ne doivent avoir que cette attitude. Ils peuvent être motivés par d'autres raisons. La situation est similaire en art. En tant qu'artiste, le créateur ne doit pas penser à la richesse ou à la célébrité pour réaliser son œuvre, mais ces objectifs peuvent être les siens en tant que personne<sup>42</sup>.

#### d. *Les règles*

D'après Suits, les règles sont de deux types selon qu'elles sont liées aux buts ludique ou pré-ludique. Les premières sont des règles plutôt pratiques qui aident à bien jouer. Garder les yeux sur le ballon ou compter les cartes en sont des exemples. Suits nomme règles de technique ces règles censées nous aider à gagner. Les autres règles nous permettent plus basiquement de jouer. Elles déterminent ce que l'on peut, ou non, faire dans un jeu. Suits les appelle les règles constitutives. Il ne s'intéresse en profondeur qu'à ces dernières parce que son objectif est de comprendre ce que c'est que de jouer, pas de *bien* jouer<sup>43</sup>.

« We may [...] define constitutive rules as rules which prohibits use of the most efficient means for reaching a prelusory goal. »<sup>44</sup>

---

41 L'exemple en images : <https://youtu.be/qgL-Y5JOohs?t=148>.

42 Edgar 2013, p. 90.

43 Suits, p. 51-52.

44 Suits, p 52.

« Nous pouvons [...] définir les règles constitutives comme les règles qui interdisent l'utilisation des moyens les plus efficaces pour atteindre un but pré-ludique. »

Il y a un lien inséparable entre les règles et le but<sup>45</sup>. Voilà en quoi les règles jouent un rôle crucial dans les jeux au sens *ludus*, ce qui les différencie des jeux au sens *paida*. Si l'on est engagé dans une activité dont le seul but est l'amusement, alors peu importe que l'on respecte ou non des règles. Ici, bien au contraire, si l'on veut simplement agir dans le jeu, il faut qu'on le fasse en respectant les règles, car ce sont elles qui créent les actions. Du moment que l'on brise les règles, autrement dit que l'on triche, nous ne jouons plus vraiment au jeu<sup>46</sup>. Il n'est ainsi plus possible de gagner la partie<sup>47</sup>.

Edgar exprime cette même idée d'une autre manière. Les règles constitutives, en expliquant comment on doit atteindre le but pré-ludique, font du sport particulier ce qu'il est. Il donne l'exemple du golf. Il y a une infinité de manières de mettre la balle dans les 18 trous qui constituent un parcours de golf, mais une seule de ces manières correspond au golf<sup>48</sup>. Je remarque déjà ici une question que je ne pourrai traiter comme il se doit que plus loin. Existe-t-il *un seul* golf ou plusieurs ? La question est peut-être encore plus claire avec un sport aussi populaire et existant sous des formes autant variées que le football. Y a-t-il un *vrai* football ? Est-ce que le football officiel de la FIFA est *le* foot dont les formes que l'on trouve dans les préaux d'écoles ne sont que des copies ? Il ne sera possible de répondre à cette question qu'une fois mon critère de distinction du sport au sein du royaume des jeux présenté.

Revenons aux règles constitutives avec une série de remarques. Edgar note que John Searle parle également de règles constitutives qui permettent l'accomplissement de certains actes. Si la préoccupation première de Searle est le langage, il a néanmoins pointé un fait qui nous concerne directement, à savoir qu'il n'existe pas de home run en dehors des règles du baseball. Pour Searle, il existe d'une part les faits bruts, faisant appel à très peu de contenu conceptuel et étant liés au monde physique ou mental. D'autre part, il y a les faits institutionnels qui dépendent d'un ensemble de connaissances culturelles constituant un cadre institutionnel. Ce dernier nous permet de nous marier

---

45 Ce n'est pas une caractéristique distinctive des jeux. Nous essayons par exemple d'atteindre des buts en suivant les règles de la morale qui nous empêchent aussi d'employer les moyens les plus efficaces. Suits veut juste défendre que tous les jeux sont comme cela, pas forcément que seuls les jeux le sont. Suits, p. 41.

46 La question reste ouverte de savoir si la ou les personnes avec lesquelles nous jouons continuent de jouer *au jeu* après que l'on a triché. Peuvent-elles encore gagner ou perdre la partie ? Peut-être le problème dépend-il du nombre de participants et se décline-t-il par degré. La partie est plus gâchée si un joueur de tennis triche, parce qu'il n'y a que deux participants, que si un footballeur triche, parce qu'il y a vingt-deux joueurs sur le terrain. Je remercie mon cher ami et néanmoins méticuleux philosophe Leonardo Monti de m'avoir inspiré ces intéressantes remarques.

47 Suits, p. 39 et p. 46.

48 Edgar 2013, p. 32.

ou justement de marquer des home run<sup>49</sup>. On peut schématiser l'idée de la manière suivante :

*Le fait brut X compte comme le fait institutionnel Y dans le contexte des règles constitutives C.*

Finalement, Edgar explique une partie de l'ambiguïté autour du mot « jeu » par le fait que dans tous les domaines où il existe des règles institutionnelles, on peut les utiliser à son avantage de la même manière qu'on le fait dans un jeu. On est ainsi tenté de dire qu'il y a un *jeu* du domaine en question<sup>50</sup>.

Edgar fait également un lien entre la conventionnalité du jeu et l'attitude du joueur. Le joueur doit être conscient de sa position et du rôle qu'il a à jouer. Comprendre qu'il y a une conventionnalité dans le jeu est une chose, mais il faut encore prendre cette conventionnalité au sérieux pour participer au jeu. Il faut s'identifier en tant que joueur<sup>51</sup>. Pour parler dans le langage de Suits, il faut que le joueur adopte l'attitude ludique.

Un point crucial des règles constitutives est qu'elles ne doivent être ni trop simples, ni trop dures<sup>52</sup>. En termes de ressources, cela signifie qu'elles ne doivent pas accorder trop de ressources aux participants ou participantes, mais quand même leur en laisser suffisamment pour que le but puisse être atteint. Pour Edgar, les règles servent à établir un challenge atteignable, mais pas trop simple non plus. Les règles doivent cibler des capacités à tester de telle sorte qu'elles soient bien mises en valeur<sup>53</sup>. Au football par exemple, le jeu est pensé pour que les buts soient marqués du pied, mais il est aussi possible de marquer de la tête. Il est crucial que mettre un but de la tête ne soit pas trop simple si l'on veut conserver l'esprit du football qui veut que les buts se marquent principalement du pied. Il faut cependant que marquer de la tête ne soit pas trop difficile si l'on veut aussi tester cette capacité<sup>54</sup>.

Edgar note que le joueur de basketball Wilt Chamberlain était tellement plus fort que ses adversaires, que la NBA, la principale fédération de basketball des Etats-Unis et du Canada, a dû changer les règles pour équilibrer le sport<sup>55</sup>. Au football, la règle du hors-jeu a évolué à travers le

---

49 Edgar 2013, p. 33.

50 Edgar 2013, p. 35-36.

51 Edgar 2013, p. 35. Edgar parle du sport, mais ce qu'il dit s'applique ici aussi au jeu.

52 Suits, p. 44-45.

53 Edgar, 2013, p. 44.

54 Dans un jeu de société, il y aura peut-être deux manières de remporter la victoire, par la guerre ou par la diplomatie. Si une manière est beaucoup plus facile que l'autre, alors tous les joueurs se tourneront vers elle, ce qui empêchera au jeu de tester les capacités visées par l'autre.

55 Edgar, 2013, p. 47.

temps afin d'équilibrer la puissance de l'attaque et de la défense<sup>56</sup>.

Jérémy Henriod, un journaliste de la RTS, affirmait au sujet des fautes de mains causant des penaltys, qu'il y en a trop<sup>57</sup>. A mon sens, c'est une manière de dire que le jeu est déséquilibré par la quantité de penaltys accordés pour faute de main. En effet, nombre de matchs ont été bouleversés par des fautes de mains involontaires<sup>58</sup>. Cela empêche de tester ce que l'on cherche à tester en football. Oui, le jeu est pensé pour tester notre jeu au pied et pour cette raison les mains des joueurs ne doivent pas être des atouts, mais elles ne doivent pas pour autant devenir de trop lourds fardeaux.

Les règles doivent donc s'adapter pour continuer à tester *ce que le sport cherche à tester*. Je suis discrètement passé à une discussion sur le sport et non plus sur le jeu en général. La raison est qu'Edgar écrit à propos du sport et que ce qu'il dit s'applique souvent au jeu. Il est ici moins sûr qu'il accepterait la transposition. C'est pourtant mon cas. Les jeux, comme les sports, visent à tester certaines capacités. C'est d'ailleurs la nature des capacités que les activités cherchent à tester qui nous permettra de distinguer les sports des autres jeux. Je présenterai ceci en détail dans la section consacrée à la définition du sport.

\*\*\*

Un certain nombre de remarques s'imposent avant de conclure cette section sur les règles et sur le jeu. Premièrement, on pourrait réagir à mon affirmation que les règles des sports évoluent pour mieux viser certaines capacités en soutenant que c'est simplement faux. C'est peut-être la position qu'adopterait Pascal Duret dans le domaine du sport. Le sociologue remarque que les médias exercent une forte pression sur le sport pour le rendre plus profitable, au niveau d'éléments externes au jeu lui-même comme les heures de retransmission, mais aussi en modifiant les règles mêmes<sup>59</sup>. Il semble par exemple que les paniers à trois points ont été introduits au basketball pour que les scores soient plus variables et plus difficiles à prévoir<sup>60</sup>. Duret ajoute que certains groupes de médias

---

56 McNamee, 2011, p. 91.

57 Je n'ai malheureusement pas été capable de retrouver l'émission durant laquelle il a tenu ces propos, mais je trouve néanmoins son intervention intéressante et pertinente pour ma discussion. Ainsi, je préfère lui faire honneur en mentionnant son nom.

58 Il y a par exemple le huitième de finale de la Ligue des Champions 2018-2019 entre Manchester United et le Paris Saint-Germain, qui bascule dans les toutes dernières minutes de la rencontre pour une main bien malheureuse et involontaire. L'exemple en images : <https://youtu.be/FX5I-Qh4NX4?t=81>.

59 Edgar s'exprime aussi au sujet des pressions économiques pesant sur le sport. Il évoque aussi les évolutions technologiques qui peuvent changer la manière de pratiquer un sport, comme le « field hockey » dont les cannes plus précises et les terrains synthétiques ont permis au jeu d'aller beaucoup plus vite. Edgar, 2013, p. 47-48.

60 Pour parler dans un langage qui s'éclaircira vers la fin de ce travail, l'introduction des paniers à trois points nourrit le *drama* des matchs.

réclament à la FIFA de diviser les matchs de football en quarts-temps, afin d'obtenir plus de plages de publicité<sup>61</sup> !

La vision de Duret est purement descriptive. L'argent influence le sport et en parler ne changera rien à ce fait. Mon apport se veut plus normatif. Pour obtenir un bon jeu, il faut réfléchir aux règles en fonction de ce qu'elles cherchent à tester. Un autre élément, plus concret, soutient ma conception de l'élaboration des règles. Il semble que les sports où un arbitre est nécessaire cherchent le plus possible à rendre la présence de ce dernier transparente. J'entends par là qu'on ne veut pas qu'un match se joue à la *décision* de l'arbitre. Dans l'autre sens, si un match est gagné par une équipe à cause d'une erreur d'arbitrage, alors le match est gâché (autant pour les vainqueurs que pour les perdants ?). En effet, aucun sport n'a pour but de tester les capacités de l'arbitre (sinon il serait le sportif et non l'arbitre). Prenons le cas de la VAR, l'arbitrage par assistance vidéo, au football. L'introduction de ce système devait faire disparaître, ou limiter au maximum, la trace de l'arbitre dans la rencontre. Certes, la mesure a eu l'effet pervers de donner un rôle central à l'arbitre lorsqu'il prend le temps d'aller consulter l'écran affichant les ralentis<sup>62</sup>. Mais est-ce vraiment le genre de spectacle dont le public raffole ? Bien au contraire, de nombreuses voix se sont élevées pour dénoncer les maux de la VAR. Nous avons donc un exemple de modification des règles visant à aider le sport à bien tester ce qu'il cherche à tester (en évitant les erreurs d'arbitrage) qui n'était pas guidée par des motifs financiers<sup>63</sup>. Il n'est donc pas nécessaire que les modifications des règles s'opèrent dans le seul but de satisfaire les acteurs économiques engagés dans le sport.

Deux autres remarques, inspirées par Suits, vont me permettre d'ouvrir la discussion des règles sur la question du *respect* des règles.

- Les règles d'un jeu ne sont pas absolues. Cela signifie que nous sommes à tout moment libres de laisser d'autres règles prendre le dessus<sup>64</sup>. Autrement dit, nous pouvons toujours abandonner notre attitude ludique quand la situation le demande. Peut-être même en avons-nous l'obligation si des normes morales entrent en confrontation avec les règles ludiques<sup>65</sup>.

Edgar parle d'une tension entre le besoin de jouer au jeu avec un minimum de sérieux pour

---

61 Duret, p.45-47.

62 Le cas précédent du match entre Paris et Manchester exemplifie également cette question.

63 On peut débattre pour savoir si la VAR remplit ses objectifs d'éliminer les erreurs d'arbitrage. Ce n'est cependant pas la question ici, et il suffit que la VAR ait été mise en place avec cette *intention* pour que mon argument réussisse à montrer qu'au moins certaines modifications des règles s'effectuent avec un autre objectif que le bénéfice des partenaires économiques.

64 Suits, p. 41-42.

65 Il est étonnant que Suits défende une telle position, alors qu'une des thèses majeures de *Grasshopper* est que le jeu est le plus grand bien et qu'il faut être prêt à sacrifier sa vie pour l'atteindre. Je reviendrai sur ce point en conclusion, car il est délicat de savoir si Suits défend lui-même cette thèse.

jouer véritablement et le besoin de garder une certaine distance avec le jeu. Il expose cette idée à travers deux expériences de pensées : un pilote de course impitoyable qui écrase un enfant perdu sur la piste dans le but de gagner et un golfeur tellement engagé dans son sport qu'il en vient à complètement négliger sa famille<sup>66</sup>. J'ajouterais à cela que le problème est particulièrement vif en sport, et ce d'autant plus si le sport est physique et orienté vers le contact entre les joueurs. En football américain notamment, les blessures graves voire les morts sont relativement fréquentes. Les règles le « permettent » dans la mesure où il est attendu (mais bien sûr pas encouragé) que ces événements aient lieu et que les « coupables » ne sont pas nécessairement punis s'ils ont respectés les règles constitutives en agissant (peut-être n'ont-ils même pas causé de faute).

- Suits note que l'on pourrait admettre une troisième catégorie de règles. Dans les situations où l'on enfreint volontairement une règle constitutive pour obtenir un avantage. Un cas paradigmatique est la « faute tactique » en football. Un joueur fait tomber son adversaire dans le but de couper l'offensive, souvent dans une situation où cette dernière est presque assurée de se terminer en but. Pour Suits, il s'agit plus d'une extension des règles constitutives qu'une catégorie à part de règles<sup>67</sup>. Je suis d'accord avec Suits de ne pas classer des règles dans une catégorie à part. Cependant, j'ai plutôt l'intuition qu'elles se situent à la jonction des règles constitutives et des règles de technique, plutôt que dans l'extension de ces premières.

A partir de ces deux points, la tension entre l'engagement envers le jeu et le respect des règles externes au jeu d'une part et la possibilité de jouer avec les règles constitutives pour en tirer un avantage d'autre part, j'aimerais discuter le cas d'un joueur de football pour le moins polémique : Luis Suárez. L'actuel attaquant de pointe du FC Barcelone et international uruguayen est sans doute l'un de sportifs qui fait preuve du plus d'engagement sur le terrain. Si la qualité de son jeu et l'absurdité de ses morsures sont indiscutables, il est un de ses gestes autour duquel le débat est légitime.

Nous sommes le 2 juillet 2010 à Johannesburg en Afrique du Sud. L'Uruguay affronte le Ghana en quart de finale de la coupe du monde qui se tient pour la première fois de l'Histoire en Afrique. A la 120e minute d'un match particulièrement intense, la dernière nation africaine en lice parvient à armer une frappe que rien ne semble pouvoir empêcher de franchir la ligne de but

---

<sup>66</sup> Edgar 2013, p. 36.

<sup>67</sup> Suits, p. 52.

uruguayenne. Rien, à part les... mains de Luis Suárez ! Dans un geste du dernier espoir, l'attaquant projette le ballon au loin. Le penalty est sifflé, le joueur est expulsé. L'Afrique entière retient son souffle alors qu'Asamoah Gyan s'apprête à tirer au but pour envoyer un pays africain en demi-finale pour la première fois. « Could one expect to find such drama in any other setting ?<sup>68</sup> » « Peut-on s'attendre à trouver une telle théâtralité dans un autre contexte ? » Gyan s'élançait et frappe, mais la balle s'écrase sur la barre transversale du goal et s'envole en sortie. Le match se terminera par une séance de tirs au but qui verra le Ghana quitter la compétition<sup>69</sup>.

Que penser du geste de Suárez ? L'Uruguayen a-t-il triché ou a-t-il simplement appliqué la règle qui donne un penalty et un carton rouge pour une main volontaire visant à arrêter un but ? McFee donne une réponse intéressante en remarquant que la loi sur le cambriolage fait entrer le cambriolage dans la loi. Nous ne dirions pas pour autant que la loi permet le cambriolage au prix d'une certaine compensation<sup>70</sup>. Nous ne devrions donc pas considérer que le geste de Suárez est toléré par les règles. Cependant, il ne me semble pas que cette ligne argumentative est décisive. En tout cas, elle n'est pas suffisante pour *condamner* le geste en question. Dans le cas du cambriolage, le problème principal est que l'action est immorale. Voler c'est mal, parce que le vol porte préjudice à quelqu'un. Dans le cas de la main de Suárez, qu'est-ce qui est immoral ? Quel est le préjudice causé ? Répondre que c'est l'élimination du Ghana ne serait pas satisfaisant, car c'est une explication interne au jeu et le sauvetage de l'Uruguay a autant de valeur. Finalement, même en admettant que le geste compte comme de la triche, il me semble que ce ne serait pas un cas immoral. Deux situations de triches peuvent être immorales à mon sens. Soit le geste même est immoral. J'entends par là que le fait brut au sens de Searle est immoral, par exemple lorsqu'un joueur fait volontairement tomber un autre pour obtenir une faute stratégique. Je considère ce geste comme immoral parce qu'il est mal de pousser les gens au sol, au risque de les blesser. L'autre cas, est celui où la triche n'est pas découverte. Le tricheur n'en paie jamais les conséquences. Ce cas là est immoral parce qu'il se rapproche d'un mensonge, voire d'un vol<sup>71</sup>. Le tricheur n'a pas réellement « activé » la règle qui prévoit telle sanction pour telle geste. Il a juste bénéficié des avantages. Le cas de Suárez ne correspond à aucune des deux situations. Il n'a causé de tort externe au jeu à personne et son geste a coûté à lui et à son équipe le prix prévu par les règles. Pour ces raisons, je

---

68 Mumford 2012a, p. 50.

69 L'exemple en images : <https://youtu.be/tDpx9GGH79I?t=195>.

70 McFee 2015, p. 177.

71 Je ne prends pas en compte les cas de vols ou de mensonges qui peuvent être bons parce qu'ils servent une bonne cause, comme Robin des Bois qui vole aux riches pour donner aux pauvres ou mentir à la police pour sauver un innocent. Mon argument repose sur l'idée que ces actions sont intrinsèquement mauvaises. D'ailleurs, ne serait-il pas mieux que Robin des Bois donne aux pauvres *sans* voler les riches ?

soutiens que le geste de Suárez est légitime et qu'il n'est que le témoignage d'un engagement extrême pour la cause de son équipe.

Il est vrai que Suárez n'a pas eu la classe d'admettre directement sa faute et qu'il a essayé de négocier pour ne pas se faire sortir du terrain. Il est aussi vrai qu'en prenant un carton rouge à la toute fin des prolongations, l'Uruguay n'a pas vraiment payé le prix de jouer avec un joueur en moins. En ajoutant à cela le comportement en général critiquable de l'attaquant (il a plusieurs reprises mordu des adversaires), j'admets que la discussion de ce cas précis reste ouverte. Cependant, ces éléments sont des contingences qui pourraient être changées dans une expérience de pensée visant à juger le geste de la main indépendamment du reste.

\*\*\*

Nous arrivons à la fin de la discussion des quatre éléments qui composent le jeu. Ils sont conjointement suffisants et individuellement nécessaires pour qu'une activité soit un jeu. Ce sont les règles qui ont le plus nécessité d'ajouts à la présentation de Suits parce qu'elles représentent l'élément le plus riche et le plus intéressant dans la définition d'un jeu ou d'un sport. Ce sont en effet les règles spécifiques d'un jeu qui définissent ce jeu. L'attitude ludique est la même pour tous les jeux, et les moyens ainsi que les buts sont eux-mêmes définis par les règles. De plus, et nous le verrons plus loin, c'est par les règles que nous différencions les sports des autres jeux.

Avant de passer à la définition du sport, il convient d'adresser quelques remarques et clarifications que Suits lui-même présente. On pourrait défendre que dans un jeu comme les échecs, il n'y a pas de but pré-ludique parce que l'état de chose que l'on cherche à atteindre ne peut être décrit qu'en faisant appel aux règles du jeu<sup>72</sup>. J'imagine qu'il entend par « jeu comme les échecs » à peu près tout ce que nous appelons communément « jeu de société ». Il semble en effet délicat d'expliquer comment on gagne une partie de Risk, de Monopoly ou de Munchkin sans faire référence à la logique interne du jeu.

Suits propose de distinguer un jeu de ce qu'il appelle l'institution du jeu. Jouer au jeu, c'est respecter les règles. Etre dans l'institution du jeu, c'est faire une action qui résulte en une situation possible dans le jeu. Si l'action est permise par les règles, on se retrouve forcément dans une situation qui appartient à l'institution du jeu. Si on agit d'une manière que les règles ne permettent pas, on peut quand même se retrouver dans une situation appartenant à l'institution du jeu. Prenons

---

<sup>72</sup> Suits, p. 57.

l'exemple du mouvement des pièces aux échecs. Après avoir bougé une première fois, un pion ne peut se déplacer que d'une case à la fois. Si on déplace plusieurs fois un pion de deux cases, on ne respecte pas cette règle et on ne joue ainsi pas aux échecs. Néanmoins, la situation dans laquelle nous nous trouvons après avoir avancé de deux cases au lieu d'une est une situation tout à fait possible aux échecs. Il suffirait d'avancer d'une case pendant deux tours. Autrement dit, malgré qu'on n'ait pas respecté les règles des échecs en avançant de deux cases en un coup, nous restons dans l'institution des échecs car la situation qui résulte de notre mouvement est possible aux échecs, elle aurait simplement pris deux coups. Prenons un exemple inverse où nous sortons de l'institution du jeu. Un fou ne peut se déplacer qu'en diagonale. Ceci a pour conséquence qu'un fou qui commence la partie sur une case d'une certaine couleur ne pourra jamais se retrouver sur une case d'une autre couleur. Comme les deux fous commencent sur des cases de couleurs différentes, il n'est pas possible de se retrouver avec deux fous sur des cases de même couleur. Ainsi, si l'on avance notre fou d'une case, le faisant passer d'une case blanche à une case noire, non seulement nous ne respectons pas les règles des échecs et donc nous ne jouons plus aux échecs, mais en plus nous sortons de l'institution des échecs car nous nous retrouvons dans une situation impossible à ce jeu.

Si l'on prend en compte les paramètres des règles, du but et de l'institution du jeu, nous pouvons différencier plusieurs attitudes qu'une personne peut adopter vis-à-vis d'un jeu. Une en particulier va nous aider à comprendre comment le concept d'institution d'un jeu répond au problème de l'absence de but pré-ludique dans les jeux de sociétés. Les « triflers » respectent toutes les règles du jeu, mais cherchent à atteindre un autre but que celui fixé par le jeu<sup>73</sup>. L'exemple de Suits est celui d'une personne qui cherche à placer six de ses pièces de l'autre côté du damier, avant d'être échecc. Si elle y parvient, elle gagne la partie. Il semblerait que cette personne ne joue pas aux échecs, bien que ses actions soient dans l'institution des échecs. Nous pouvons décrire des états de choses possibles aux échecs sans qu'une partie d'échecs soit jouée. Il est donc possible de trouver un but pré-ludique pour un jeu comme les échecs<sup>74</sup>.

Une autre attitude vis-à-vis d'un jeu est celle du tricheur. Lui aussi respecte l'institution du jeu, car il en a besoin pour gagner la partie. Peut-être même que le tricheur désire trop fortement la victoire. Suits propose un parallèle intéressant avec les menteurs tels qu'ils sont présentés par Immanuel Kant. Les menteurs ont besoin d'un cadre général dans lequel les gens disent la vérité. Dans le cas contraire, mentir ne sert à rien parce qu'on ne s'attend pas à ce qu'on dise la vérité et il

---

73 Je n'ai pas de traduction pour le mot « trifler ». Ce n'est pas un réel problème puisque le sens du mot est entièrement défini par l'attitude qu'une telle personne a envers le but, les règles et l'institution.

74 Suits, p. 58-59.

n'est ainsi pas possible de tromper notre interlocuteur. Imaginez un tricheur qui gagne une partie, mais son adversaire ne reconnaît pas la situation finale comme étant synonyme de victoire. Le tricheur, bien qu'il n'ait pas respecté les règles, serait scandalisé parce qu'il joue dans l'institution du jeu<sup>75</sup>.

Une dernière attitude possible est celle du « spoilsports » qui participe au jeu, mais y est passablement indifférent<sup>76</sup>. Hurka fait une remarque concernant les triflers de Suits, mais il me semble que cette remarque est également valable pour les spoilsports. Le dévotion des joueurs à la victoire ne doit pas nécessairement être totale. L'équipe nationale de football du Brésil semble avoir une préoccupation pour le beau jeu qui la détourne légèrement du but du jeu. Défendre plus sérieusement serait une meilleure manière de gagner, mais nous n'irions pas jusqu'à dire que les brésiliens n'ont pas des attitudes de joueurs<sup>77</sup>. L'acceptation des règles et de l'institution se fait donc par degré.

Résumons les différentes attitudes possibles :

- les triflers acceptent les règles mais pas le but du jeu
- les tricheurs acceptent le but mais pas les règles
- les joueurs acceptent les deux
- les spoilsports n'en acceptent aucun des deux

Une autre manière de classer ces attitudes reconnaît une proximité entre les triflers et les tricheurs :

- les joueurs acceptent le jeu et l'institution
- les triflers et les tricheurs n'acceptent que l'institution
- les spoilsports n'en acceptent aucun des deux

---

75 Suits, p. 59.

76 Le mot « spoilsports » est difficile à traduire, mais on le comprend bien dans le sens où ces personnes sont des « gâche-sport ». Leur participation gâche la partie. Le fait que l'on ait ici le terme « sport » n'est pas significatif, c'est une attitude tout à fait possible avec les jeux en général.

77 Hurka, p. 319.

## B. Le sport

### 1. Définition

Maintenant que nous avons une bonne compréhension de ce qu'est un jeu, nous pouvons attaquer la définition de l'objet central de la présente recherche : le sport. Il devrait être clair à ce stade que si j'ai eu besoin d'établir ce qu'est un jeu pour en arriver au sport, c'est parce que je considère les sports comme un sous-ensemble des jeux. A ce titre, je suis notamment la vision de Suits<sup>78</sup>. Ce n'est néanmoins pas une position universellement admise et certaines définitions du sport qui seront discutées admettent des activités qui ne sont pas des jeux. Best pense qu'il est impossible de trouver un concept unificateur pour le sport. Il réfute une « essentialist fallacy », une erreur argumentative essentialiste, qui verrait l'esthétique comme concept unificateur du sport. Il donne l'exemple du gâteau au gingembre. Oui, le gingembre définit ce gâteau, mais d'autres ingrédients participent également à la définition. De plus, le gingembre fait aussi partie de la définition d'autres plats. Cet ingrédient ne peut donc pas servir de concept unique pour définir le gâteau au gingembre<sup>79</sup>. Je suis d'accord avec Best dans la mesure où un phénomène aussi complexe que le sport pourra difficilement être résumé à un seul critère. D'ailleurs, même les propositions que je rejette ont une part de vérité qui enrichit notre compréhension du sport. Néanmoins, je pense qu'il est possible de trouver une définition du sport, même si elle ne nous dira pas *tout* ce qu'il y a à savoir sur le sport.

#### a. *Le sport comme activité physique*

Une première manière de définir le sport insiste sur l'importance de l'activité physique dans le sport. Cette vision correspond à l'usage commun du mot sport et est plus une position théorique qu'une vraie thèse défendue par un auteur. Si une personne fait du « jogging », elle peut dire qu'elle fait du sport. De même, si on propose à une personne qui a passé sa journée à travailler sur un chantier de jouer un match de foot, il est possible que cette personne réponde qu'elle a fait assez de sport pour la journée. Il est clair que dans ces cas il n'y a pas de jeu. Le « jogging » n'est pas un jeu et je doute qu'un ouvrier considère son travail comme un jeu. On pourrait en déduire qu'il existe des sports qui

---

78 C'est en tout cas ce qu'il défend dans *Grasshopper*. Il semblerait néanmoins qu'il ait partiellement changé d'avis en 1988 dans « Tricky triad : Games, Play and Sport ». D'après Hurka, p. 317. Je n'ai malheureusement pas réussi à accéder à cet article.

79 Best 1980, p. 71-72.

ne sont pas des jeux, mais cette conclusion serait hâtive. En effet, s'il est clair que ces personnes font *du* sport, pratiquent-elles pour autant *un* sport<sup>80</sup> ? Quel serait le sport pratiqué sur les chantiers<sup>81</sup> ? Pour le jogging, connaissons-nous des athlètes reconnus pour leur pratique du jogging ? Existient-ils des écoles de jogging<sup>82</sup> ?

Prenons le problème sous un autre angle. Il suffit d'être actif et de beaucoup bouger pour être en forme physiquement et d'être éventuellement qualifié de sportif. Pourtant, cela ne suppose à aucun moment la pratique d'un sport. On peut donc être sportif sans pratiquer de sport ? Derrière ce qui semble être un pur non-sens ne se cache certainement qu'une ambiguïté du mot sport. Cette ambiguïté vient du fait que l'activité physique joue un rôle crucial dans les deux sens du mot. Pour le premier, c'est purement un synonyme. On fait du sport lorsque l'on pratique une activité physique. Pour l'autre signification du sport, l'activité physique est une condition nécessaire à l'application du concept. Ce n'est pas pour autant une condition suffisante.

L'exemple des lièvres dans les marathons devrait éclaircir cette distinction. Un lièvre est un coureur expérimenté que des coureurs moins performants engagent pour qu'il aide ces derniers à obtenir un certain résultat lors d'une course course<sup>83</sup>. Imaginez que vous espérez terminer un marathon en six heures. Il est difficile pour vous de mesurer votre effort et la vitesse à laquelle vous devez courir pour atteindre cet objectif. Vous pouvez ainsi faire appel à un athlète dont la maîtrise de la course est telle qu'il peut mesurer son effort exactement comme il le faut pour vous faire atteindre votre objectif<sup>84</sup>. Il est clair que les coureurs sont engagés dans un sport. Ils courent le marathon avec pour objectif d'obtenir le meilleur résultat. En effet, le lièvre ne leur donne qu'un minimum. S'ils se sentent de donner plus pour atteindre un meilleur résultat, rien ne les retient. Ils donnent le meilleur d'eux-mêmes. Je ne crois pas que l'on peut en dire autant du lièvre. Bien sûr

---

80 On pourrait s'offusquer que j'essaie de m'en tirer par une pirouette linguistique plutôt que par un réel argument philosophique. Au contraire, mon but est justement de montrer que certaines formes de notre langage nous induisent en erreur quant à la nature des choses.

81 L'exemple des ouvriers est inspiré de Bosselet, p. 15.

82 Les questions rhétoriques que je pose sur le jogging suggèrent un critère institutionnel de définition du sport. Ce dernier sera discuté dans quelques lignes.

83 En anglais on les appelle « pacemakers », faiseurs d'allure.

84 On pourrait discuter si les lièvres sont une triche au jeu du marathon. En effet, ils aident certains participants à obtenir une meilleure performance. Je formulerais la question en ces termes : la mesure de son propre effort fait-elle partie de ce que l'esprit des règles cherche à tester ? Mon intuition est que oui. La gestion de son effort fait partie des capacités cruciales dans les courses de longue haleine, et dans les sport d'endurance en général. Recevoir de l'aide pour une capacité qui doit être testée par le jeu est donc une forme de triche. D'ailleurs, le temps le plus court pour parcourir la distance du marathon a été obtenu par Eliud Kipchoge à l'aide de quarante-et-un lièvres, mais la performance n'a pas compté comme un record *au marathon*.

Cependant, il faut reconnaître que pour les compétiteurs qui n'ont pas l'ambition de finir dans les premières places, le lièvre offre une aide limitée à la performance personnelle. Il n'aide pas vraiment à faire mieux que les autres, seulement à atteindre une certaine performance. Ceci est indépendant du résultat des autres compétiteurs, comme s'il y avait un jeu dans le jeu.

qu'il fait *du* sport, il court des kilomètres après tout. Mais est-ce qu'il est engagé dans le sport du marathon ? Le lièvre n'a en tout cas pas d'objectif sportif. Il ne cherche qu'à obtenir un certain temps, mais ce n'est même pas une performance pour lui. Il pourrait faire bien mieux et ne donne pas le meilleur de lui-même à la course. Le lièvre fait *du* sport, mais pas *un* sport.

Cela s'explique bien dans le langage de Suits à propos du jeu. Le lièvre n'a pas d'attitude ludique. Il n'accepte pas les règles pour participer à l'activité, mais pour être payé. S'il pouvait être payé sans participer à la course, il n'y participerait pas. Pour cette raison, je ne pense pas que les lièvres devraient entrer dans le classement d'une course parce qu'ils n'y participent pas vraiment. D'ailleurs, il est commun que les lièvres quittent leur rôle à un certain stade de la course pour laisser les coureurs terminer seuls leurs performances. Dans ces cas, le lièvre lui-même ne termine pas toujours la course.

Vouloir identifier le sport à l'activité physique revient à considérer ce qu'on *appelle* le sport comme un seul concept. C'est un type d'erreur que l'on a déjà croisé à propos du jeu. Bosselet voulait unifier tout ce qui procure de l'amusement comme étant du jeu. L'erreur ici serait similaire en ce qu'elle cherche à unifier toutes les activités qui comportent une part de physique comme étant du sport. On peut tout de même garder de cette approche que la dimension physique d'une activité joue un rôle crucial si elle prétend être un sport. Cette conclusion peut sembler terriblement évidente, mais en réalité elle a pour conséquence de refuser aux sports dits cérébraux, comme les échecs, le statut de sport. Je reviendrai sur cette question en traitant le cas de *l'e-sport* qui pose également un défi à mon choix d'exclure les activités non-physiques de l'ensemble des sports.

#### *b. Le sport comme moyen d'assouvir des besoins ancestraux*

Bosselet ne va pas jusqu'à identifier le sport et l'activité physique, mais il tient à rejeter l'idée que les sports sont des jeux<sup>85</sup>. Il passe en revue diverses définitions du sport avec une désinvolture à la limite du manque de respect envers les auteurs qu'il cite. En particulier, il n'est pas du tout attentif à la question de savoir si les conditions qu'il discute sont nécessaires ou suffisantes. Cela lui permet de balayer de nombreuses propositions de ses pairs, dont celle de Suits, en brandissant naïvement l'exemple du jogging<sup>86</sup>.

---

85 Bosselet, p. 17-18.

86 Bosselet, p. 19.

Bosselet reconnaît qu'il existe des sports ludiques, le football en est un exemple<sup>87</sup>, mais maintient que tous ne le sont pas. Pour lui, les jeux servent à se préparer pour affronter de nouvelles situations, alors que le sport permet d'assouvir des besoins issus de notre passé primitif<sup>88</sup>. Les deux définitions me semblent problématiques en ce qu'elles sont particulièrement floues et ne permettent pas de cibler les activités en question avec un minimum de précision.

Commençons par son critère de démarcation des jeux. Quelle activité ne nous aide pas à affronter de nouvelles situations ? La moindre action que nous entreprenons satisfait cette condition ! Prenons l'activité de faire ses courses. Je ne suis personnellement pas particulièrement efficace lorsque je me rends dans un supermarché. Je me retrouve souvent à faire des allers-retours à travers le magasin pour compléter ma liste de commissions parce que je ne suis pas méthodique. Pourtant, à l'heure où j'écris ces lignes, en pleine crise du coronavirus en Suisse, il est plutôt nécessaire de limiter nos déplacements dans les magasins, de toucher un minimum d'articles possibles, etc. Je suis bien content de ne pas avoir dû faire mes courses pour la première fois de ma vie il y a quelques semaines, parce que j'aurais été une catastrophe ambulante. Dois-je en déduire que je jouais au jeu des commissions avant l'arrivée du virus ? Jeu qui m'aurait préparé à affronter les situations de crises en supermarché ? J'en doute fortement. Oui, le critère de Bosselet s'applique aux jeux, mais c'est parce qu'il s'applique à à peu près toutes les activités humaines. En effet, presque tout ce que nous entreprenons nous aide à développer des compétences qui pourraient nous être utiles par la suite.

Quant à sa définition du sport, je pense qu'elle vise également trop large. En particulier, la plupart des jeux, si ce n'est leur entièreté, nous permettent d'assouvir des besoins issus de notre passé. Bosselet dirait que la boxe nous permet d'assouvir un besoin de violence, d'opposition et de domination de l'adversaire qui nous vient de notre passé primitif. C'est peut-être vrai. Mais je ne vois pas en quoi un jeu de société de conquête, par exemple, ne peut pas également être vu comme une manière d'assouvir notre besoin en domination de l'adversaire ? Les jeux basés sur la gestion de ressources peuvent également être vus comme des rappels d'une époque où nous moyens étaiement extrêmement limités et où notre survie dépendait d'une gestion efficace de ce qui était à notre disposition.

Un autre problème pour la conception du sport de Bosselet est qu'elle ne me semble pas nous donner les moyens d'expliquer les jeux olympiques de la Grèce antique. Il me semble en effet que les hommes de l'époque n'avaient pas besoin d'assouvir leurs pulsions ancestrales puisqu'ils

---

87 Bosselet, p. 151.

88 Bosselet, p. 150.

chassaient ou s'entre-tuaient déjà dans la réalité. Une réponse pourrait être que justement les athlètes se sont rendu compte qu'ils prenaient du plaisir dans ces activités et ils ont voulu créer un cadre sans « danger » pour les pratiquer. L'art sert un but similaire dans le sens où un film d'horreur nous permet de jouir d'émotions que nous préférons éviter dans la réalité, comme la peur, la haine ou la tristesse. Cependant, cette réponse ne montre pas que l'art ou le sport satisfont nos pulsions, mais plutôt qu'ils sont des sources de plaisir.

Les intuitions derrière le raisonnement de Bosselet restent intéressantes, en particulier si l'on garde à l'esprit qu'il développe sa théorie dans un esprit évolutionniste. Il réfléchit à l'origine des pratiques du jeu et du sport en cherchant une continuité entre nos pratiques actuelles et celles de nos ancêtres les plus lointains. J'entends par là que je ne nie pas que les jeux jouent un rôle particulier dans le développement de nouvelles capacités, ni que le sport est spécialement efficace pour assouvir nos pulsions (on en parle souvent comme d'un « défouloir »). Ma critique est plutôt de dire que cela ne suffit pas pour définir respectivement le jeu et le sport. Peut-être avons-nous là un exemple de la différence de méthode entre les philosophies analytique et continentale. Bosselet, plutôt continental, cherche à décrire l'esprit général de ces activités, leur but du point de vue humain, sans prétendre atteindre une vérité conceptuelle absolue les concernant. Alors que mon approche analytique me pousse vers l'acquisition d'un critère distinctif précis. Je pense néanmoins que dans un domaine de philosophie pratique comme l'étude du sport, il est possible de faire honneurs aux deux approches : trouver un critère précis tout en respectant la dimension humaine du sport.

*c. Le jeu est pour la détente et le sport est sérieux*

Robert Mechikoff pense que le jeu est une activité détendue alors que le sport vise la compétition, mais admet que ce sont des tendances plus que des caractéristiques essentielles. Le passage du jeu au sport se fait par degré. Un match de football entre ami l'après-midi est du sport, mais c'est un peu plus un jeu qu'un match professionnel avec de l'enjeu et une grande quantité de statistiques disponibles pour le public venu en masse<sup>89</sup>. Il me semble que cela explique aussi pourquoi les échecs sont parfois considérés comme un sport, même cérébral. Les échecs sont bel et bien un jeu, mais la dimension compétitive qui l'entoure le rapproche du sport.

---

<sup>89</sup> Mechikoff, p. 258.

Je suis d'accord avec l'idée de Mechikoff selon laquelle il y a une notion de vague dans notre application du mot sport. Certaines activités ont une dimension sportive ou ludique plus prononcée que d'autres. Je suis aussi d'accord pour dire que le sport a une tendance à être plus sérieux que le jeu qui vise la détente. Cependant, comme pour les critères de Bosselet, je pense que ces aspects du sport et du jeu reflètent l'esprit général de ces activités, mais n'en sont pas des caractéristiques essentielles.

Encore une chose, on pourrait craindre qu'en acceptant que les jeux et les sport se distinguent par degré, nous admettions que les notions mêmes de jeu et de sport sont floues. Ce n'est pourtant pas le cas. Les concepts peuvent être très clairs, mais les pratiques auxquels ils s'appliquent sont tellement nombreuses et variées qu'ils peuvent s'appliquer avec plus ou moins d'intensité selon les cas. Prenons un des cas paradigmatique de problème du vague, par exemple un dégradé allant du bleu au vert. Il est difficile de définir exactement à quel moment on passe d'une couleur à l'autre. Ou, si l'on y parvient dans un sens, il est à peu près sûr que l'on ne choisira pas le même point de transition dans l'autre. On ne sait donc pas où se situe la frontière entre le bleu et le vert. Nous n'en concluons normalement pas que les concepts des couleurs sont mal connus ou qu'ils sont flous. Il est selon moi plus rationnel de considérer que nos concepts sont clairs, nous savons ce qu'est le bleu, nous savons ce qu'est le vert, mais que ce sont les situations auxquelles ces concepts s'appliquent qui sont floues. Le cas des concepts de jeu et de sport est similaire. Nous pouvons définir précisément ce qu'ils sont tout en acceptant que certaines activités correspondent plus ou moins à l'un ou l'autre des concepts.

#### *d. Le critère institutionnel*

Une autre proposition est celle défendue notamment par Mumford. Ce dernier s'inspire également de Suits pour dire que les sports sont des jeux<sup>90</sup>. Il pense que l'on ne peut pas distinguer les sports à l'aide d'un critère philosophique, mais plutôt qu'il faut accepter un critère sociologique : le sport est un statut accordé par une institution qui s'est créée autour d'une pratique<sup>91</sup>. Cette définition du sport est inspirée d'une théorie similaire pour l'art, défendue notamment par Arthur Danto<sup>92</sup>. Sans entrer dans les détails, l'idée n'est pas qu'il y a nécessairement une institution officielle du sport ou de l'art,

---

90 Mumford 2012a, p. 3.

91 Mumford 2012a, p. 12.

92 D'après Mumford 2012a, p. 31.

mais plutôt que telle ou telle activité est reconnue par un groupe assez large de personnes compétentes comme étant de l'art ou du sport.

Cette vision de l'art et du sport a l'avantage de suivre l'évolution de la société. En peinture par exemple, il semble que presque aucun artiste ne travaille actuellement sur des représentations fidèles d'objets, de paysages ou de personnes. Produire aujourd'hui une représentation de ce type n'est plus vraiment de l'art. Imaginez qu'on vous présente une peinture contemporaine cherchant uniquement à représenter avec précision la Tour Eiffel. Le résultat peut être esthétique, mais il ne sera pas pour autant artistique<sup>93</sup>. Pourtant, à certaines époques, il n'y avait que ce genre de peinture et le statut d'art leur était attribué sans controverse.

Il me semble néanmoins que le critère institutionnel a des désavantages trop importants pour qu'il vaille la peine d'être retenu. Un premier problème est celui de la partie de sport entre amis au parc. Si nous jouons au football entre amis, il n'y a pas d'institution qui entoure cette partie là et pourtant nous jouons à un sport. Mumford répondrait que le football est une activité qui en général a reçu le statut de sport de la part de l'institution du sport. Il n'y a pas besoin que chaque occurrence de la pratique reçoive le statut. Un autre cas pose cependant encore problème. Imaginons qu'après la partie de football, les amis se lancent dans un autre jeu qu'un des membres du groupe a inventé. Ce jeu comporte aussi une grande part d'activité physique, il se joue également avec une balle, mais les buts ne se marquent pas comme au football (peut-être faut-il toucher un arbre). Dans ce cas là, les amis ne jouent-ils pas à un sport ? Devrait-on répondre par la négative simplement parce qu'ils sont les seuls à connaître cette activité et qu'aucune institution n'a accordé le précieux statut ? On peut poser des questions similaires en prenant le cas d'un groupe de personnes jouant à un jeu ayant, par hasard, exactement les mêmes règles que le football, il y a vingt mille ans. Doit-on refuser d'appeler cette activité un sport parce que l'institution du sport n'existe pas encore ? Je reconnais que mon argument s'apparente à une pétition de principe. En effet, quelqu'un qui défendrait le critère institutionnel répondrait simplement oui à mes questions rhétoriques. Mon argument serait donc inefficace.

Il y a tout de même un problème encore plus grave pour la théorie institutionnelle. Mumford lui-même le mentionne sous la forme d'un dilemme proposé par Richard Wollheim pour le cas de la théorie institutionnelle de l'art<sup>94</sup>. Lorsque l'institution donne le statut d'œuvre, soit elle le fait pour une raison, soit elle le fait sans raison. Si elle le fait avec une raison, alors il semble que quelque

---

93 Cette distinction entre l'esthétique et l'artistique se retrouve dans tous les textes de Best. J'y reviens dans la section sur l'esthétique, l'artistique et le sportif.

94 WOLLHEIM, Robert, *Painting as an Art*, 1987. D'après Mumford 2012a, p. 39.

chose guide l'institution. Peut-être une essence de l'art. Si, au contraire, l'institution prend sa décision sans raison, alors il faut admettre que l'art repose entièrement sur des choix irrationnels<sup>95</sup>. Mumford propose une autre formulation du problème en posant la question de ce qui distingue le monde de l'art du monde du sport. Les institutions pourraient être les mêmes, et pourtant elles doivent différer sur ce qu'est l'art et sur ce qu'est le sport, puisque l'une est l'institution de l'un et l'autre l'institution de l'autre<sup>96</sup>.

J'avoue ne pas voir exactement en quoi ce que présente Mumford est une autre facette du dilemme de Wollheim. Les deux se ressemblent, mais restent différents : Wollheim questionne notre conception de l'essence de l'art ou du sport, Mumford se demande ce qui distingue les deux institutions. La présentation de Mumford n'est même pas un dilemme. D'ailleurs, Mumford propose une réponse qui ne résout que sa formulation du problème. La solution serait historique. Les pratiques à partir desquelles chaque institution s'est développée ne sont pas les mêmes. Pour l'art, la peinture et la sculpture sont à l'origine de l'institution. Pour le sport, il s'agit d'activités comme le saut ou la course. Cela permet bien de distinguer les institutions de l'art et du sport, mais cela ne nous aide pas à donner une solution au dilemme de Wollheim. *D'où* les institutions ont évolué ne nous explique pas *comment* elles ont évolué. Je pense donc que la défense de Mumford n'est pas suffisante et qu'il faut rejeter le critère institutionnel sur la base de la critique de Wollheim.

Ici aussi, cela ne signifie pas qu'il faut complètement jeter l'idée de ce que le critère institutionnel propose. Il est sans doute vrai que les cas paradigmatiques de sport et d'art sont des cas communément admis comme étant respectivement du sport et de l'art. Suivre le critère institutionnel peut donc nous guider vers les exemples les plus typiques de ces deux domaines. Pour le sport, je suis convaincu que mon exemple du match entre amis au parc est un contre-exemple à la théorie institutionnelle. Cependant, il est vrai que ce n'est pas en s'intéressant à ce genre de cas que l'on va en apprendre le plus sur le sport. Il est plus probable que s'intéresser aux activités qui suscitent un fort engouement nous permettra d'approfondir au mieux notre connaissance du sport. Ainsi, les institutions doivent nous servir de guide pour nous orienter vers les pratiques les plus riches, mais elles n'ont pas pour autant le pouvoir de définir quelle pratique acquiert ou non un statut de sport.

---

95 Je remarque ici que le problème de l'irrationalité est peut-être plus grand pour l'art que pour le sport. En effet, il semblerait que l'art soit plus un domaine intellectuel que le sport.

96 Mumford 2012a, p. 39.

e. *Le sport comme activité physique où l'échec est possible*

Pour Edgar, c'est la présence constante de l'échec qui fait que certains tests de capacités physiques sont du sport<sup>97</sup>. Edgar n'entend pas par là que *toutes* les activités physiques auxquelles nous pouvons échouer comptent comme du sport. Dans ce cas là, à peu près tout compterait comme du sport. Selon Edgar, il y a un médium sport, l'ensemble des règles qui définissent le challenge physique auxquels les athlètes se confrontent. Il compare cela au son pour les musiciens, aux mots pour les auteurs ou à la pierre pour le sculpteur<sup>98</sup>. Les activités qui l'intéressent sont donc celles qui ont ce médium des règles. Edgar clarifie sa position en remarquant que tous les échecs ne sont pas similaires. En distinguer différents types permet de spécifier ce qui appartient à l'épreuve en question et d'écarter les éléments non-pertinents de l'effort sportif.

Edgar prend comme exemple la course. Il considère qu'une cheville foulée ou une cloque ne sont pas des échecs dans la course. Ce sont respectivement un manque de chance et un manque de préparation<sup>99</sup>. Je trouve que le choix d'Edgar est curieux. Pour la cloque, n'est-il pas étrange de considérer qu'un manque de *préparation* ne compte pas comme un échec alors même que tous les champions de sport doivent leur succès à leur préparation ? Aucun athlète n'atteint ou ne reste au haut niveau sans s'entraîner. Et je verrais mal un joueur négocié avec un arbitre ou avec un juge d'obtenir un point parce qu'il ne s'est pas suffisamment entraîné et qu'il n'a donc pas réellement échoué. Quant à la cheville foulée, cela peut passer pour un manque de chance dans les situations où il n'est pas attendu que le sportif se concentre là-dessus. Cependant, il me semble qu'une course de longue distance, comme un marathon, n'est pas seulement un test de capacités cardiaques et musculaires. La capacité de concentration sur le long terme et malgré l'effort physique est également cruciale. Éviter un faux pas pouvant causer une cheville tordue après des dizaines de milliers de foulées est certainement une prouesse que seules des athlètes confirmées peuvent réaliser. Pour ces raisons, je trouve les exemples d'Edgar mal choisis ou mal présentés.

Il me semble que ce qu'Edgar veut nous indiquer est plus clair lorsqu'il distingue les courses sportives des courses d'entraînement. Dans un jogging, il n'y a pas de règle qui fixe la performance. Il n'y a qu'un but instrumental pour atteindre l'objectif de mieux se développer<sup>100</sup>. Je pense que l'on peut illustrer cette différence avec le sport à l'aide de l'exemple suivant. Imaginons deux joueurs d'une même équipe de cricket. A l'entraînement, le joueur A réussit toujours mieux les exercices que

---

97 Edgar 2013, p. 121.

98 Edgar 2013, p. 5-6.

99 Edgar 2013, p. 4.

100 Edgar 2013, p. 4.

le joueur B qui prend les exercices à la légère. Pourtant, en match, B est meilleur que A. Que prend-on en compte pour juger le rapport de force entre les deux joueurs ? Uniquement le match. Tout ce qui se passe à l'entraînement ne *compte* pas parce que les exercices ne sont que des instruments cherchant à améliorer les joueurs pour les matchs. Il serait mieux pour B qu'il s'entraîne plus sérieusement afin qu'il signe des meilleures performance en match<sup>101</sup>, mais à performance égale, un moins bon entraînement ne change rien.

On pourrait critiquer le fait qu'en affirmant que l'on peut mieux faire un entraînement, je reconnais que l'on peut déterminer si l'entraînement est réussi ou échoué. C'est vrai, mais on qualifiera la performance dans un sens artificiel. C'est-à-dire que l'on force la notion de réussite dans une activité qui ne la contient pas d'elle-même. C'est pareil pour le jogging. Je peux estimer que telle personne est une meilleure joggeuse que telle autre, par exemple parce qu'elle parcourt une plus grande distance dans le même temps. Mais ce n'est pas dans l'esprit du jogging de comparer les performances puisque le but est seulement de pratiquer la course, pour rester en forme, pour s'entraîner ou peut-être par pur plaisir. C'est pareil pour les entraînements. Oui, si A met huit des dix tirs qu'il a essayé au fond des filets, il aura mieux réussi l'entraînement que B qui n'en a mis qu'un. Mais ce qui compte c'est qu'ils s'entraînent à le faire, pour qu'en match ils en mettent un maximum. Il suffit de prendre la perspective d'un entraîneur pour voir la différence. Il ne devrait pas s'entêter à sélectionner A s'il rate ses matchs juste parce qu'il signe de meilleurs entraînements.

Il faut aussi remarquer que l'échec dont parle Edgar n'est pas forcément lié à une confrontation avec un adversaire. On peut échouer à une épreuve que l'on cherche à surmonter seul, comme traverser la manche à la nage. En ce sens, la frontière entre un jogging et une course sportive est fine : il suffit de se fixer des objectifs pour qu'une simple routine matinale devienne un sport quotidien.

Le critère proposé par Edgar vient à n'en pas douter d'une idée pertinente. La possibilité de l'échec est efficace pour distinguer les activités physiques *sportives* des autres activités physiques. Cependant, il me semble qu'il ne nous apporte pas de réelle nouveauté par rapport à ce que Suits nous a appris des jeux. Autrement dit, on peut déduire le critère d'Edgar de la définition du jeu de Suits. Cela est peut-être plus clair si l'on pense que le sous-ensemble des activités physiques qui

---

101 Il serait *mieux* d'un point de vue sportif. Je pense cependant qu'il est parfaitement compréhensible que certains joueurs déjà excellents ne se donnent pas corps et âme pour être encore meilleurs. La pression que l'on impose aux athlètes de nos jours est sans doute exagérée. On attend d'eux qu'ils sacrifient complètement leur jeunesse pour qu'ils nous offrent le spectacle le plus grandiose possible. On reproche souvent à certains joueurs de trop se permettre de faire la fête et de ne pas s'investir complètement dans leurs clubs. Je pense qu'il est exagéré d'*exiger* de tels sacrifices. Si un joueur veut se consacrer entièrement à son sport, très bien. Si un joueur préfère avoir une vie à côté, tant mieux pour lui !

sont des sports correspond au sous-ensemble des activités physiques qui sont également des jeux. En effet, c'est parce qu'elles sont des jeux, que ces activités comportent la possibilité de l'échec. C'est parce que l'on formalise une activité avec des règles constitutives et que l'on fixe un but ludique que nous pouvons y échouer et que qu'Edgar l'appellerait un sport.

Reprenons l'exemple proposé par Suits de la personne qui choisit de prendre un détour pour faire une course avec le soleil. Cette personne, en se donnant comme défi d'arriver à destination avant que le soleil ne se couche, crée une possibilité d'échec. Si elle choisit juste de rentrer chez elle par le chemin le plus court en courant, elle ne pourrait pas échouer parce qu'elle n'a pas d'objectif particulier. Nous avons là exactement la même distinction que celle qui intéresse Edgar entre une course et un jogging.

On peut aussi exprimer ce lien entre Suits et Edgar en passant par la notion de ressource. Si nos ressources sont illimitées, il n'est pas possible d'échouer. Les règles servent justement à limiter les ressources dont nous disposons pour que nous devions les dépenser le mieux possible afin d'éviter l'échec. L'idée de ressource permet également d'éviter une ambiguïté du mot « possibilité » chez Edgar. On pourrait en effet lui reprocher que la possibilité de l'échec n'est pas suffisante. Il faut également que la *réussite* soit possible. C'est l'idée qu'il faut qu'il y ait une quantité limitée de ressources, mais quand même suffisamment pour que le but puisse être atteint. On peut donc comprendre que, pour Edgar et en tout cas dans ce contexte précis, la « possibilité » exclut la nécessité. C'est-à-dire que s'il est possible d'échouer dans un sport, l'échec peut aussi être évité.

Cette remarque peut paraître étonnante pour un lecteur ou une lectrice non-initiée à la philosophie analytique parce que, dans le langage commun, dire de quelque chose qu'il est possible suggère qu'il peut aussi ne pas être réalisé. Ma remarque serait ainsi superflue. Néanmoins, la métaphysique analytique des modalités présente les choses différemment. Si quelque chose est nécessairement le cas, alors elle est le cas. Et tout ce qui est le cas est possible. Ainsi, il se peut qu'une chose possible soit aussi être nécessaire.

Pour en revenir au critère d'Edgar, je pense qu'il reflète un aspect central du sport, mais qu'il ne permet pas pour autant de le délimiter précisément. Il est possible d'imaginer des situations sportives dans lesquelles la possibilité de l'échec n'existe plus. La demi-finale de la coupe du monde 2014 entre l'Allemagne et le Brésil en est un exemple. A la mi-temps, les Allemands mènent cinq buts à zéro. Certes, ce qui a été fait en une mi-temps peut théoriquement être réalisé par l'autre équipe dans l'autre mi-temps. Mais déjà là, la possibilité de l'échec pour l'Allemagne est grandement réduite par rapport au début du match. Les Allemands creusent l'écart et monteront même jusqu'à

sept but à zéro en deuxième mi-temps. Le Brésil sauvera l'honneur à la... 90e minute<sup>102</sup>. Que ce soit à la mi-temps, au moment du septième but allemand ou même après le but brésilien, il semble bien qu'à un moment du match la possibilité de l'échec ait complètement disparu pour l'Allemagne (ou que la possibilité de réussite ait complètement disparu pour le Brésil). Peu importe où l'on place ce moment, il y a une phase du match au cours de laquelle l'issue est fixée. Si l'on suit Edgar, il faudrait en conclure que ce qui suit n'est plus du sport. Je reconnais que ces moments où l'issue de la rencontre est connue avant la fin ont quelque chose de très particulier. C'est vrai pour le spectateur, l'intérêt du match semble avoir disparu, comme pour les participants, les gagnants se laissent plus aller à des gestes extravagants et les perdants n'essaient parfois même plus vraiment d'atteindre le but ludique. Comme le dit Edgar lui-même, c'est la possibilité de l'échec qui donne aux sports leur sens<sup>103</sup>. Oui, ces fins de rencontres n'ont plus de sens, mais ce n'est pas pour autant qu'elles ne sont plus du sport<sup>104</sup>.

On pourrait rejeter mon argument en niant que, lorsqu'une équipe mène largement, la victoire lui est garantie pour deux raisons : l'équipe pourrait abandonner, ou la rencontre pourrait ne pas se terminer à cause d'une catastrophe naturelle ou humaine. Ces deux stratégies me semblent insatisfaisantes. La première propose de sauver la théorie en cherchant à caractériser l'esprit du sport par la possibilité de l'abandon. Non seulement nous étions partis de la possibilité de l'échec, et nous nous retrouvons avec une autre possibilité, mais en plus il semble douteux que le principe unificateur du sport soit la possibilité de l'*abandon*. Je dirais même qu'au contraire, le sport est une histoire de détermination. D'ailleurs, adopter l'attitude ludique est directement une question de volonté. Quant à la piste des catastrophes, elle se repose sur des éléments externes au sport pour envisager un échec potentiel. Pour cette raison, elle n'est pas une bonne candidate pour défendre une propriété interne au sport.

Enfin, il est vrai que le problème que je soulève ne s'applique pas à tous les sports. En tennis, par exemple, il faut remporter le dernier point pour remporter le match. On peut mener deux sets à zéro, cinq jeux à zéro et 40-0 dans le dernier set, et quand même finir par perdre la partie. Il

---

102 L'exemple en images : <https://youtu.be/a7IMPsyQg6k?>

103 Edgar 2013, p. 3.

104 Heather Reid parle des jeux grecs comme de réelles recherches de vérité parce que les résultats des compétitions ne sont pas connus. Elle en parle ainsi dans le but de les contraster des démonstrations physique de la Mésopotamie ou de l'Egypte ancienne qui ne servaient qu'à affirmer la supériorité du dirigeant, sans jamais tester ce dernier (Reid 2009a, p. 41). J'imagine que Reid expliquerait la sensation étrange de ces fins de matchs où tout est joué par le fait que, comme la vérité que nous cherchions a été obtenue, la reste de la partie ne sert plus à rien. Cela ne pose cependant pas de problème à son analyse. Que certaines parties de la recherche de vérité soient superflues ne remet pas en question l'entièreté de la recherche. Ou alors, on pourrait défendre que ces moments font partie de la réponse parce qu'ils montrent à quel point un camp est supérieur à l'autre.

*Timour Nigolian*

est donc vrai qu'en tennis, comme en baseball ou en cricket, la possibilité de l'échec ne disparaît jamais. Est-ce pour autant un avantage pour Edgar ? Cela implique qu'il devrait rejeter des activités largement acceptées comme étant du sport, telles que le football ou le basketball ou plus généralement tous les sports dont la durée est fixée temporellement. Doivent-ils tous être exclus de la catégorie des sports ? Je ne pense pas qu'Edgar accepterait cette conclusion.

A mon sens, le problème d'Edgar est premièrement que son critère ne reflète pas l'esprit général du sport. Si nous nous imposons des obstacles inutiles, c'est pour *réussir* à les surmonter. Comme je l'ai montré, échec et réussite vont de pair pour établir un défi sportif équilibré. Axer une théorie sur un seul des deux aspects passe à côté de ce point pourtant crucial. Le deuxième problème que j'identifie peut être vu comme une conséquence du premier. Edgar ne cherche pas à définir le sport comme un type de jeu. A la place, il part de l'ensemble des activités physiques et cherche à en exclure ce qui n'est pas du sport. Cela ne fonctionne pas parce que le jogging et la course sportive sont ontologiquement différentes. Elles ont bien entendu des caractéristiques en commun, mais leurs essences sont très différentes. Le critère que je propose respecte cette distinction et reconnaît les sports comme un sous-ensemble des jeux.

#### *f. Le test de la condition humaine*

Aucun des critères que nous avons considéré jusqu'ici n'est foncièrement faux. J'ai montré, je l'espère, que chacun avait des points faibles qui l'empêchaient de définir clairement le sport, mais que cela ne change pas le fait qu'ils en expriment tous un aspect important. En particulier, ils reflètent les différents usages que les auteurs en font. C'est particulièrement voyant dans le cas de Bosselet dont le critère a un caractère sociologique, tout comme son livre. Mon critère n'échappera pas à cette remarque, mais cela se sentira plus clairement dans ma discussion du rapport entre art et sport.

Nous avons vu que les jeux sont composés de quatre éléments, l'attitude ludique, les buts, les moyens et les règles. L'attitude ludique est la même pour tous les jeux car elle se trouve en réalité dans le joueur. Les moyens et les buts dépendent des règles. Nous savons donc que ce qui distingue un jeu d'un autre se trouve dans ses règles. Il peut sembler qu'une telle évidence aurait pu être atteinte en se passant des dizaines de pages précédentes, mais il faut se rappeler la discussion des règles constitutives pour bien voir que cette affirmation n'est pas creuse. Si les jeux se distinguent

les uns des autres de par leurs règles, est-ce que les types de jeux ne se distinguent pas de la même manière ? Il pourrait y avoir quelque chose de spécifique aux règles des sports qui les différencie des règles des autres jeux.

Les règles d'un jeu cherchent à tester certaines capacités des participants. Je pense justement que les sports se distinguent par le type de capacités qui sont mises à l'épreuve. Pour jouer à un jeu, il suffit d'avoir la capacité de penser. J'entends par là que dans un jeu, tous les coups que l'on peut jouer sont dictés par les règles. Il suffit de comprendre ces règles et de choisir quel coup jouer pour pouvoir participer. Bien sûr, pour jouer aux échecs, il faut encore pouvoir déplacer ses pièces sur le damier. Cependant être capable de prendre un petit morceau de bois et le déplacer de quelques centimètres ne fait pas partie de ce que les échecs cherchent à tester. On ne refuserait pas à une personne tétraplégique de jouer aux échecs sous prétexte qu'il lui manque les capacités pour. Au contraire, il est intéressant d'avoir une activité comme les échecs où la condition physique de la joueuse n'a pas d'incidence.

Pour les sports, la situation est différente. Je maintiens qu'ils sont des jeux, ce qui implique qu'il faut non seulement en comprendre les règles, mais aussi réaliser que les actions que nous pouvons accomplir sont définies par ces règles. Pas de home run en dehors du baseball. Cependant, les mouvements ne sont pas uniquement dictés par les règles. Au football par exemple, ils dépendent aussi du fait que nous avons deux jambes, deux bras, etc. Les règles ne l'expriment pas parce qu'il est implicite que dans un sport nous testons ce qui fait de nous des humains. Suits parlait de l'institution d'un jeu pour décrire l'ensemble des situations possibles dans un jeu. Je pense que l'institution d'un sport, bien qu'implicite, suppose que tout ce qui se passe dans le jeu est le résultat d'actions humaines. En d'autres termes, les sports testent la condition humaine<sup>105</sup>. Bosselet arrive à une idée similaire bien que ce soit dans un contexte légèrement différent : « Les champions incarnent la condition humaine.<sup>106</sup> »

Je n'ai pas de définition précise de la condition humaine, mais mon idée est que tout ce qui fait de nous des humains la constitue. Ma notion est donc vague, mais cela correspond à la variété des sports qui existent, et peut-être aussi que cela explique pourquoi il y a des désaccords sur l'attribution du statut de sport pour certaines activités. Tous les sports ne testent pas les mêmes aspects de notre nature, ou ne les testent pas de la même manière. Nous sommes des bipèdes à deux mains et justement, la plupart des sports, si ce n'est leur totalité, testent d'une manière ou d'une autre

---

105 Pour répondre à Best et son « essentialist fallacy » que j'ai mentionnée plus haut, le test de la condition humaine serait le concept unificateur du sport.

106 Bosselet, p. 162.

nos propriétés de bipèdes et/ou notre technique manuelle. Par contre, tous ne testent pas notre capacité à manier des accessoires, ou notre équilibre. Je reconnais qu'une définition excentrique de la condition humaine pourrait poser problème à notre conception du sport. Cependant, cela a aussi comme aspect positif que si l'on prend la relation de dépendance dans l'autre sens, nous pourrions en apprendre plus sur notre condition en observant le sport. La deuxième partie de ce travail est précisément consacrée au sport dans sa dimension d'objet de contemplation.

Cette thèse du test de la condition humaine est cohérente avec le fait que nous refusons le dopage dans le sport. Mon interprétation est que cela est justement dû au fait qu'en prenant un produit dopant, l'athlète acquiert des capacités qui ne sont pas naturellement humaines. Je ne veux pas dire par là qu'il obtient des capacités *inhumaines*. Il ne devient pas un monstre ou un demi-dieu. L'idée est plutôt qu'il obtient des capacités qu'il n'a pas développées lui-même avec ses moyens d'être humains. Peut-être qu'avec plus d'entraînement il les aurait eues, ou peut-être que simplement un autre humain a les mêmes capacités. Mais ce qui compte c'est que l'humain qui participe à l'épreuve sportive soit testé sur ses propres capacités<sup>107</sup>.

L'exemple du dopage pose plusieurs questions. Est-ce que le surentraînement combiné aux régimes terriblement stricts que connaissent nos sportifs actuels ne sont pas une forme de dopage ? Un auteur dont le nom m'échappe, et auquel je n'ai malheureusement pas accès parce que les bibliothèques sont fermées à cause du coronavirus, regrette l'époque où les sportifs étaient des gens comme nous. Je pense néanmoins que cette remarque rate le coche de mon argument. Oui, les entraînements ultra perfectionnés que suivent les athlètes contemporains contribuent à augmenter leurs capacités, comme les substances dopantes boostent les capacités de celles et ceux qui les prennent. Cependant la démarche est fondamentalement différente. L'entraînement combiné à une hygiène de vie irréprochable cherche à pousser à leurs maximum les capacités humaines, y compris précisément les capacités d'entraînement et d'hygiène. Le dopage vise au contraire à s'affranchir des limites humaines pour atteindre des meilleurs résultats.

Remarquons néanmoins que notre rejet du dopage est une contingence. Nous pourrions un jour accepter que les athlètes prennent des substances pour améliorer leurs capacités. Devrions-nous en déduire que ces activités où tout le monde se doperait ne serait pas du sport ? Je pense qu'elles resteraient du sport, mais qu'elles le seraient moins. Elles resteraient du sport, car la condition humaine serait toujours testée. D'ailleurs, prendre des stimulants ne se fait pas sans risque. L'humain

---

107 Pour Reid, le dopage nous empêche de juger la qualité des athlètes, parce que nous ne savons pas lesquels sont dopés. La quête de vérité, qui est l'objet central du sport selon elle, étant impossible, les sports comme le cyclisme où on a des doutes perdent leur intérêt. Reid 2009a, p. 44. Pour Bosselet, tous les athlètes se dopent. Bosselet, p. 165. Si les deux auteurs ont raisons, aucun sport n'a de l'intérêt!

est limité dans sa capacité d'absorption et même si les dopants étaient tolérés, il faudrait faire attention à ne pas en abuser. En ce sens là aussi la condition humaine serait testée. Cependant ces activités seraient moins du sport, parce que le test porterait également sur le produit dopant. De plus, je doute que *toutes* les ligues accepteraient le dopage. Il y aurait certainement des ligues parallèles, ce qui refléterait la différence profonde entre le test d'un humain et le test d'un humain dopé. Je reconnais cependant que cette remarque est spéculative et il est aussi possible qu'une telle situation ne durerait qu'un temps, jusqu'à ce que la ligue la plus spectaculaire ne triomphe grâce à ses financements supérieurs.

Pour en revenir à ma thèse, l'idée que le sport est lié à la condition *humaine* est en réalité contingente. En effet, il n'y a pas de raison que le sport soit une catégorie conceptuellement réservée aux humains. Ce qui est crucial, c'est d'être à propos de la condition de *l'être qui participe* ou de *l'être pour lequel le jeu a été pensé*. Cela signifie que si des aliens ont un jeu qui challenge des caractéristiques qui leurs sont propres, ce jeu sera aussi un sport<sup>108</sup>. La question se pose donc naturellement de savoir si un être d'une autre espèce que la nôtre pourrait jouer à un de nos sports. La question se pose autant pour d'hypothétiques aliens que pour des animaux terriens qui développeraient suffisamment leurs capacités intellectuelles pour comprendre les règles. On pourrait répondre qu'il est évident que oui. N'importe quel être vivant peut jouer à n'importe quel sport. Prenez vingt-deux serpents, répartissez-les en deux équipes, donnez leur un ballon, préparer deux goals et vous avez votre match de football. Cependant, est-il pertinent que des serpents jouent à ce sport ? A peu près rien de ce que les règles du football cherchent à tester ne se trouve chez les serpents. Il en résulte que le spectacle auquel les spectateurs vont assister ne ressemblera pas à du football. Je pense donc que le sport même ne sera pas du football.

Prenons l'exemple d'un alien qui possède deux mains un peu atrophiées et faibles mais huit pattes très développées qui lui permettent de se déplacer avec vitesse et précision. Quel sens cela aurait-il qu'un tel être pratique le football ? Pour l'homme, l'enjeu est de voir ce qu'il peut faire de ses deux membres les plus puissants mais les moins agiles et précis. Pour l'alien, jouer au ballon avec ses jambes est extrêmement aisé, l'enjeu n'est donc pas du tout le même. Ainsi, le sport non plus n'est pas le même. A nouveau, bien sûr qu'il serait possible que ces aliens entreprennent une activité qui respecte totalement les règles du football. Mais le résultat ne serait pas du football pour autant, parce que l'alien en question ne peut pas montrer ce que les règles cherchent à faire ressortir de l'être humain. Je distingue ici le sport en général d'une rencontre particulière. L'alien et l'homme

---

108 Je n'entends rien de précis par alien ou par extraterrestre. Je n'ai pas à l'esprit une créature de l'espace décrite dans une quelconque fiction. L'idée est justement que n'importe quel être vivant pourrait être pris comme exemple.

peuvent les deux jouer au football dans le sens qu'ils peuvent respecter les règles du jeu, mais seul l'humain peut créer un match de football parce que seul lui peut instancier ce que les règles cherchent à créer. Pour prendre un cas moins fantastique, imaginons une course de natation. Nos courses cherchent à tester la capacité d'un bipède terrestre à se mouvoir dans l'eau. Il ne ferait aucun sens d'inscrire un dauphin dans la même compétition, car l'eau est son élément naturel. Bien que le dauphin respecte toutes les règles du jeu, il ne participerait pas vraiment à la course. Ce point est peut-être encore plus clair si l'on considère que nos courses de natation imposent souvent une certaine nage et que cela n'est pas applicable aux animaux marins.

Il convient de remarquer que l'on peut imaginer que des aliens soient si proches de nous qu'ils pourraient prendre part à des matchs de nos sports. Cela ne me pose pas de problème, parce qu'il faut que l'alien soit suffisamment proche pour que l'on puisse dire que sa condition est similaire à la nôtre. Dans ce cas là, vingt-deux de ces aliens pourraient participer à un match de football. Il faut tout de même que la proximité soit très grande. Par exemple, si des aliens étaient en tout point comme nous, si ce n'est qu'ils n'ont pas de mains (ils ont néanmoins le même équilibre que nous), cela ne suffirait pas. En effet, même si nous n'utilisons pas directement nos mains en football, les règles cherchent à tester la capacité du joueur à se passer de ce membre. Un athlète qui n'aurait pas ce membre aurait un avantage sur ses adversaires puisqu'il ne peut pas causer de faute de main. Il ne faut donc pas qu'un alien ait naturellement cet avantage s'il veut vraiment jouer au football. Pour prendre à nouveau un exemple moins fantastique, peut-être pourrions-nous un jour jouer au football ou au basketball avec nos cousins simiesques. Parce qu'ils sont très proches de nous, il est possible que nos sports testent les mêmes choses chez eux que chez nous.

Cela me permet de traiter la question du rapport entre les sports féminins et masculins. Ma définition d'un sport comme test de la condition de l'être qui participe à l'événement peut se lire de deux manières opposées, mais néanmoins complémentaires. Si on prend mon critère dans un sens strict, on pourrait pencher pour dire que les sports féminins et masculins sont différents. En effet, comme il y a deux types de corps humains il doit y avoir deux types de sports. Si l'on prend un sens plus souple de ma définition, le sport cherche à tester certaines capacités. Il n'y a alors plus de différences entre les hommes et les femmes. Nous sommes capables des mêmes choses, du moins qualitativement. Il est vrai que les hommes ont généralement une puissance musculaire supérieure à celle des femmes, mais en termes de possibilités que les corps des unes ou des autres offrent, il n'y a pas de différence. Peut-être un homme lancera-t-il un poids plus loin qu'une femme, mais les deux ont la capacité de lancer le poids, et c'est cette capacité qui compte. Autrement dit, tout jeu qui vise

à tester des capacités spécifiques de l'un ou l'autre des genres de notre espèce, testera exactement les mêmes capacités chez l'autre genre ! Pour cette raison, tout sport masculin est aussi un sport féminin, et inversement<sup>109</sup>. Néanmoins, ceci est compatible avec le fait qu'en raison de différences de puissance, nous ayons des ligues différentes selon le genre de l'athlète<sup>110</sup>. Cela n'empêche pas non plus d'avoir des sports mixtes selon les situations.

S'il peut être défendable de séparer les compétitions sportives féminines et masculines, je ne pense pas que ce soit également le cas pour les jeux non-sportifs. Ces derniers testent seulement des capacités mentales, capacités que n'importe quel être pensant est susceptible d'avoir. Il n'y a donc pas de raison conceptuelle de créer une ligue féminine distincte de la ligue principale. Je précise raison *conceptuelle* parce qu'on pourrait défendre un argument pragmatique en faveur d'un classement féminin à part, comme c'est le cas aux échecs. Malheureusement, nous vivons dans une société où les femmes sont encore moins bien traitées et parmi les nombreux effets négatifs que cela peut avoir pour elles, il y a la difficulté pour elles de s'imposer dans une communauté compétitive. Il est donc possible qu'un classement séparé les aide à prendre confiance et à développer leurs capacités comme elles méritent d'en avoir l'opportunité. Je ne pense donc pas que dans l'absolu il faille séparer hommes et femmes dans les compétitions ludiques, il n'y a pas conceptuellement de raison pour cela, mais je pense aussi qu'il faut reconnaître les travers de notre société et chercher à les corriger tant que possible avec des mesures qui, je l'espère, ne seront que provisoires.

La compétition entre hommes et femmes n'est qu'un des aspects de l'universalité qu'offre ma théorie. N'importe quel être vivant doté d'une conscience suffisamment développée pour comprendre les règles d'un jeu peut y participer. Prenons une partie d'échecs entre un alien et un humain. Nous pourrions dire « Incroyable ! Ils ont pu jouer *aux échecs* ensemble. » parce que la partie serait véritablement une partie d'échecs, même si l'un ou l'autre des participants se trouve être largement meilleur que l'autre. En effet, tous les coups qui auraient lieu dans la partie respecteraient

---

109 Il est vrai qu'il peut exister de légères différences entre une version masculine et féminine d'un sport. Au tennis, par exemple, le nombre de set à gagner dans un match de Grand Chelem est de trois chez les hommes contre deux chez les femmes. Cela ne change pas vraiment le sport en question et n'est que le reflet de l'autre point que j'ai mentionné, à savoir la différence de puissance musculaire entre les deux genres. Je ne pense donc pas que cela pose problème à mon argumentation. D'ailleurs il n'est pas exclu qu'un jour le tennis féminin augmente le nombre de sets requis pour gagner une rencontre de Grand Chelem. Peut-être même que la croyance que les matchs en trois sets gagnants seraient trop durs pour les femmes est une illusion causée par le fait que nous ne leur donnons pas la possibilité de s'entraîner pour un tel défi. Si un tennisman n'a jamais joué de match aussi long, certainement que ses premières rencontres aussi seront particulièrement pénibles.

A l'inverse, je pense qu'un sport qui cherche à creuser les différences entre ses version masculine et féminine est dans l'erreur. Le cas du basketball à ses débuts, lié à cette question, est discuté dans la section sur l'*à propos* du sport.

110 Tout cela est contingent à la nature de l'être humain. Il est tout à fait possible d'imaginer une espèce dont les deux genres sont composés tellement différemment que le sport pour un des genres ne fait pas de sens pour l'autre. De même, il serait aussi possible qu'une espèce connaisse si peu de différences entre un genre et l'autre qu'il serait complètement injustifié de créer des ligues distinctes.

les règles; ils seraient donc toujours dans l'institution du jeu comme en parlait Suits. Imaginons maintenant que les deux concurrents prennent également part à une partie de tennis. Si l'alien est extrêmement proche de l'humain dans le fait qu'il a deux jambes, deux bras, une taille et une puissance similaires, ils pourraient jouer au tennis. Mais il suffit que l'alien ait quelques tentacules lui permettant de chercher des balles beaucoup plus loin ou au contraire une capacité à se déplacer tellement limitée qu'il est à la traîne dans chaque échange pour que le match en question ne soit pas vraiment un match de tennis. Et ce, bien qu'il en respecte toutes les règles constitutives. Il faut donc retenir qu'il est possible qu'ils jouent à tel ou tel sport ensemble, mais que ce n'est pas nécessaire. Cela dépend de la proximité entre l'alien et l'homme. Autrement dit, il faut que la condition de l'un soit proche de la condition de l'autre. Pour les jeux, c'est égal.

Supposons que l'on se demande si la rencontre ludique entre un humain et une personne d'une autre espèce est injuste. S'il s'agit d'un sport, il est possible que oui. S'il s'agit d'un jeu ce n'est pas possible. On pourrait s'étonner qu'une partie de jeu ne puisse pas être injuste. Ne serait-il pas injuste de jouer aux échecs contre un alien extrêmement intelligent ? Ou dans l'autre sens que nous affrontions un chimpanzé ? En réalité, dans ces situations la partie peut ne pas être équitable. Un joueur a pour une certaine raison, ici son espèce, plus de chance de remporter la partie. Mais la partie reste juste parce que les règles du jeu offrent exactement les mêmes possibilités aux deux participants. Le jeu leur donne les mêmes chances. Pour prendre un cas moins extravagant, imaginez que vous devez affronter le champion du monde d'échecs. La partie n'est clairement pas équitable, votre adversaire s'entraîne depuis toujours et a atteint un niveau extrêmement élevé alors que vous ne jouez que de temps en temps avec vos amis. La rencontre sera néanmoins juste parce que vous avez les mêmes options que votre adversaire dans le jeu. Je remarque cependant qu'il est possible de compenser le fait que la rencontre est inéquitable en rendant le jeu injuste. C'est ce qu'on appelle des « handicaps ». On rend volontairement la partie du champion plus difficile, par exemple en lui accordant moins de pièces que son adversaire, pour que le challenge soit équilibré entre les deux joueurs. Néanmoins, dans ce cas là les joueurs ne jouent plus aux vrais échecs. C'est un jeu très proche, il a la même institution, mais certaines règles diffèrent.

J'aimerais conclure ce point en justifiant mon utilisation des mots « juste » et « équitable ». Prenons l'exemple d'une partie de football entre des enfants et des adultes. A nouveau, il semble que la partie n'est pas équitable parce que les adultes ont un gros avantages sur les jeunes. Cependant, je maintiens qu'elle reste juste parce que le gardien de la justice sur un terrain fait en sorte que les règles soient appliquées de la même manière pour les deux camps. En effet, l'arbitre doit juger de la

même manière les actions des uns et des autres sans essayer de compenser un quelconque avantage d'une équipe sur l'autre. Pourtant, si un être d'une autre espèce prend part à la partie, il est possible qu'il échappe à certaines règles, par exemple parce qu'il n'a pas de main et ne risque donc pas de faire une faute de main. Dans ce cas là, la situation serait injuste.

Je précise que mon intention n'est pas d'exclure les activités sportives entre espèces. Au contraire, je pense que cela pourrait offrir des manières nouvelles et originales de tester notre condition d'êtres humains. Cependant, il faudrait que les compétitions soient spécialement pensées pour combiner des tests de nos capacités et de celles des autres participants. Le polo est d'ailleurs un exemple de ce type. C'est un sport qui teste l'homme, le cheval et leur relation.

D'autre part, je dois reconnaître que je ne sais pas exactement en quoi peuvent consister des consciences non-humaines. Je me repose sur l'intuition que si ces autres êtres *pensent*, ils font quelque chose de très similaire à nous lorsque nous *pensons*. Je ne veux pas dire par là que nous pourrions instantanément nous comprendre et échanger nos conseils de meilleurs jeux de plateau. Certainement que communiquer et parvenir à s'expliquer mutuellement des jeux demanderait du temps. Je pense néanmoins qu'il sera toujours possible de faire comprendre la logique d'un jeu à un autre être. Cela vient du fait qu'un jeu est un système autosuffisant. Tout est compris dans sa propre logique. Mon intuition vient également du fait que n'importe quel jeu peut être simulé sur un ordinateur, ce qui pourrait servir de terrain « neutre » pour l'échange avec d'autres créatures. Au final, si l'on maintient jusqu'au bout que certains autres êtres ne pourraient pas nous comprendre sur les jeux, je demande si ces êtres *pensent* vraiment. J'entends par là que leur processus mental est peut-être tellement différent du nôtre, que nous n'appartenons pas à la même catégorie. J'ai défendu que les jeux testaient notre condition d'être pensant. Si nos jeux ne parviennent pas à tester ces autres êtres, encore faut-il prouver qu'ils ont aussi la condition d'être pensant.

\*\*\*

Ma définition du sport peut aussi servir dans un débat posé à de multiples reprises dans la littérature. Existe-t-il une *vraie* version d'un sport ? En particulier, existe-t-il un *vrai* football ?

Pour McFee, la réponse est négative. Parce que nous pouvons jouer dans beaucoup de circonstances différentes, il n'y a pas de *vrai* football<sup>111</sup>. Edgar parle d'un « esprit du jeu » que nous

---

<sup>111</sup> Il présente l'argument à partir des différents niveaux auxquels nous pouvons jouer et des règles différentes qui s'y appliquent dans McFee 2013, p. 420. Il parle plutôt du nombre de joueurs qui peut varier dans McFee 2015, p. 178.

retrouvons dans toutes les formes où un sport est pratiqué<sup>112</sup>. Pour le football, il s'agit d'être un sport de balle, que les buts se marquent en faisant passer cette balle dans un goal, qu'on ne peut pas jouer avec les mains et certainement encore d'autres éléments. Je pense que ces caractéristiques essentielles du football peuvent s'exprimer en termes de ce qu'elles essaient de faire ressortir de notre condition d'être humain. Du moment qu'une version du jeu propose une règle qui change radicalement ce que l'on cherche à tester de notre condition, alors il cesse d'être du football.

On peut aussi expliquer pourquoi le meilleur candidat à être le *vrai* football a un statut particulier à l'aide ma notion de sport. Le football officiel de la FIFA a pour objectif de créer un cadre qui permet le mieux de mettre en place l'esprit du jeu. C'est celui qui devrait le plus favoriser les situations intéressantes du point de vue de ce que le football cherche à faire ressortir de l'être humain. Il essaie de valoriser les dribbles comme le jeu en équipe, les passes longues comme les passes courtes, les frappes à distance comme les frappes courtes, la puissance comme la maîtrise, le placement défensif comme la vitesse d'attaque etc. Le football de la FIFA cherche à pousser le plus loin le test de toutes les capacités dont l'être humain pourrait avoir besoin dans le football en équilibrant au mieux l'importance de chaque capacité. Comme il est taillé avec un maximum de précision pour l'humain, il est moins accessible à d'autres espèces que le match entre ami au parc où il est possible d'adapter les règles aux propriétés de chacun. C'est pour cela que nous pouvons être tentés d'appeler le football officiel le *vrai* football<sup>113</sup>. Il est celui qui va le plus loin dans la concrétisation de l'esprit de ce jeu. Je maintiens tout de même que, n'étant pas la seule à respecter l'esprit du football, la version de la FIFA ne mérite pas un statut *vrai* football. Voici deux dialogues qui devraient montrer qu'il est en général absurde de considérer qu'il y a un vrai sport.

*Situation 1 :*

A – Cet après-midi, j'ai fait une partie de foot.

B – Vraiment ? Tu a fait un match avec vingt-et-un autres joueurs de deux fois quarante-cinq minutes avec temps additionnels, etc. ?

A – Euh, non. J'ai joué au ballon avec une dizaine d'amis dans un préau d'école, mais j'ai quand même joué au foot quoi.

---

112 Edgar 2013, p. 44.

113 Nul doute que c'est l'opinion de la FIFA. Il est d'ailleurs assez drôle de remarquer qu'officiellement le football n'a pas de règles, mais des *lois*. A mon sens, cela traduit la volonté universaliste de la FIFA. Voir les « Laws of the game » dans la bibliographie.

*Situation 2 :*

A- J'ai fait un match de sport dans lequel une équipe de cinq personnes affrontait une équipe de six personnes dans un jeu où il fallait mettre avec les pieds une balle dans un goal symbolisé par deux pulls disposés à une distance de trois pas l'un de l'autre...

B – Tu as joué au foot quoi.

Les deux dialogues cherchent à montrer qu'il serait absurde de considérer qu'il y a une *vraie* forme d'un sport. Je réalise qu'ils ont une portée limitée. Ils cherchent plus à stimuler l'intuition qu'à établir un argument conclusif à ce sujet.

\*\*\*

J'espère que mes multiples exemples auront réussi à clarifier mon critère de démarcation des sports parmi les jeux. Si un jeu teste des capacités propres à une certaine espèce, c'est un sport. Comme je le dis plus haut, tous les critères de définition du sport reflètent le but de l'auteur qui les présente. Le mien ne fait pas exception à la règle, et nous verrons que la notion de condition humaine me permettra de tracer un parallèle entre l'art et le sport du point de vue du spectateur. Avant d'y arriver, il nous reste encore à effectuer une distinction cruciale entre les sports esthétiques et les sports téléologiques.

## 2. Les types de sport

Les nombreuses manières de classer les sports reflètent la richesse de ces activités. Chacune nous éclaire sur un aspect différent du sport. La distinction entre les sports esthétiques et téléologiques est la plus pertinente pour la suite de cette recherche, mais je propose tout de même de faire un tour d'horizon des autres classifications proposées dans la littérature.

Commençons par les exemples les plus éloignés de la philosophie avec le travail de sociologie de Duret<sup>114</sup>. Ce dernier remarque que l'on peut séparer les sports en fonction de l'engagement qu'ils demandent. Le ski, le ping-pong ou la voile demandent peu d'engagement et

---

<sup>114</sup> Bosselet propose également une distinction venant d'un domaine autre que la philosophie. Il s'inspire d'un géographe pour distinguer les sports selon leur rapport à l'espace. J'ai préféré ne pas en parler ici parce que sa dichotomie me paraît non seulement fausse, mais également peu éclairante. Néanmoins, elle se trouve à Bosselet, p. 34-37.

sont plus vus comme des loisirs. Les activités comme le rugby, les arts martiaux ou le handball demandent au contraire une grande implication et sont ainsi plus des sports<sup>115</sup>. Duret considère également la séparation entre les sports d'équipe et les sports solitaires en remarquant que les premiers attirent plus les hommes et les seconds plus les femmes<sup>116</sup>. Toujours dans une démarche sociologique, il remarque que les pratiques en club diffèrent du sport de rue. Le football de rue, par exemple, a comme finalité les beaux gestes plutôt que marquer des points<sup>117</sup>. Duret traite également les sports dont l'intérêt est plus identitaire. C'est le cas du surf ou du skate. A ce sujet, il fait une remarque qui me semble erronée. Pour lui, les skaters avaient l'objectif de ne pas se conformer à la norme. Comme ils sont maintenant nombreux, on ne peut plus les considérer comme hors-norme et ils auraient quelque part trahi leur objectif initial<sup>118</sup>. Je pense que Duret se trompe en prenant comme objectif des skaters d'être hors-norme pour être hors-norme. J'imagine plutôt qu'ils cherchaient à sortir de la norme parce qu'ils voulaient vivre à leur manière. Si à présent assez de gens vivent à leur manière pour qu'on considère que leur manière de vivre correspond à une norme, ils seraient certainement satisfaits. Duret semble dire qu'ils sont *rentrés* dans la norme. Je dirais plutôt qu'ils ont adapté la norme.

Edgar propose de distinguer les sports temporels des sports événementiels. La durée des premiers est fixée par un temps alors que la durée des seconds est fixée par l'accomplissement de certains événements<sup>119</sup>. Une partie de football dure deux fois quarante-cinq minutes alors qu'un match de baseball dure neuf « innings », soit neuf tours de batte. Dans les sports temporels, le temps est une ressource qui s'épuise pour l'équipe qui perd et une menace pour l'équipe qui mène. Edgar remarque que cette vision du temps ressort fortement dans un sport où le décompte du temps est fortement codifié comme dans le football américain. Le temps réel a néanmoins aussi une importance dans les sports événementiels puisqu'il faut que le match ne dure pas trop longtemps. Edgar donne l'exemple du Japon où les règles du baseball ont été adaptées pour que les spectateurs soient sûrs de pouvoir rentrer chez eux en train<sup>120</sup>.

Mumford discute également cette distinction, en particulier ce que Scott Kretchmar en a dit.

---

115 Duret, p. 12. Considérer que plus une activité est sérieuse plus elle est un sport ressemble à la définition du sport de Mechikoff.

116 Duret, p. 17. Nous verrons au moment de discuter de l'à *propos* du sport qu'à ses origines, le basketball féminin avait été pensé pour refléter une conception de la femme comme un être plus coopératif que l'homme. On peut mettre en lien cette remarque de Mechikoff avec ce que Duret observe ici.

117 Duret, p. 56-59. Il ajoute que cela représente le fait que l'activité de rue est plus un jeu, car nous cherchons à la faire durer. Il a, de toute évidence, une autre conception du rapport entre sport et jeu.

118 Duret, p. 20.

119 Edgar 2013, p. 159.

120 Edgar 2013, p. 160-161.

Dans son article de 2005 intitulé « Game Flaws », Kretchmar défend la supériorité des sports événementiels sur les sports temporels. Premièrement, il défend qu'une limite temporelle est un défaut parce qu'elle encourage le camp qui mène à faire perdre du temps, ce qui gâche l'activité en tant que jeu et spectacle. L'enjeu est particulièrement important pour Mumford car ce dernier cherche à élaborer une esthétique du sport qui s'applique aussi aux sports temporels. S'ils sont gâchés en tant que spectacle, c'est un coup dur pour leur dimension esthétique. Il a cependant de bons éléments de réponse pour contrer Kretchmar. Il remarque que le football est extrêmement populaire alors qu'il s'agit d'un sport temporel. La finale de la coupe du monde de 2010 a rassemblé sept cents millions de téléspectateurs alors qu'elle opposait deux pays aux populations relativement petites, les Pays-Bas et l'Espagne. Cela ne coïncide pas avec l'idée que les sports événementiels ont un défaut dans leur qualité de spectacle<sup>121</sup>.

Mumford donne deux autres réponses à la critique de Kretchmar. La limite temporelle rappelle nos propres vies, comme elles sont limitées et comme nous devons exploiter au mieux le temps à notre disposition. Cela enrichit la dimension esthétique du spectacle. On peut remarquer au passage que cela rejoint mon idée de test de la condition humaine. Il n'est pas spécifiquement humain d'avoir une vie limitée, c'est le cas d'à peu près tous les organismes vivants que nous connaissons. Cependant, nous pouvons imaginer des êtres qui ne seraient pas sujets à cette limitation et il est possible que des sports temporels ne feraient pas de sens pour eux. De plus, la séparation entre sports événementiels et temporels est très générale. Il ne faut pas s'attendre à ce qu'elle permette de cibler avec précision une espèce particulière. La deuxième réponse de Mumford rejoint l'idée que le temps est une ressource dans les sports temporels. Perdre du temps est un choix tactique pour l'équipe qui mène. Il est d'ailleurs possible que ce soit un mauvais choix, parce qu'elle pourrait au contraire essayer de mettre plus de buts et ainsi éviter de se faire rattraper au score. Toujours est-il que ce choix tactique montre un nouvel aspect de la richesse des sports temporels<sup>122</sup>.

Kretchmar défend aussi la supériorité des sports événementiels en argumentant qu'ils donnent plus de chance à la meilleure équipe de gagner. Plus on augmente le nombre d'événements nécessaire pour terminer la partie, plus l'équipe de meilleur niveau a de chances de triompher. Mumford répond très justement que donner une chance de gagner au moins bon n'est pas forcément un défaut. C'est au contraire un des plus grands plaisirs du sport que de voir le favori être renversé. Le sport ne serait pas excitant, voire ne serait pas ce qu'il est, si le meilleur gagnait tout le temps<sup>123</sup>.

---

121 Mumford 2012a, p. 23.

122 Mumford 2012a, p. 24.

123 Mumford 2012a, p. 24. On peut dresser un parallèle avec la théorie de Reid qui voit le sport comme une quête de vérité. Peut-être que si l'on cherche vraiment à atteindre la vérité grâce au sport, il faudrait augmenter le nombre

De plus, même en admettant comme Kretchmar qu'il serait mieux que les sports favorisent encore plus les meilleures équipes, je ne vois pas en quoi les sports événementiels ont un avantage sur les sports temporels. Il suffit d'augmenter la durée d'une rencontre pour augmenter la chance des meilleures équipes triompher. Prenons comme exemple le match Suisse-Espagne de la coupe du monde de football 2010. L'équipe helvétique a remporté avec bravoure la rencontre, mais aussi avec chance car les Espagnols étaient objectivement meilleurs (ils finiront d'ailleurs par soulever la coupe). Il est sûr, ou au moins très probable, que si le match avait duré nonante minutes de plus, l'issue de la rencontre aurait été différente<sup>124</sup>.

Il faut remarquer que la distinction de Kretchmar s'applique aux jeux en général. Je l'ai reprise ici pour le sport parce que, comme Mumford, c'est le domaine qui m'intéresse particulièrement. Il est aussi vrai que cela rend ma remarque sur le lien entre la finitude temporelle d'un match et la finitude de notre vie plus adaptée à ma conception du sport comme test de notre condition. Cependant, je pense que très peu de jeux non-sportifs ont réellement une limite temporelle. La plupart sont événementiels et il peut arriver que l'on introduise une limite de temps pour adapter le jeu à la compétition. C'est le cas des échecs. Il faut limiter le temps de jeu des joueurs pour éviter des parties interminables. Mais cela ne change pas fondamentalement la logique du jeu pour autant. Si on changeait les règles du football pour qu'une partie ne dure pas 90 minutes, mais s'arrête lorsqu'une équipe a marqué trois buts, le jeu serait différent. Je pense d'ailleurs que si l'on est tenté d'appeler les échecs un *sport*, même cérébral, c'est en partie parce que, lorsqu'ils sont pratiqués en compétition, ils prennent cette caractéristique propre aux sports.

En plus d'accepter la distinction entre sports temporels et événementiels, Mumford adopte la division des sports de Joseph Kupfer<sup>125</sup> :

*Quantitatif/linéaire* : le but est la mesure de quelque chose, d'un temps ou d'une distance

*Qualitatif/formel* : on juge la qualité d'une certaine performance que tous les compétiteurs doivent accomplir

*Compétitif* : une équipe ou un compétiteur cherche non seulement à faire de son mieux mais aussi à empêcher l'adversaire de bien jouer<sup>126</sup>

---

d'événements au maximum pour être sûr d'avoir la bonne réponse à la question de qui est meilleur.

124 L'exemple en images : <https://youtu.be/RxiBdX5F2I8?t=48>.

125 KUPFER, Joseph, *Sport, the body electric*, 1983. D'après Mumford 2012a, p. 22. Mumford suggère que cette classification a des défauts, mais elle lui sert quand même à définir des catégories esthétiques.

126 Mumford remarque que les sports compétitifs sont les plus susceptibles de créer du *drama*. En effet, beaucoup d'événements différents peuvent se passer dans un match de sport compétitif, « like the plot twist of a novel. », comme le retournement de situation d'un roman. Mumford 2012a, p. 22. Il est encore trop tôt pour parler en détail du *drama*, mais, comme le nom de ce travail le suggère, cette valeur jouera un rôle crucial dans mon analyse de

Je ne pense pas que cette distinction fonctionne si on considère qu'elle délimite avec précision les différents sports. En particulier, la séparation des sports quantitatifs/linéaires et compétitifs ne me semble pas fonctionner. Le cyclisme est un exemple de sport plutôt linéaire, nous jugeons le temps que met un athlète à parcourir une certaine distance. Pourtant, le cyclisme est aussi très compétitif. Le placement des coureur par rapport à leurs adversaires ou leurs coéquipiers est crucial. Les étapes « contre la montre » sont purement linéaires, mais elles ne représentent qu'une partie de ce sport. Je pense donc qu'il ne faut pas adopter la séparation entre ces deux types de sports au sens stricts, mais la garder comme indication de deux aspects possibles d'un même type de sport. Il se trouve justement que si nous gardons une délimitation entre d'une part les sports qualitatifs/formels et de l'autre les sports quantitatifs/linéaires et compétitifs, nous obtenons la distinction très répandue dans la littérature entre les sports esthétiques et téléologiques<sup>127</sup>.

Best est l'un des principaux champions de cette catégorisation des sports. Il distingue les sports esthétiques et téléologiques en fonction de la manière dont on catégorise le but du sport. Dans un sport téléologique « the purpose can be specified independently of the manner of achieving it, as long as it conforms to the limits set by the rules or norms »<sup>128</sup>. Le but peut être spécifié indépendamment de la manière dont il est atteint, pour autant que cela se fasse en conformité avec les limites fixées par les règles ou les normes. Pour McFee, les règles expliquent les objectifs des joueurs et dans les sports téléologiques, le seul objectif est de marquer des points<sup>129</sup>. En football, la manière dont on fait rentrer le ballon dans le goal adverse n'importe pas. Que ce soit l'aboutissement d'un geste technique de classe mondiale, le résultat d'une action collective d'anthologie, un rebond chanceux ou même un autogoal ne change pas la valeur du but. Ce serait toujours un point. Bien sûr, il est possible de considérer un match d'un point de vue esthétique, mais ce n'est pas essentiel aux sports de ce type<sup>130</sup>. Autrement dit, il est possible qu'un match soit joué sans qu'aucune attention

---

l'expérience du spectateur.

127 Le mot anglais pour sport *téléologique* est « *purposive sports* ». Il n'y a malheureusement pas de traduction directe pour « *purposive* » en français. J'ai estimé que « *téléologique* », qui signifie « dirigé vers une certaine fin » retranscrivait bien le sens de « *purposive* ». « *Purposive* » dérive en effet « *purpose* » qui signifie « but » ou « objectif ». Le choix du mot « *téléologique* » m'a été conseillé par mon ami et néanmoins talentueux linguiste Leonardo Monti.

128 Best 1978, p. 104.

129 McFee 2015, p. 171.

130 Le cas des matchs de rue est particulier. Comme nous l'avons vu plus haut, il y est plus important de réaliser des beaux gestes que de marquer des points. Cela semble faire passer cette activité de sport téléologique à sport esthétique. On pourrait rétorquer que les beaux gestes ne sont pas comptabilisés ou notés, ce qui serait nécessaire pour un sport esthétique. Je pense que la situation est plus subtile et que les participants *savent* quelle équipe a été plus spectaculaire que l'autre. Et si les deux équipes ont été trop proches, peut-être que c'est simplement ainsi que s'expriment les égalités dans ce sport. Finalement, je pense que ce passage de téléologique à esthétique change l'esprit du jeu du football de rue par rapport au football « traditionnel ». En effet, l'activité ne cherche plus à tester les mêmes capacités ni les mêmes aspects de notre condition d'être humain. Je ne pense pas que ce soit un défaut de ce sport. Au contraire, c'est une richesse pour le football que d'avoir engendré une autre activité sportive. C'est

ne soit portée vers l'esthétique de la rencontre, mais si personne n'essaie de marquer, ce ne sera pas un match.

La situation est inverse dans les sports esthétiques. « The aim cannot be specified in isolation from the aesthetic »<sup>131</sup>. Le but ne peut pas être spécifié indépendamment de l'esthétique, autrement dit de la manière dont il est atteint. Best explicite l'idée en remarquant que seules certaines manières de rentrer dans l'eau comptent comme des plongeurs. Cela ne veut pas dire que tout plongeon sera bien réussi. Mais la différence est nette avec les sports téléologiques où, pour reprendre l'exemple du football, n'importe quelle manière de faire rentrer le ballon dans les filets comptera comme un goal et apportera un point équivalent<sup>132</sup>.

Dans son article de 1980, Best revient sur cette distinction en insistant sur sa dimension logique<sup>133</sup>. Il reproche à Spencer Wertz un certain laxisme sur ce point dans son article de 1979 « Are sports art forms »<sup>134</sup>. Pour Wertz, l'esthétique a simplement « beaucoup d'importance » dans les sports esthétiques alors que, Best l'a montré, sans considération esthétique l'épreuve n'a même pas de sens. De plus, l'esthétique peut aussi avoir beaucoup d'importance dans les sports téléologiques, justement si on s'y intéresse sous un angle esthétique. Cela restera néanmoins contingent et donc indépendant de la dimension logique de la distinction entre les deux types de sport<sup>135</sup>.

Best critique la conception de cette distinction par Louis Arnaud Reid<sup>136</sup> pour une autre raison. Cela s'explique peut-être par le fait qu'il discute de Reid en 1978 alors que sa remarque sur la dimension logique de la distinction date de 1980. Ceci étant dit, Best remarque que Reid adopte à peu près la même distinction que lui, si ce n'est qu'il classe plutôt les sports sur un continuum allant de ceux qui mettent le plus l'accent sur la compétition à ceux qui mettent plus en avant la manière de faire l'activité. Pour Best, cela ne marche pas parce qu'il peut aussi y avoir énormément de compétition dans les sports esthétiques<sup>137</sup>. En 1980, Best revient sur la question de la place de la compétition dans le sport et note que certains concours artistiques ou de danse sont aussi extrêmement compétitifs. La compétition ne serait donc pas un bon concept pour distinguer les

---

certainement aussi le cas pour les basketball. Je n'ai pas d'autre exemple, mais je suis persuadé qu'il y en a. A vrai dire, tout sport qui nécessite peu de matériel pour être pratiqué a certainement une variante *street* qui valorise plus la prouesse technique que l'accumulation de points.

131 Best 1978, p. 104.

132 Best 1978, p. 105.

133 Best 1980, p. 71.

134 Best 1980, p. 71.

135 Best 1980, p. 71.

136 A ne pas confondre avec Heather Reid et sa théorie du sport comme quête de connaissance dont il est question à plusieurs reprises dans ce travail.

137 REID, Louis Arnaud, « Sport, the aesthetic and art », 1970. D'après Best 1978, p. 105.

sports<sup>138</sup>.

Je pense que Best a raison de dire que la compétition ne suffit pas à distinguer les sports esthétiques et téléologiques. Cependant la notion de compétition à l'œuvre dans la distinction de Kupfer lui échappe et cela se sent lorsqu'il effectue sa comparaison avec les concours artistiques. Le rôle que joue l'opposition dans un match de tennis est central. Pour reprendre l'argumentation de Best, la compétition fait logiquement partie de certains sports téléologiques. On ne peut pas imaginer un match de baseball sans que deux équipes s'affrontent. Par contre, on peut imaginer la performance d'un violoniste à un concours indépendamment du concours. De même que l'on peut imaginer celle d'un patineur en dehors de la compétition de patinage. Cela ne poserait pas de réel problème à Best. Je n'ai fait que réaffirmer la distinction entre sports compétitifs d'une part et qualitatifs/linéaires de l'autre en employant la notion de compétition, alors que lui s'intéresse à la séparation entre sports téléologiques et esthétiques. Mon intention est simplement remarquer qu'un de ses deux arguments n'est pas décisif parce que sa notion de compétition n'est pas complète.

McFee accepte cette distinction, mais critique le choix des termes « *purposive* » et « *aesthetic* ». Selon lui, le problème vient du fait qu'il est possible de s'intéresser à l'esthétique des sports téléologiques et qu'il n'y a pas *que* l'esthétique qui compte dans les sports esthétiques. Pour la première situation, il donne l'exemple de la compétition « *goal of the month* » qui récompense le plus beau but du mois, alors même que tous les buts valent la même chose. A savoir... un but <sup>139</sup>. Pour la deuxième situation, l'exemple de Toller Cranston est éclairant. Le patineur jugeait les règles de son sport trop restrictives pour la beauté de ce qu'il considérait être son art. Il a ainsi décidé de patiner le plus esthétiquement possible, quitte à perdre des points. Cela montre que la beauté n'est pas définie par les règles du sport<sup>140</sup>. Au mieux, les règles *visent* le beau. Il n'est donc pas clair pour un athlète de savoir que faire. Doit-il suivre les règles du sport ou les règles de l'esthétique dans les situations où elles ne coïncident pas ? Un tel dilemme ne devrait pas pouvoir exister si la définition de Best des sports *esthétiques* était exacte. Je rappelle tout de même que McFee ne critique que le choix des termes, pas la distinction elle-même. Cela se sent particulièrement dans le deuxième cas : oui, les sports comme le patinage demandent de faire les choses d'une certaine manière et pas d'une autre, mais la bonne manière n'est pas nécessairement la plus esthétique. La bonne manière est juste celle spécifiée par les règles, et il se trouve que ces dernières cherchent à représenter un idéal esthétique. Pour ma part, je trouve l'argumentation de McFee convaincante, mais comme lui je

---

138 Best 1980, p. 72.

139 McFee 2013, p. 13-14.

140 McFee 2015, p. 172.

préfère conserver la nomenclature habituelle pour un meilleur dialogue entre auteurs.

Au delà du choix de noms pour ces deux catégories de sports, à quel point la distinction est-elle profonde ? Suits présente une position intéressante à ce sujet. Alors qu'il avait défendu que tous les sports sont des jeux dans *Grasshopper*, il change d'avis en 1988 dans *Tricky triad : Games, Play and Sport*. Il y adopte la distinction entre les sports téléologiques et esthétiques, mais ajoute que ces derniers ne sont pas des jeux<sup>141</sup>. Je rejoins Suits dans son envie d'insister sur la particularité des sports esthétiques. Cette particularité jouera un rôle important dans ma discussion de ce que nous cherchons à contempler lorsque nous regardons du sport. Cependant, je ne pense pas que la différence se situe au niveau de la notion de jeu. Hurka essaie justement de concilier la conception tirée de *Grasshopper* selon laquelle les sport esthétiques sont des jeux et celle de *Tricky Triad* selon laquelle ils sont fondamentalement différents des sports téléologiques<sup>142</sup>. Il montre que les sports esthétiques peuvent être des jeux tout en étant des performances esthétiques<sup>143</sup>. Cela se voit dans notre manière de regarder les sports. On peut soit s'intéresser à la dimension esthétique du sport, et regarder la performance comme on regarderait une danse, soit s'intéressent à sa dimension ludique, et observer les choix stratégiques de figures<sup>144</sup>. Cette double-dimension se reflète aussi dans la manière dont les performances sont jugées, du moins en patinage. Des points sont attribués à la technique, qui reflète des choix stratégiques liés à la dimension ludique, et d'autres sont attribué à la dimension esthétique de l'activité<sup>145</sup>. Il y a donc différentes manières de regarder un sport. C'est ce qui va nous occuper dans la deuxième partie de ce travail.

---

141 D'après Hurka, p. 317. Je n'ai malheureusement pas réussi à accéder à l'article de Suits.

142 Hurka p. 324.

143 Hurka p. 318-324.

144 Hurka p. 320.

145 Hurka p. 320.

## II. L'expérience du spectateur

### A. Contempler le sport

#### 1. Partisans et puristes

Regarder du sport a de la valeur dans les sociétés occidentales au moins depuis la civilisation grecque. Mechikoff cite Epictète selon qui il valait la peine de se rendre aux Jeux Olympiques malgré les nombreux désagréments que cela impliquait<sup>146</sup>. C'est encore le cas aujourd'hui, peut-être plus que jamais. Mumford lui-même en est un exemple. Il ouvre *Watching Sports* par une anecdote au cours de laquelle il a conduit de Valence à Madrid dans le seul but de voir un match de football. Mumford et son ouvrage sont justement le point de départ de notre analyse du sport en tant que spectacle.

Premièrement, Mumford pose la question ce qu'on entend par *regarder* le sport. Il entend prendre un sens large du terme qui correspond à *assister à*. Toutes les manières que nous pouvons avoir de percevoir le match peuvent contribuer à notre expérience. Mumford pense que le plaisir du spectateur n'échappe pas aux aveugles par exemple. La vue peut être le sens central de notre expérience, mais elle n'est pas le seul. Le son y contribue de multiples manières. On peut entendre les autres spectateurs à travers les clameurs du stade, mais on peut également entendre le sport même, la respiration des joueurs, le ballon que l'on tape, le vrombissement des moteurs. L'odorat et le toucher peuvent aussi y contribuer, par l'odeur de l'air d'une certaine région ou la caresse glaciale d'un vent du nord, mais cette contribution à l'expérience *du match* semble moindre. Le goût est peut-être le sens le moins pertinent, la nourriture du stade contribuant plus à notre expérience de consommateur que de spectateur<sup>147</sup>.

Notre expérience n'est pas uniquement constituée par ce que le spectacle nous fait parvenir. Les manières de regarder changent ce que l'on voit. Mumford insiste pour dire qu'il ne s'agit pas simplement de voir quelque chose et de développer des croyances différentes à ce propos. Les croyances et espoirs pré-existants influent sur l'expérience<sup>148</sup>. Le connaisseur et le novice voient la même chose au sens où ils ont la même image rétinienne, mais la perception ne s'arrête pas là. Seul un connaisseur peut *voir* les tactiques dans un match de football, même si son ami qui assiste pour

---

146 Mechikoff, p. 68.

147 Mumford 2012a, p. 1.

148 Mumford 2012b, p. 371.

la première fois à une partie perçoit les mêmes images. Au hockey, il faut apprendre à voir le puck malgré la vitesse à laquelle il se déplace. L'idée qu'une certaine attitude esthétique change notre expérience passive est une affirmation théorique générale dont le cas du sport n'est qu'un exemple particulier<sup>149</sup>. Edgar parle d'un rôle que le spectateur adopte et qui le pousse à interpréter ce qu'il voit<sup>150</sup>. Deux rôles nous intéressent particulièrement : celui du puriste et celui du partisan.

Cette distinction me tient particulièrement à cœur car c'est en quelque sorte à travers elle que j'ai été introduit à la philosophie du sport. Errant sans but dans les rayons de la bibliothèque de philosophie de l'université de Genève alors que j'écrivais mon travail de fin de Bachelor, je suis tombé sur un livre dont le quatrième de couverture posait le dilemme suivant<sup>151</sup>. Préférez-vous voir votre équipe favorite écraser son adversaire d'un large score ou remporter la victoire après une rencontre disputée qui se conclut sur le fil ? Je ne le savais pas encore, mais derrière cette question se cache la distinction entre une manière partisane ou puriste d'apprécier un match.

Commençons par la caractérisation que McFee en donne lorsqu'il résume Mumford. Le puriste désire que tous les compétiteurs jouent à leur meilleur niveau afin de pouvoir contempler un spectacle maximal. Il est là pour le beau jeu. Le partisan, lui, veut uniquement que son équipe domine son adversaire, même si cela passe par une contre-performance de l'adversaire<sup>152</sup>. L'existence du partisan n'est pas sujette à controverse. Au contraire, c'est l'image typique que l'on se fait de la personne qui va voir son équipe au stade. McFee résume justement Mumford pour montrer en quoi ce dernier a tort de défendre ce que j'appelle le purisme, la thèse selon laquelle il y a une manière puriste d'apprécier le sport. Je vais donc présenter brièvement le partisan avant de me consacrer plus en détail au puriste et aux problèmes que pose cette manière de voir le sport. Ceci me permettra ensuite de discuter la relation entre visions puriste et partisane.

Le seul désir du partisan est de voir l'équipe qu'il soutient triompher, peu importe de quelle manière. Mumford remarque que l'on trouve plus de partisans dans les sports d'équipe que dans les sports individuels. Son explication est que les équipes représentent des groupes, que ce soit des villes, des pays, des idéologies ou des secteurs de la société, et que cela permet au supporter de s'identifier. Comme un individu ne représente que lui-même, l'identification est plus difficile<sup>153</sup>. Cette explication me semble perspicace et se vérifie dans ce qui pourrait être pris comme un contre-

---

149 Mumford 2012a, p. 2-3.

150 Edgar 2013, p. 74.

151 Je n'ai malheureusement jamais réussi à retrouver le livre en question. Il est possible, voire probable, qu'il soit dans ma bibliographie sans que j'aie réussi à le lier à cet événement. Cependant, la distinction entre puriste et partisan se retrouve à beaucoup d'endroits dans la littérature et je donne plus d'une référence à ce sujet. Je n'entends à aucun moment m'attribuer l'originalité de cette idée.

152 McFee 2015, p. 168.

153 Mumford 2012a, p. 10-11.

exemple. Le tennisman Roger Federer jouit d'une énorme popularité à travers le monde bien qu'il pratique un sport individuel. Je pense que cela correspond cependant avec la thèse de l'identification proposée par Mumford. Il se trouve que Federer représente une certaine classe, une politesse, une bienséance. Cet idéal qu'il projette peut résonner comme un modèle pour beaucoup de gens. Peu d'autres athlètes ont une telle image extra-sportive, une *identité* en dehors du terrain.

Deux arguments cherchent à diminuer l'importance du plaisir partisan. Le premier consiste à dire qu'il est uniquement intéressé par le résultat du match, et ainsi sa fin. Le puriste pourrait, lui, apprécier le match du début à la fin. McFee répond que le partisan peut apprécier tout ce qui contribue à la victoire de son équipe ou empêche celle de l'adversaire. Le partisan pourrait donc apprécier le spectacle du début à la fin<sup>154</sup>. Une autre critique consiste à souligner le fait que les partisans choisissent souvent leur équipe de manière aléatoire. On soutient un club parce qu'il représente la ville dans laquelle on est né ou celle où on vit, mais nous n'avons pas forcément choisi ces endroits. Mumford reprend la réponse de Nicholas Dixon qui consiste à remarquer qu'il y a aussi beaucoup d'aléatoire dans le choix de nos compagnons de vie et que nous ne choisissons même pas nos familles. Nos liens ne sont pas moins forts pour autant ! Le hasard lié à notre choix d'équipe favorite ne diminue donc pas notre attachement<sup>155</sup>.

Passons donc au cas plus problématique du puriste. La manière classique de présenter le puriste consiste à dire qu'il est intéressé par l'esthétique du sport. Le puriste chercherait uniquement à contempler des valeurs esthétiques que les rencontres sportives instancient. Il apprécie la partie sans avoir de préférence pour une équipe ou l'autre. Cela ne suffit cependant pas à rendre compte de toute l'attitude du puriste. Prenons l'exemple caricatural de la mère de famille qui prend quelques minutes pour regarder un bout d'un match de football. Elle contemple le mouvement des joueurs lors de plusieurs actions et admire même une bicyclette qui propulse la balle dans la lucarne. Elle apprécie esthétiquement le match, sans se soucier du résultat. Il ne semble pas pour autant que l'on ait envie de la catégoriser de puriste. Un autre exemple pourrait clarifier encore mon point. Imaginons un match au score complètement fou, rempli de frappes magnifiques et de gestes techniques splendides. Le problème est que la partie est plutôt chaotique. Il n'y a, par exemple, aucun jeu tactique de la part des deux équipes. Un puriste ne serait pas satisfait d'un tel match, bien qu'il présente beaucoup de valeurs esthétiques.

Il existe cependant une autre manière de caractériser le puriste. Pour Mumford, le puriste est

---

154 McFee 2015, p. 172.

155 DIXON, Nicholas « The Ethics of Supporting Sport Teams », *Journal of Applied Philosophy*, 2001. D'après Mumford 2012a, p. 15.

un fan d'un sport. J'ai longtemps été troublé par cette idée d'être fan *d'un sport*. C'est peut-être dû au fait qu'en français, être fan suggère être un supporter au sens de soutenir, d'encourager et de souhaiter le succès, ce qui ne semble pas faire de sens pour un sport<sup>156</sup>. Être fan d'un sport signifie plutôt que l'on aime ce que ce sport particulier met en valeur. On aime l'esprit de ce jeu et, pour parler dans mes termes, on aime les aspects de la condition humaine que ce sport fait ressortir. Être fan du football, c'est aimer les situations dont les règles du jeu favorisent la réalisation. Ainsi, le puriste est spécialement sensible à ces situations et, lorsqu'il les reconnaît, en tire son plaisir. C'est pour cette raison que le puriste n'espère pas qu'une équipe plutôt qu'une autre gagne. Ce qui compte pour lui, ce sont plus des schémas que les occurrences particulières. Dans le schéma, une équipe ou même un joueur pourrait en remplacer un autre. Je n'entends pas par là que le puriste pourrait apprécier un match hypothétique dans son esprit. La réalité du match nourrit également son expérience. Cependant il est bel et bien indifférent à certaines contingences<sup>157</sup>.

En réalité, Mumford utilise les deux caractérisations du puriste, en termes d'appréciation esthétique et en termes de fan du sport. La raison est qu'il se positionne contre des auteurs qui pensent que la meilleure, voire la seule, manière d'apprécier un match est celle du partisan. Mumford défend ainsi qu'être fan du sport aide à percevoir l'esthétique d'un match et qu'une appréciation esthétique légitime l'attitude du puriste. Dans les grandes lignes, Mumford a raison. Cependant, je ne crois pas que ce qui caractérise l'expérience du puriste soit principalement de nature esthétique. C'est-à-dire que les situations que le puriste apprécie, comme une action courageuse ou un joueur faisant preuve d'abnégation, ne sont pas nécessairement de nature esthétique, mais selon moi plutôt dramatique. Je reviendrai sur ce point, mais pour l'instant considérons ces attaques contre le purisme qui concernent indirectement ma position<sup>158</sup>.

La première critique contre le puriste cherche à montrer qu'il est conceptuellement impossible d'adopter cette attitude vis-à-vis d'un match. McFee affirme en effet que le puriste, s'il aime vraiment le beau jeu, devrait avoir envie que l'équipe au meilleur style remporte la partie. Ainsi, il désire que le match ait un certain résultat et il n'est donc pas vraiment puriste<sup>159</sup>. Mumford

---

156 On pourrait forcer le sens de ces expressions et dire qu'on est un supporter d'un sport lorsqu'on travaille à sa diffusion. Ce n'est cependant pas ce que Mumford a en tête.

157 Je précise *certaines* contingences car il existe des situations délicates ou des contingences peuvent jouer un rôle important, même pour un puriste. Le cas classique est celui du derby. L'affrontement de deux équipes rivales apporte quelque chose au drama d'un match et le puriste y est sensible. Cependant, il n'y sera pas sensible comme un partisan supporter d'une des deux équipes en question le serait.

158 Elles touchent également ma position car elles ne sont pas spécifiquement dirigées contre la dimension esthétique du plaisir puriste. Elles s'en prennent plus généralement à l'idée qu'il y a autre chose que voir son équipe gagner qui importe lorsqu'on regarde du sport.

159 McFee 2015, p. 174.

remarque que Dixon caractérise le puriste d'une manière qui mène au même problème. Le puriste serait un supporter de l'équipe qui joue le mieux<sup>160</sup>. Ceci revient effectivement à dire que le puriste n'est qu'un partisan à l'allégeance mouvante.

Il est vrai qu'un puriste préférera une équipe qui produit du beau jeu et qu'il pourra espérer que cette équipe gagne la partie. Cependant, il faut bien voir que la volonté du puriste de voir telle équipe gagner dépend du jeu que l'équipe produit. Chez le partisan, le soutien pour une équipe est inconditionnel. Le partisan voue allégeance à une équipe peu importe sa manière de jouer. Supposons qu'à la mi-temps d'un match au cours duquel l'équipe A a magnifiquement joué, un puriste estime que l'équipe A mérite de gagner. Premièrement, le puriste ne fait qu'*estimer* qu'un certain résultat devrait se réaliser. Il n'est même pas sûr qu'il doive nécessairement en arriver à *souhaiter* ce résultat. Ensuite, en admettant qu'il désire effectivement que l'équipe A gagne, ce désir reste subordonné à l'appréciation que le puriste fait de la qualité du jeu de l'équipe A. Si la deuxième mi-temps voit la tendance s'inverser et l'équipe A jouer n'importe comment alors que l'équipe B se met à produire du jeu de qualité, le puriste pourra changer son avis sur l'issue du match. Pourtant, il aura gardé tout le long la même attitude générale, à savoir qu'il veut voir du beau jeu. Son envie de voir une équipe particulière gagner, s'il a cette envie, en dépend. On peut étendre l'exemple à une situation où un puriste apprécie une équipe de manière générale parce qu'il trouve qu'elle produit un jeu de qualité. Il est pour cette équipe parce qu'il espère qu'elle aura un maximum d'opportunités de produire son jeu caractéristique. Il soutiendra cette équipe dans les occasions particulières où elle joue, parce qu'il espère qu'elle montre ce dont elle est capable. Il sera déçu si elle ne montre pas ce dont elle est capable, et ce même si l'équipe en question remporte son match. De même, si l'équipe perd à la suite d'une magnifique rencontre où elle a montré l'étendue de ses capacités mais l'adversaire a fait de même, le puriste ne sera pas forcément déçu. Un puriste peut donc être déçu malgré la victoire et satisfait malgré la défaite, deux réactions impossibles pour un partisan.

Il y a une autre manière de répondre à l'argument qui veut que le puriste n'est qu'un partisan à l'allégeance mouvante. Il est possible que certains résultats influent sur la valeur du match, que cette valeur soit esthétique ou dramatique. En particulier, peut-être qu'une victoire de l'équipe qui la mérite le plus, parce qu'elle a montré plus d'envie ou parce qu'elle a eu plus d'occasions, contribue positivement à la valeur du match. En effet, si un sport limite le hasard, c'est qu'il favorise le plus méritant. Un fan de ce sport voudra donc voir le plus méritant gagner, non pas parce qu'il est pour cette équipe, mais parce que c'est le résultat qui aurait le plus de valeur. Il est aussi possible que des

---

160 DIXON, Nicholas « The Ethics of Supporting Sport Teams », *Journal of Applied Philosophy*, 2001. D'après Mumford 2012a, p. 14.

valeurs externes au jeu lui-même donnent envie au puriste qu'une équipe gagne. L'équipe de France qui remporte la coupe du monde 1998 à domicile est un bon exemple. Elle représente l'union de la nation française malgré ses différences culturelles et ethniques. On parle de l'équipe « black, blanc, beur ». Cela augmente la portée de la victoire française<sup>161</sup>. Un puriste peut être sensible à cela sans avoir d'attachement particulier à l'équipe de France. Bien sûr, il faut encore que cette équipe joue bien son tournoi et sa finale pour que le puriste apprécie la victoire. En effet, il faut d'abord que l'équipe instancie des valeurs positives dans le sport, pour que certaines raisons extra-sportive en amplifient leur valeur.

Pour ces deux raisons, il n'est pas suffisant de remarquer qu'un puriste peut espérer un certain résultat pour en déduire qu'il est en réalité un partisan déguisé. Le puriste n'a pas besoin d'être indifférent au résultat comme McFee le suggère.

La deuxième critique, elle aussi adressée par McFee, est plus spécifiquement dirigée contre les puristes des sports téléologiques. L'argument consiste à montrer que même si la posture du puriste était possible, elle ne serait pas désirable. En effet, l'idée est que le puriste rate le point central des sports téléologiques dans lesquels la manière dont on gagne n'a aucune importance. Seule la victoire compte<sup>162</sup>. Le puriste aurait justement l'attitude opposée en donnant toute l'importance à la manière dont les équipes jouent<sup>163</sup>. Il ajoute :

« ... what exactly is the interest of the game for the spectator without rooting ? (Someone might draw a parallel with art – but, for art, my account offers an answer in terms of what is valuable to humans. Games/sports automatically lack that.) »<sup>164</sup>

« ... quel est l'intérêt du jeu pour le spectateur s'il ne soutient pas un camp ? (Quelqu'un pourrait tirer un parallèle avec l'art, mais, pour l'art, ma position donne une réponse en terme de ce qui a de la valeur pour les humains. Il manque automatiquement cela aux jeux/sports.) »

Pour McFee, le puriste n'a pas un point de vue supérieur duquel il observe les qualités les plus importantes du match. Au contraire, parce qu'il ne s'engage pas, il rate les aspects principaux du sport. On trouve un argument similaire, mais dans un vocabulaire différent, chez Duret. Selon ce dernier, il ne peut y avoir que des partisans car il est nécessaire de soutenir une équipe pour

---

161 Je ne pense pas que cet argument est disponible pour un auteur qui défend que le puriste s'intéresse à la valeur *esthétique* du match. Cet élément est donc un premier pas pour distancier l'attitude du puriste d'une appréciation uniquement esthétique.

162 On peut remarquer que cette caractéristique des sports téléologiques peut aussi servir de réponse à la première critique contre le puriste. Peut-être ce dernier espère-t-il un résultat au sens où il espère simplement que le score ne restera pas vierge ou ne finira pas sur un nul. Si est essentiel aux sports téléologiques que les joueuses cherchent à gagner, un puriste peut y être sensible et désirer qu'une équipe gagne pour que la performance à laquelle il assiste soit « complète ».

163 McFee 2013, p. 423.

164 McFee 2013, p. 423.

éprouver des émotions pendant un match<sup>165</sup>. Duret donne un exemple inadapté pour défendre sa position. Il serait impossible de s'outrer contre l'attribution injuste d'un penalty si on ne soutient pas une des deux équipes. Premièrement, un partisan non plus ne serait pas scandalisé par un penalty s'il était accordé à l'équipe qu'il soutient. Ensuite, et surtout, un puriste est particulièrement susceptible d'être énervé par un penalty injuste puisque cela représenterait une mauvaise application des règles. Et si l'on ne joue plus dans les règles, on ne joue plus au jeu<sup>166</sup>. Quoi de pire pour un fan du sport ?

Mise à part la formulation de Duret, l'argument propose un challenge sérieux pour le défenseur du puriste. On pourrait prendre comme première piste de réponse le point que je soulevais plus haut. Nous avons en effet vu qu'un puriste peut avoir des raisons non partisans de soutenir une équipe, parce qu'elle produit exactement le type de jeu qui l'intéresse ou parce que des raisons extra-sportives donneraient de la valeur à la victoire de l'équipe. Cependant, j'imagine que cette défense ne satisfera pas tous les détracteurs du purisme et je vais donc lui consacrer une réponse sur mesure. Ce deuxième argument peut être divisé en deux attaques distinctes qui méritent d'être traitées séparément : le puriste rate le point central du sport téléologique qui est que la manière de gagner ne compte pas ; le puriste se prive du plaisir principal des sports qui est d'espérer que son équipe ou son joueur favori gagne.

Premièrement, admettre que le puriste rate ce qu'il y a de *principal* dans le sport n'implique pas pour autant qu'il n'y trouve rien de valeur. Imaginez qu'une personne annonce à son amie grande amatrice de sport qu'elle n'arrive pas à soutenir un camp parce qu'elle trouve cela absurde de préférer une équipe plutôt que l'autre. L'amatrice devrait-elle conseiller à son amie de passer son chemin car il n'y a rien d'autre à trouver dans le sport ? La connaisseuse pourrait inviter son amie à s'intéresser à d'autres aspects du jeu comme les affrontements tactiques, la difficulté des gestes techniques, l'historique des équipes et des joueurs ainsi que son lien avec le match présent. Pour McFee, l'amatrice n'a pas accès à ces éléments de réponse. De plus, la piste du plaisir ou de l'engagement émotionnel est glissante pour la défense du partisan, car on ne peut nier que les supporters sont plus souvent déçus que satisfaits. Sur un match, au mieux une seule équipe obtient le résultat qu'elle espère, au pire les deux sont frustrées (si les deux avaient besoin d'une victoire et que le match termine sur un *ex æquo*). Sur une compétition entière, une seule équipe finit

165 Duret, p. 31. A la page 34, Duret parle d'un « pur spectateur » qui à mon avis correspond au puriste de la philosophie analytique. C'est étonnant parce qu'il dit justement avant cela qu'il faut être un fan pour exister en tant que spectateur. Il me semble donc qu'il se contredit.

166 Ceci fait référence au cas du tricheur. En arrêtant de jouer dans les règles, il arrête de jouer au jeu. Le cas de l'arbitre est très particulier. Si un match est gagné sur une erreur d'arbitrage, est-il vraiment gagné ? Officiellement oui. Conceptuellement, c'est une autre affaire. Cela n'a pas spécialement d'importance ici, puisque la question est uniquement de savoir si le puriste espère que le match se joue dans les règles ou non. Qu'il se déroule effectivement dans le respect des règles ou non ne change pas son attitude.

victorieuse et des dizaines d'autres échouent. Le puriste peut, lui, apprécier tous les matchs auquel il assiste malgré qu'une seule des trente-deux équipes qualifiées pour une coupe du monde soulève le trophée. Le puriste peut ainsi voir beaucoup plus de matchs que le partisan<sup>167</sup>.

Il y a, à ma connaissance, deux limites à mon argument. Il faut admettre que le partisan peut aussi « vibrer » dans la défaite, et cela lui donne du plaisir. Il peut apprécier les sensations qu'un match perdu lui procure, malgré qu'elles soient « négatives ». La situation est analogue à celle de la fiction artistique. Certains d'entre nous aiment avoir peur au cinéma ou être triste en lisant un roman. Il me semble que nous apprécions ces mauvaises sensations parce qu'elles font partie d'un tout dans lequel nous trouvons aussi des bonnes sensations, comme nous apprécions une tension en musique parce qu'elle nous porte vers une résolution. Néanmoins, le puriste pourrait répondre que son attitude n'a pas besoin de passer par les étapes négatives pour en tirer le positif de son expérience. Deuxièmement, je reconnais que ma réponse ne traite que de la quantité de plaisir disponible pour les partisans ou pour les puristes, elle ne répond pas à la question de savoir si la qualité du plaisir du puriste est aussi haute que celle du plaisir du partisan. Cependant, la seule raison que je vois de défendre cela serait de dire que le puriste rate l'aspect central des sports téléologiques. C'est justement le deuxième aspect de l'argument de McFee auquel j'arrive à présent.

Pour McFee, comprendre le sport c'est comprendre l'objectif des participants. Comme dans les sports téléologiques il n'y a pas besoin de se préoccuper de la manière pour gagner, comprendre et apprécier le sport reviendraient à ne s'intéresser qu'à la victoire<sup>168</sup>. Cet argument rate la distinction cruciale entre un match particulier et le sport en général. Bien sûr que dans un match, les athlètes ne cherchent qu'à obtenir la victoire. Doit-on en déduire que le sport lui-même ne cherche qu'à attribuer la victoire à un camp plutôt qu'à un autre ? Si c'était le cas, pourquoi les sports auraient-ils des règles si complexes ? On pourrait même se demander pourquoi nous avons plusieurs sports différents. Si les règles empêchent d'atteindre un certain but de la manière la plus facile, ce n'est pas uniquement pour créer la possibilité d'une victoire. Les manières d'atteindre le but que les règles admettent cherchent à tester certaines capacités humaines. Le puriste est justement à la recherche de ces moments où l'on peut voir la mise en scène de ces capacités à travers le match particulier.

McFee explicite sa position en prenant la compétition du but du mois. Pour lui, on met de côté deux choses dans ces concours : que les goals sont des goals (parce qu'ils le sont tous) et le rôle qu'a joué le goal dans le match. Accepter le deuxième point comme étant une propriété nécessaire des compétitions du type goal du mois revient à refuser *a priori* l'attitude du puriste. Naturellement,

---

167 Mumford 2012a, p. 17.

168 McFee 2013, p. 423.

je m'y oppose. Je pense que c'est une manière de concevoir ces concours, mais qu'elle n'est pas la seule. Pourquoi le fait qu'un but est marqué à un moment crucial du match ne contribuerait-il pas à la qualité de ce but ? Sergi Roberto conclut la *remontada* (remontée) de Barcelona face au Paris Saint-Germain lors de la Ligue des Champions 2016-2017 par un but à la 95e minute<sup>169</sup>. Mario Götze marque le but qui accorde la coupe du monde 2014 à l'Allemagne à la 113e minute<sup>170</sup>. Bien sûr, ces deux buts sont en eux-mêmes déjà splendides. Mais pourquoi les circonstances dramatiques dans lesquelles ils sont marqués n'ajouteraient-elles pas à leurs qualités respectives ? Dans le cas contraire, nous devrions également faire concourir les « buts » marqués lors des entraînements. On peut considérer qu'un goal est meilleur qu'un autre pour le poids qu'il joue dans la rencontre en plus de la manière dont il a été marqué, car le moment où il est marqué dans le match contribue à la manière dont le match se déroule. Et c'est exactement ce à quoi le puriste est sensible.

On pourrait critiquer mon approche en remarquant que les puristes sont des fans du sport en général (ils aiment voir des choses que l'on retrouve dans tous les sports) et pas d'un sport en particulier. Il est vrai que si on est fan d'un sport particulier, on aimera certainement d'autres sports. Si j'aime voir la volonté d'équipe qui permet un retournement de dernière minute au football, j'aimerais certainement aussi contempler cela dans un match de basketball. Cependant, cela n'empêche pas le puriste d'aimer spécialement la manière dont ce type d'événement se réalise en football. Il est possible de préférer la manière dont les règles qui constituent un sport particulier testent certaines caractéristiques propres à notre condition, bien que ces caractéristiques soient aussi testées par d'autres sports. En basketball par exemple, les scores sont beaucoup plus élevés qu'en football. Chaque point a ainsi moins de valeur qu'en football où les équipes mettent rarement plus que trois ou quatre buts par match. Les manières dont les retournements de situations ont lieu sont donc très différents d'un sport à l'autre.

Prenons le problème sous un autre angle. Dans un sens, mener sa vie éthiquement est superflu. Cela ne nous apporte rien de concret. Ou, si nous agissons en suivant l'éthique dans le seul but d'obtenir des choses en échange, il peut être argumenté que nous ne nous comportons pas vraiment éthiquement. Autrement dit, vivre éthiquement n'a pas de valeur instrumentale. La situation est analogue dans le sport. Il est possible pour un joueur de se focaliser sur la victoire, comme il est possible pour un spectateur de ne s'intéresser qu'au succès de son favori. Cependant, il est possible de chercher plus. Mon analogie fonctionne également avec l'art. L'art ne *sert* à rien. Par définition, l'art n'a pas d'utilité comme créer des biens de première nécessité ou d'autres types de

---

169 L'exemple en images: [https://youtu.be/EC\\_bLCd6by0?t=138](https://youtu.be/EC_bLCd6by0?t=138).

170 L'exemple en images: <https://youtu.be/ffAYByv2pLc?t=91>.

richesses. Pourtant, l'art a énormément de valeur ! Il en est de même dans le sport. Certaines actions n'ont pas de signification particulière dans la logique du jeu (qu'un but soit marqué à la première ou à la dernière minute du match ne change pas le fait qu'il vaut un point), mais peuvent avoir une valeur très différente. Le puriste est sensible à cela d'une façon similaire à quelqu'un qui apprécie une œuvre d'art apprécie un objet au delà de sa valeur instrumentale (nulle). C'est pour cela que les sports téléologiques me semblent plus intéressants, du moins pour les puristes. Parce qu'ils donnent une marge aux joueurs, ils ont la possibilité de bien faire les choses. Un puriste peut observer comment les joueurs exploitent cette possibilité. Dans les sports esthétiques, cette marge n'existe pas puisque faire, c'est déjà *bien* faire. Je reviendrai sur cette question en fin de discussion sur le *drama*.

Dans la citation que j'ai donnée plus haut, McFee affirme que les sports ne peuvent pas avoir le même rapport à ce qui a de la valeur pour les humains que l'art. Les sports n'auraient même pas de rapport à quoi que ce soit. Cette affirmation est d'autant plus étonnante que McFee ne la justifie pas. Pourtant, je pense que le sport et l'art ont beaucoup en commun, en particulier sur ce qu'ils permettent d'exprimer et sur l'attitude que l'on adopte lorsque l'on contemple un objet sportif ou artistique. Avant d'en dire plus à ce sujet et sur le rapport entre l'artistique, l'esthétique et le sportif, il convient de questionner le rapport entre partisan et puriste.

\*\*\*

Une question importante lorsque l'on établit la distinction entre puriste et partisan est de savoir si cette distinction est conceptuelle ou concrète. Est-ce qu'il s'agit simplement d'une distinction de l'esprit lorsqu'on cherche à comprendre l'expérience face au sport, ou est-ce qu'il existe vraiment des gens qui sont des partisans et des gens qui sont des puristes. Une autre manière de poser la question est de se demander s'il existe des « purs » partisans et de « purs » puristes. Est-ce que certaines personnes s'intéressent *uniquement* à la victoire de leur favori et d'autres *uniquement* à la qualité de la partie ? Ou est-ce qu'il existe des degrés avec lesquels chacun des amateurs de sports sont en partie partisan et en partie puriste ?

En décrivant l'évolution des commentateurs sportifs sur les chaînes de télévision françaises, Duret nous offre un élément de réponse à ces questions. Au fil des ans, des duos de commentateurs se sont mis en place et des rôles distincts se sont développés. L'un est plus orienté sur l'aspect

technique alors que l'autre a plus la charge de la contagion émotionnelle<sup>171</sup>. Duret ne le dit pas, mais cela correspond à nos visions puristes et partisans du sport. Faudrait-il choisir le commentateur qui propose la meilleure expérience et licencier l'autre ? Je pense au contraire que les commentateurs essaient de nous faire vivre les deux facettes du spectateur pour que notre expérience soit la plus complète possible. « Vous êtes un fanatique de l'équipe A, appréciez donc aussi la qualité technique de son jeu. Vous êtes juste amateur de ce sport, mais vous ne connaissez pas particulièrement les équipes impliquées, vibrez donc avec l'équipe A ! »

Pourquoi devrions-nous choisir une expérience plutôt que l'autre ? Pourquoi devrait-il y avoir *une* bonne manière d'apprécier une rencontre sportive ? J'espère avoir montré que le partisan et le puriste ne trouvent pas leur compte dans les mêmes éléments que le sport a à offrir. Mais, même en admettant que l'un a une meilleure source de plaisir que l'autre, ou une source d'un meilleur plaisir, faut-il pour autant se forcer à n'adopter qu'une seule des deux attitudes ? Il est possible qu'il existe des purs partisans et des purs puristes. Un pur partisan est peut-être un de ces ultra ou de ces hooligans qui ne regardent même plus le match. Dans ce cas là, il semble évident qu'il rate quelque chose. Le cas du pur puriste est peut-être plus dur à se représenter, parce qu'on imagine que tout le monde aura au moins une équipe qu'il ou elle préfère, au moins un peu. Je pense qu'il faut plutôt s'imaginer qu'une attitude puriste, mais non-partisane, peut être adoptée dans des rencontres particulières. Je peux être un supporter de Genève Servette, mais apprécier la rencontre qui oppose Liverpool et Barcelone parce qu'elle s'annonce excellente au niveau footballistique, sans que j'aie besoin de m'attacher à un camp plus qu'à un autre.

Considérons l'analogie suivante. Une personne va au théâtre parce qu'elle adore se laisser emporter par l'histoire et une autre y va parce qu'elle aime analyser la mise en scène et les mécanismes narratifs de la pièce. Il n'y a pas de problème à ce que chacune ait du plaisir grâce à un aspect différent de la pièce, sans se soucier de ce que l'autre y trouve. Mais cela n'empêche pas que percevoir d'autres aspects de l'œuvre leur permettraient de plus l'apprécier.

Distinguer puriste et partisan est un acte descriptif. Il ne permet pas de passer à des propositions normatives telles que « Le purisme est la meilleure position à adopter » ou « Il faut être partisan pour vraiment apprécier le sport ». De plus, je pense que dans les faits, personne ne se force à adopter une attitude plutôt que l'autre. Les expériences de pensée suivantes devraient nous aider à voir comment nous mélangeons les deux attitudes<sup>172</sup>.

- Même un partisan préférera une victoire résultant d'un beau match plutôt qu'une victoire

---

171 Duret, p. 40-41.

172 Les remarques qui suivent sont plus ou moins directement inspirées de *Watching Sports* de Mumford.

obtenue par chance. Bien sûr, le principal pour lui c'est la victoire, mais il s'intéresse aussi à la manière dont elle est obtenue. Il a donc en lui quelque chose du puriste.

- Imaginons qu'une équipe domine largement son sport depuis plusieurs années. Certainement qu'elle y parvient grâce à la qualité de son jeu. Si un supporter n'appréciait que les victoires de son équipe sans s'intéresser à ce qui permet à l'équipe de gagner, il passerait à côté d'une part importante du sport. McFee remarquait que se focaliser sur la manière, c'était rater l'élément central des sports téléologiques. Je pense que ne pas s'intéresser à ce qui fait qu'une équipe gagne, c'est ne pas comprendre le sport.
- Nous avons des exemples concrets de supporters partisans qui en viennent à saluer la qualité de jeu de l'adversaire et ce même dans la défaite. Lorsque Cristiano Ronaldo marque une bicyclette d'anthologie contre la Juventus Turin en quart de finale de la ligue des champions 2017-2018, les supporters turinois ovationnent l'attaquant portugais<sup>173</sup>. Pourtant, ces supporters sont parmi les plus fidèles<sup>174</sup> et l'élimination de leur illustre équipe les prive d'un titre européen qu'ils espèrent depuis des décennies. Ils apprécient néanmoins la beauté du geste. Pour éviter toute controverse quant à l'identité du « meilleur footballeur de tous les temps », un exemple sur Leo Messi est de rigueur. Lors de la saison 2018-2019 de la ligue espagnole, Messi inscrit un triplé contre le Betis Séville. Après son troisième but, le public adverse lui réserve également une ovation en hommage à la qualité du jeu de la *pulga*, la puce<sup>175</sup>. Bien qu'ils soient venus pour voir leur équipe gagner, les supporters sévillans reconnaissent que leur sport n'est pas qu'une histoire de victoire, et ils en apprécient la richesse.
- Les partisans espèrent que leur équipe participe à des compétitions difficiles et affrontent des grandes équipes même si cela diminue leurs chances de victoires. Cela vient du fait qu'ils aiment voir leur équipe être poussée à donner le meilleur d'elle-même, ce qui constitue un pas vers le purisme. Si le partisan ne voulait que des victoires, il se réjouirait presque d'une relégation, pour que son équipe affronte des adversaires plus faibles et qu'elle gagne plus souvent.
- Nous avons vu qu'un puriste peut conserver son attitude tout en espérant qu'une équipe gagne parce qu'elle incarne ce qu'il recherche. Ainsi, il peut adopter une attitude partisane

---

173 L'exemple en images: <https://youtu.be/HxuDeT8tMMc?t=66>.

174 On appelle *tifosi* les supporters italiens, en référence au typhus qui provoque des tremblements chez ses victimes. Duret, p. 31.

175 L'exemple en images: <https://www.youtube.com/watch?v=CkEaV3WDavY>. La vidéo n'est malheureusement pas de très bonne qualité.

envers une équipe tout en respectant son purisme. Je ne sais pas exactement ce que dirait Mumford de ce dernier point. Il rejette clairement l'idée que le puriste est un partisan à l'allégeance mouvante, mais il pourrait accepter que le puriste *peut* choisir de soutenir une équipe, parce qu'elle correspond à son idéal sportif, afin de vibrer pour elle.

Mumford lui-même remarque que la dichotomie est trop marquée. Il est possible de nuancer l'idée du puriste et du partisan. Le dilemme que j'ai posé en début de section, préférez-vous que votre équipe écrase l'adversaire ou gagne après un match très disputé, donne en réalité le choix entre deux positions hybrides. Elles tendent respectivement vers le puriste et vers le partisan, mais elles n'en sont pas des purs exemples. Avant de discuter comment on peut combiner ces deux attitudes, il est nécessaire de répondre à une question que Mumford pose : si la réalité n'est pas aussi marquée, pourquoi se permettre une telle simplification dans la présentation conceptuelle ? Mumford répond qu'il est utile d'analyser individuellement ces attitudes pour comprendre comment elles se mélangent chez les individus<sup>176</sup>. Analyser les extrêmes de manière abstraite permet de mieux comprendre ce qu'on trouve combiné dans chaque personne<sup>177</sup>.

Dans *Watching Sport*, Mumford ne fait qu'évoquer la question de la combinaison des deux attitudes sans la discuter en détail. D'ailleurs, son discours n'exclut pas un réel *mélange* des deux attitudes. Dans un article ultérieur, il s'intéresse en détail à cette question et discute trois théories dont la possibilité d'un mélange, qu'il rejette<sup>178</sup>. La « mixture theory », théorie du mélange, aurait l'avantage d'admettre de nombreux degrés différents, peut-être autant qu'il y a de spectateurs différents. Mais elle aurait comme inconvénient de demander une bonne explication du mécanisme de mélange des deux manières de voir<sup>179</sup>. Une autre option est la « true perception theory », théorie de la vraie perception. Le partisan modéré (ou puriste modéré) aurait la bonne perception de ce qu'il y a devant lui. Le premier problème de cette théorie est qu'elle ne reconnaît pas un point communément admis en philosophie, à savoir que notre perception est toujours influencée par nos croyances. Il n'y a pas d'observateur *neutre*. Le second problème est que cette théorie, en rejetant que les spectateurs ont des biais, n'explique pas en quoi les partisans et les puristes ont des attentes et des espoirs quant aux matchs<sup>180</sup>.

Mumford opte donc pour une théorie de l'oscillation. Nous ne sommes jamais puriste et

---

176 Mumford 2012a, p. 18.

177 Mumford 2012b, p. 721-722.

178 Mumford 2012b, p. 372.

179 Mumford 2012b, p. 373.

180 Mumford 2012b, p. 372,

partisan en même temps, mais nous passons rapidement d'une attitude à l'autre. L'avantage de cette vision est de ne pas postuler une troisième manière de voir<sup>181</sup>. En effet, on peut tout expliquer à partir des deux attitudes et du temps que l'on passe dans l'une ou l'autre. Nous avons un critère qualitatif, puriste ou partisan, et quantitatif, le temps passé par attitude<sup>182</sup>. Mumford reconnaît deux inconvénients potentiels à sa position. On pourrait douter qu'il est possible de changer de perception volontairement et si vite. Mumford répond par l'exemple du cube de Necker. Nous pouvons choisir de voir une face du cube à l'avant ou à l'arrière volontairement et plutôt rapidement<sup>183</sup>. Autrement dit, nous pouvons voir deux objets différents sans qu'il y ait de changement de *sense-data*. Le second problème vient des situations où nous observons un point magnifique marqué par notre équipe. Il semble que nous apprécions l'action pour des raisons puristes et partisans simultanément. Mumford propose deux réponses. On peut imaginer que les deux jugements sont faits à des moments différents et que nous les réunissons ensuite dans un jugement conjoint. L'autre option est de dire que différentes parties de notre esprit effectuent les jugements en parallèle<sup>184</sup>. Cette deuxième réponse me paraît particulièrement étrange, parce qu'elle ressemble à une explication que l'on pourrait donner de la « mixture theory ». De plus, Mumford reconnaît lui-même qu'on peut ne pas accepter que l'esprit se divise en plusieurs parties. Quant à la première réponse, elle ne me semble pas correspondre à notre expérience. Notre appréciation de la beauté du geste et du point victorieux pour notre équipe nous envahit d'un seul coup.

Ma présentation de la discussion de Mumford n'a pas la prétention de restituer avec précision ce qu'il prend un article entier à expliquer. Il s'agit de montrer les grandes lignes de son argumentation pour inciter le lecteur à prendre sa propre position et éventuellement à lire l'article de Mumford. Pour ma part, je pense avoir montré qu'il y a bel et bien une manière dont les deux attitudes se combinent, je n'ai donc pas besoin de défendre une combinaison plutôt qu'une autre. Je penche plutôt pour la « mixture theory » parce que sa capacité à rendre compte de la grande variété d'attitudes me paraît importante. Je n'ai pas plus d'argument pour défendre cette position et je reconnais que je me repose en partie sur mon intuition pour l'adopter. Cependant, comme cela ne joue pas de rôle spécifique dans le reste de ma théorie, cela ne me pose pas de problème.

Finalement, la distinction entre puriste et partisan laisse un point d'interrogation majeur : qu'est-ce que le puriste cherche (et trouve) précisément dans le sport ? Dire du puriste qu'il

---

181 Mumford était métaphysicien avant de s'intéresser à la philosophie du sport. Cela se sent notamment dans sa rigueur ontologique.

182 Mumford 2012b, p. 373.

183 Mumford 2012b, p. 374.

184 Mumford 2012b, p. 374.

s'intéresse à l'*esthétique* du sport, comme le fait Mumford, suppose qu'il existe une telle esthétique et nécessite qu'elle soit décrite en détail. Comme ma théorie est que le puriste cherche plus que de l'esthétique, je dois décrire ce que j'entends pas ce *plus*. Pour ce faire, nous allons nous intéresser à la distinction que Best offre entre l'artistique et l'esthétique, distinction à laquelle j'ajouterai le sportif. Avant cela, je tiens à présenter brièvement la distinction plus sociologique des différents supporters que propose Duret. En effet, il pourrait sembler à un amateur de sport que ma présentation des différents spectateurs passe à côté de certaines catégories essentielles. En particulier, il est possible de distinguer différents fans, allant du simple supporter de l'équipe à l'ultra qui vit à travers sa passion pour l'équipe. Duret distingue quatre types de personnes qui vont voir le spectacle sportif<sup>185</sup>.

- Le pur spectateur : là pour le beau jeu
- Le supporter : suit une équipe coûte que coûte et considère que sa présence pèse sur le jeu<sup>186</sup>
- L'ultra : supporter fanatique qui a presque autant d'allégeance à son groupe d'ultra qu'au club
- Les hooligans : le match est secondaire pour eux. Ils font leur propre spectacle dans l'affrontement avec les hooligans adverses

Il est tentant de réduire la classification de Duret à celle présentée plus haut. Le « pur spectateur » serait le puriste et les autres des déclinaisons du partisan. Cela fonctionne certainement pour le pur spectateur et le supporter doit être un partisan, mais je pense qu'il est délicat d'aller plus loin. Peut-être que l'ultra est partisan, mais Duret dit bien que son allégeance envers ses camarades peut être plus importante que celle pour son club. L'enjeu pour Duret est plus de comprendre la sociabilité liée au sport que les attitudes vis-à-vis du spectacle sportif. C'est encore plus clair avec le hooligan qui n'a même pas réellement d'attitude quant au sport. Le sport sert plus de prétexte pour s'intégrer à un groupe.

---

185 Duret, p. 34.

186 Étonnamment Duret semble exclure les fans qui suivent le match depuis chez eux. C'est pourtant une part du phénomène sportif qui peut être encore plus importante que celle au stade. La crise actuelle du Coronavirus le reflète bien. Selon les pays, la question d'une reprise de la saison de football à huis clos apporte une solution très différente. En Suisse, les clubs tirent une part importante de leurs revenus des recettes des stades. Si les matchs se jouent à huis clos, cet argent est perdu. Dans les plus grandes ligues comme celle d'Angleterre, c'est surtout les revenus télévisuels qui financent les clubs. Il est donc crucial pour eux de faire redémarrer la saison afin d'empocher l'argent sur lequel leurs budgets ont été pensés.

## 2. L'esthétique, l'artistique et le sportif

En me plongeant dans la philosophie du sport, j'ai été très étonné de constater qu'une question récurrente est celle de savoir si le sport est de l'art. Tellement de choses semblent différencier les deux domaines qu'il m'a paru presque absurde de chercher à les rapprocher. Je pense toujours qu'il est important de les distinguer, mais finalement, je soutiens qu'ils sont fondés sur un point commun crucial : ils sont à propos de la même chose. Pour arriver à la défense de cette idée, je dois commencer par présenter la distinction que Best trace entre l'artistique et l'esthétique. Ceci me permettra de montrer ce que l'art et le sport ont en commun. Cette section est la première vraie étape dans l'élaboration de ma théorie du *drama*. Pour cette raison, certaines notions qui apparaissent n'ont pas encore été pleinement explicitées. Dans un sens, cette section sert à dégrossir le travail de manière brute avant qu'une élaboration plus méthodique ne puisse prendre place dans les suivantes.

Pour Stephen Mumford et Teresa Lacerda, le sujet central des années 70 et 80 en philosophie du sport est cette question de savoir si le sport est de l'art<sup>187</sup>. Le duo est plus intéressé par la question de l'esthétique du sport, puisqu'elle lui sert à expliquer ce que le puriste trouve dans le sport. Mon intention est de montrer que ce que l'art cherche à créer peut aussi se trouver dans le sport. Pour arriver à cela, il est nécessaire d'avoir une conception de ce que sont les valeurs artistiques. Je me tourne donc vers la distinction entre l'esthétique et l'artistique offerte par Best. Ce dernier trace cette distinction pour montrer que les sports ne sont pas des arts<sup>188</sup>. Selon lui, de nombreux auteurs passent de la thèse que les sports ont une grande part d'esthétique pour arriver à l'idée qu'ils sont des arts. Il y aurait une « common supposition that sport can legitimately be considered as art »<sup>189</sup>, une supposition commune que le sport peut légitimement être considéré comme de l'art. Identifier les deux notions serait pourtant une erreur conceptuelle.

Best remarque notamment que Wertz et Saw utilisent les concepts d'artistique et d'esthétique de manière interchangeable. Pourtant, les couchers de soleils, les montagnes et de manière générale les objets naturels peuvent être très esthétiques alors que l'art ne regroupe que des artefacts et des performances volontaires produites par des humains. Best remarque que l'artistique est souvent considéré comme une espèce dont l'esthétique est le genre. C'est le cas de Reid pour qui l'art est l'ensemble des activités dont l'objectif est de produire de l'esthétique. Best balaie cette théorie avec les exemples du radiateur au design raffiné et du papier toilette coloré que l'on devrait accepter

---

187 Mumford & Lacerda, p. 183.

188 Best 1978, p. 99.

189 Best 1978, p. 116.

comme étant de l'art parce qu'ils cherchent à produire de l'esthétique<sup>190</sup>.

Pour Best, cette mauvaise compréhension générale de l'esthétique se reporte sur le sport et pousse certains à considérer le sport comme un art<sup>191</sup>. Best prend en effet les sports esthétiques comme meilleurs candidats *prima facie* à l'identification avec l'art<sup>192</sup>. Il est vrai que ces activités visent la production de valeurs esthétiques<sup>193</sup>. Si nous suivons la position présentée plus haut, nous devrions en déduire que ces sports sont de l'art. Cette conclusion me semble particulièrement inappropriée si l'on pense à une comparaison entre un spectacle de danse et un concours de patinage. Les deux activités visent la production de valeurs esthétiques à travers les mouvements du corps humains, pourtant les deux activités semblent fondamentalement différentes. Best donne l'exemple de John Curry, un patineur pour lequel sa discipline était un art<sup>194</sup>. Après avoir essayé de patiner artistiquement lors de compétitions qu'il a perdues, à juste titre pour Best et je le rejoins, Curry a monté une compagnie de danse avec laquelle il était libre de faire de l'art<sup>195</sup>. Comment caractériser la différence entre ce que faisait Curry avant et après avoir monté sa compagnie ?

Pour Best, il est impossible de trouver un critère qui permette de distinguer toutes les œuvres d'art particulières. La meilleure manière de définir l'art passe par la description de ce que sont les formes artistiques (« artforms »). Une forme d'art est un type de pratique qui permet l'expression des problèmes de la vie<sup>196</sup>. Il entend par là les questions politiques, morales, sociales ou émotionnelles que l'homme est susceptible de se poser au cours de son existence<sup>197</sup>. Edgar présente l'art d'une manière similaire : il servirait à changer notre manière de voir le monde. Il donne comme exemple les œuvres de Christo et Jeanne-Claude dont les bâtiments emballés nous amènent à repenser notre manière de voir l'architecture<sup>198</sup>, ou encore la performance de Philippe Petit qui nous a aussi amenés à repenser notre vision d'un objet architectural lorsque le funambule a réalisé le passage d'une des tours du World Trade Center New-yorkais à l'autre<sup>199</sup>. Si un sportif essaie d'exprimer ce genre de questionnements, comme l'a fait Curry, cela nous détourne de sa performance. En art, c'est tout le contraire puisque les questionnements enrichissent les œuvres.

Best reconnaît que certaines œuvres n'offrent pas ce questionnement. Pour lui, ce qui compte

---

190 Best 1980, p. 77 et Best 1978, p. 114.

191 Best 1978, p. 101.

192 Pour ma part, je pense que ce sont les pires candidats. J'y reviens dans quelques lignes.

193 Nous avons vu que les sportifs n'ont pas forcément cet idéal en tête, mais les sports eux-mêmes visent la beauté.

194 Le cas est similaire à celui déjà mentionné de Toller Cranston.

195 Best 1978, p. 120-121.

196 En anglais : « life issues ». Best 1980, p. 78.

197 Best 1978, p. 115.

198 L'exemple en image : [https://www.artwiki.fr/files/ChristO/r\\_20151024212906\\_20151024213050.jpg](https://www.artwiki.fr/files/ChristO/r_20151024212906_20151024213050.jpg).

199 Edgar 2013, p. 3.

L'exemple en image : <https://i.pinimg.com/originals/b7/e5/66/b7e566c8e4236b5ec1f84ba909695e27.jpg>.

c'est que l'objet appartienne à une forme artistique qui permet ce questionnement. Cela montre que l'œuvre particulière laisse ouverte la possibilité de faire pareil. Une sculpture peut être artistique sans questionner notre existence, parce que les questions que d'autres sculptures posent prouvent que celle-ci pourrait faire pareil. Selon Best, cette stratégie n'est pas disponible pour les sports<sup>200</sup>. Je pense que cet argument reflète un certain flou qui entoure la question de savoir si le sport est un art. Est-ce que l'on demande si c'est le sport lui-même qui est de l'art, ou est-ce que l'on cherche à savoir si c'est le match ? Mon idée est qu'exiger de tous les matchs qu'ils soient similaires à de l'art serait trop en demander. Par contre, que le sport lui-même permette ce questionnement dans certains matchs semble plus raisonnable. Ce schéma d'une « sportform » et de ses occurrences particulières est parallèle à celui de l'artform et ses œuvres particulières.

De plus, Best affirme que le questionnement artistique est impossible *même* dans les sports esthétiques. Je défends au contraire que c'est *particulièrement difficile* dans les sports esthétiques. Cela vient du fait, illustré par l'exemple de Curry, que les athlètes n'ont aucune marge dans les sports esthétiques. Ils ne peuvent pas choisir la manière dont ils réalisent leur performance. Ici se trouve tout le paradoxe des sports esthétiques : ils sont censés être le paradigme des sports où la manière d'atteindre le but compte, mais ce sont également ceux où les manières sont les moins riches puisqu'elles sont formatées par la compétition. Dans les sports téléologiques les athlètes sont totalement libres d'atteindre leur objectif de la manière qu'ils veulent ou peuvent. C'est parce qu'ils ont cette marge que leurs actions ont une certaine profondeur. On observe la valeur supérieure d'un but survenant à la fin d'une action bien menée parce que le but chanceux était aussi possible, mais que c'est la meilleure option qui s'est réalisée. Edgar attribue à Kant une vision de l'art comme « purposiveness without purpose »<sup>201</sup>. L'expression est dure voire impossible à traduire littéralement en français. L'idée, telle que je la comprends, est de décrire une activité dont la logique interne définit un ensemble de buts qui ne servent à rien en dehors de cette activité. Cela coïncide avec le principe général des sports téléologiques. Leurs règles établissent un système dans lequel certaines actions ont un sens, bien qu'elles ne représentent rien en dehors du sport.

Prenons le problème sous un autre angle. Best veut distinguer l'art et le sport en montrant que ce dernier se rapproche plus du « craft »<sup>202</sup>. Il compare un rapport gouvernemental et un poème. Supposons que les deux objets ont le même sujet, par exemple un problème d'intégration sociale

---

200 Best 1978, p. 115-116.

201 Edgar 2013, p. 121. Joseph Kupfer utiliserait également cette définition selon Edgar.

202 Le mot « craft » est également délicat à traduire. On pense souvent au mot « artisanat » qui n'est pas faux, mais qui donne une image trop étroite de ce que « craft » signifie. L'idée est plutôt de désigner tout ce qui est fait par l'humain avec maîtrise, à l'exception de l'art.

pour une certaine minorité ethnique dans une ville. Dans le rapport gouvernemental, le style n'a aucune importance. Si on compare deux versions aussi claires l'une que l'autre, alors elles ont la même valeur. En effet, elles transmettent tout aussi bien leur message, et c'est tout ce qui compte. Pour le poème, la situation est contraire. Remplacer le moindre mot, même par un synonyme, change l'œuvre. Peut-être même que selon les œuvres, des questions de mise en page, qui ne sont que des conventions dans les études scientifiques, peuvent changer la nature de l'œuvre en question. Best pense que le sport est plus proche de « craft » justement parce que la manière dont un but est marqué n'a pas d'importance. Il vaudra toujours un point (ou 3 pour un panier à trois points etc.)<sup>203</sup>. Edgar discute cet argument de Best et ajoute que le sport ressemble au « craft » dans le sens où il suffit de connaître les règles pour le pratiquer. Certes, avoir du talent fera de nous un meilleur footballeur ou un meilleur charpentier, mais en art il n'y a pas de règles qu'il suffit de respecter pour créer une œuvre<sup>204</sup>.

Je pense que l'argumentation de Best et sa reprise par Edgar sont bonnes si l'on réduit le sport à une activité qui ne concerne que les sportifs engagés dans le match. Il est vrai que dans la logique du match, ce qui compte c'est de mettre des buts, peu importe comment. C'est ce qui définit un sport téléologique. Cependant, nous avons vu plus haut que les règles d'un sport ne visent pas uniquement à créer la possibilité que des points soient marqués. Elles essaient de créer des situations dans lesquelles marquer des points nécessitent que certaines capacités humaines soient exploitées. Pour l'athlète sur le terrain, cela se résume à des obstacles qu'il doit surmonter, peu importe comment il parvient à les surmonter. En ce sens là, il est vrai que le joueur n'a aucun questionnement à s'imposer. Est-ce pour autant que le questionnement n'a pas déjà été posé pour lui ? Mon idée est qu'un sport, parce qu'il cherche à tester notre condition humaine, permet le même type d'expérience que l'art lorsqu'il questionne les problèmes existentiels de l'humain.

Je n'ai pas d'argument formel qui permette de soutenir ma thèse. Je n'ai pas un ensemble de prémisses à partir desquelles je peux conclure logiquement qu'il y a cette similarité entre le sport et l'art. Je dois malheureusement me contenter, et le lecteur avec moi, d'une présentation de différentes observations qui m'incitent à penser de la sorte. J'invite celles et ceux qui considèrent que c'est insuffisant à essayer de se focaliser sur deux aspects de ma théorie : sa cohérence, ce qui est avancé, à défaut d'être l'aboutissement d'arguments valides, établit un modèle consistant ; sa plausibilité, ce qui est avancé ne contredit pas nos intuitions pré-théoriques.

Pour commencer, sollicitons à nouveau nos amis aliens qui nous avaient permis d'étendre

---

203 Best 1978, p. 101-102.

204 Edgar 2013, p. 124-125.

notre conception du sport à tester des capacités de l'être pour lequel le sport a été conçu. Je pense que nous pouvons utiliser un argument similaire pour la définition de l'art par Best. Certainement que l'art d'une espèce alien Y consisterait en un questionnement des problèmes existentiels de l'espèce Y. Si un humain venait à contempler une telle œuvre, elle serait sûrement dure voire impossible à comprendre pour lui. Peut-être que certaines œuvres permettraient plus facilement un dialogue inter-espèce parce qu'elles adressent des thèmes qui reflètent nos deux natures. La mort serait à mon sens un thème de ce genre<sup>205</sup>. Soit nous expliquer en quoi consiste l'existence de ces êtres nous aiderait à comprendre leur art, soit, au contraire, nous pourrions mieux comprendre leur existence grâce à leur art. Imaginez qu'un alien veuille découvrir ce qui caractérise l'expérience de la vie humaine, ne devrait-il pas se tourner vers notre art ?

Pour éviter de propulser notre esprit dans les étoiles, réfléchissons à la place de l'art dans le dialogue entre les différentes communautés humaines. Pour apprécier l'art d'une autre culture, ne faut-il pas en comprendre en partie la société ? Ou, à nouveau, est-ce que l'art peut être un outil pour nous aider à découvrir une culture ? Bien sûr, le dialogue est plus évident entre les humains simplement parce que nous sommes tous... des humains. Il y a donc des thèmes universels qui ne dépendent pas de notre civilisation. Il existe cependant des contre-exemples. La techno est une musique électronique plutôt « agressive » qui fait écho à la dimension industrielle et mécanisée de notre société occidentale. En venant d'une société rurale qui se passe des technologies les plus récentes, je ne pense pas que l'on puisse immédiatement percevoir cet aspect de cette musique. Cependant, cela peut aider quelqu'un à percevoir ce que ressentent les habitants d'une mégapole. Cela ne veut pas dire qu'il est impossible d'*apprécier* une œuvre qu'on ne comprend pas. Mon idée est plutôt que pour la comprendre complètement et en apprécier *tous* les aspects, il faut accéder à ce que l'artiste cherche à exprimer.

Pour le sport, la question est délicate au niveau du dialogue inter-culturel. Je ne suis pas sûr que nous ayons des différences si importantes qu'elles se ressentent dans nos sports. Je reconnais qu'il existe des différences culturelles significatives d'un bout à l'autre du globe, mais comme les sports cherchent à tester ce qui fait de nous des humains, je ne crois pas que les sports peuvent vraiment refléter ces différences. Mechikoff présente une idée qui va au contraire dans cette direction puisqu'il défend que le football américain reflète la mentalité états-unienne. L'introduction de l'arbitre, notamment, contraste la vision américaine du sport avec la vision anglaise dans laquelle

---

<sup>205</sup>Il est possible que certaines espèces ne soient pas vulnérables à la mort. Je pense justement que cette différence fondamentale sur la nature de nos existences rendrait le dialogue artistique particulièrement difficile. J'ai également suggéré plus tôt que les sports temporels ne seraient peut-être pas pertinents pour des êtres immortels.

les comportements « ungentlemanly », non-propres au gentilhomme, étaient sanctionnés par les joueurs eux-mêmes<sup>206</sup>. En Angleterre les gens sont appelés à se contrôler eux-mêmes, alors qu'aux Etats-Unis un arbitre est chargé de réprimer les joueurs qui transgressent les règles<sup>207</sup>. Je ne suis pas spécialement d'accord avec Mechikoff sur ce point. Mon opinion est que les différences culturelles se ressentent sur des aspects externes au sport. Ici il s'agit de différentes *applications* des règles, pas de règles différentes. Le sport lui-même devrait faire sens pour tous les humains, peu importe leur culture. Un joueur anglais pourrait être surpris qu'une personne qui ne joue pas lui signale ses erreurs, mais cela ne changerait pas le jeu auquel il joue.

Le niveau inter-culturel ne permet donc pas d'illustrer ma comparaison entre l'art et les sports. Qu'en est-il du niveau inter-espèce ? Je pense que nous pourrions lire les règles d'un sport extra-terrestre, comprendre comment il se joue, mais il nous faudrait encore voir un match pour bien comprendre quels sont les enjeux sur le terrain (à moins que les aliens en question aient une nature suffisamment proche de la nôtre pour que nous puissions nous le représenter en nous inspirant de nous-même). A nouveau, il serait difficile de comprendre le sens de certaines règles du football comme l'interdiction de jouer avec les mains ou le hors-jeu sans connaître la constitution des humains. Si un alien qui comprend les règles observe un match, cela lui donne accès à une partie de la condition humaine. Cela lui donne un aperçu de ce que c'est d'être humain, tout comme une œuvre d'art le ferait.

L'artistique et le sportif ont en commun cette capacité à exprimer la condition humaine que je nomme la « transcendance ». Je choisis ce terme premièrement parce qu'il a une certaine classe. Ensuite, et principalement, parce qu'il exprime une idée de communication d'un contenu au-delà de ce que le message de base contient. En particulier, transcender permet la transmission d'un contenu

---

206 Mechikoff, p. 268.

207 Soit dit en passant, le livre de Mechikoff reflète sans doute plus la mentalité états-unienne que le football américain ! Le livre est riche en informations intéressantes, mais il trahit également une vision impérialiste et presque dérangeante des Etats-Unis d'Amérique. Deux exemples m'ont particulièrement marqué. A la page 147, Mechikoff affirme qu'un savant (« scholar ») aurait décrit l'Europe au 17<sup>e</sup> siècle comme une scène du Moyen-Orient de notre époque. Il était possible de se faire trancher la gorge ou que notre maison se fasse brûler par un inconnu simplement parce qu'il n'aimait pas notre religion. Premièrement, il ne donne pas l'identité du savant en question, ce qui n'est pas acceptable pour un travail qui se prétend historique. Ensuite, et surtout, il donne une généralisation fautive et réductrice de la richesse du Moyen-Orient. C'est d'autant plus dérangeant que les Etats-Unis ont leur part de responsabilités dans les conflits qui touchent certaines parties de cette région du monde.

De plus, à la page 239, Mechikoff accuse les Européens d'avoir colonisé le continent américain sans respecter les peuples indigènes et leurs cultures. Je suis parfaitement d'accord avec ce point et je n'entends pas défendre le colonialisme européen. Le discours de Mechikoff devient problématique lorsqu'il affirme qu'il est revenu aux *Americans* du 20<sup>e</sup> siècle de gérer la terrible situation qui leur avait été léguée. Il est particulièrement étonnant qu'il ne se rende pas compte que ces pauvres *Americans* sont les descendants des colons européens dont il a parlé et que la richesse sur laquelle leur civilisation s'est bâtie vient justement de celles que les colons se sont appropriées. Le simple fait que les habitants des Etats-Unis s'attribuent le nom d'« Américain » prolonge le vol de la culture d'un continent entier.

non-propositionnel. Les valeurs ne sont pas seulement mentionnées, mais aussi exemplifiées. Le poème peut exprimer le même message que l'étude gouvernementale sur les problèmes d'insertion sociale, mais le poème transmet un contenu supplémentaire grâce à sa valeur artistique. Le poème ne fait pas que dire que la misère est triste, le poème lui-même *est* triste. Prenons un exemple pictural. Il est possible de dire que les fleurs sont belles ou de montrer une photo de belle fleur. Cependant, une peinture comme le *Champ de Coquelicots* de Vincent Van Gogh exprime la beauté des fleurs d'une manière différente, il est lui-même beau. Best exprime une idée similaire lorsqu'il dit qu'un coucher de soleil réel est au mieux un Turner de second niveau<sup>208</sup>. De même, on peut expliquer que la volonté et le courage sont des valeurs importantes pour mener correctement sa vie à travers de nombreux sermons, mais voir un match de sport dans lequel la détermination d'un joueur lui permet de surmonter des obstacles et d'atteindre la victoire touche le spectateur d'une autre manière parce que l'athlète exemplifie vraiment du courage.

Je ne compte pas m'aventurer beaucoup plus loin dans l'analyse de ce qu'est la transcendance parce que je ne veux pas faire de la philosophie de l'art. Mon idée est que « transcendantal » peut servir de mot technique pour exprimer « ce qui se passe en art ». Nous reconnaissons tous qu'une œuvre d'art fonctionne grâce à un mécanisme particulier. Il ne me semble pas nécessaire de décrire avec précision ce mécanisme pour défendre qu'il se retrouve dans le sport.

Deux remarques importantes s'imposent. Premièrement, est-ce que la transcendance ne fait que représenter un contenu ou est-ce qu'elle permet de le *présenter* ? Autrement dit, est-ce qu'à travers une œuvre d'art nous pouvons découvrir quelque chose que nous ne connaissions pas du tout auparavant, ou est-ce que nous ne pouvons que redécouvrir ce que nous connaissons déjà ? Si vous n'avez jamais été triste, est-ce que vous pouvez découvrir la tristesse à travers une œuvre ? J'ai déjà évoqué cette question dans le contexte du sport. Est-ce qu'un être qui ne connaît pas la condition humaine peut découvrir quelque chose à notre sujet par le sport, ou est-ce qu'il doit au préalable connaître notre condition pour comprendre les enjeux du sport ? Mon intuition me fait pencher du côté d'un accès partiel aux nouveaux contenus.

Cette question se pose dans le contexte très concret et contemporain de la position de la femme dans la société occidentale. On entend souvent qu'il est impossible pour un homme de comprendre ce que vit et ressent une femme<sup>209</sup>. Il me semble vrai que la compréhension ne sera

---

208 Best 1986, p. 97.

209 En disant « on entend » je reste très vague quant à la question de savoir qui exprime ce message. C'est un flou volontaire. Il est vrai que c'est un message qui provient des milieux féministes, mais il n'est pas forcément partagé par l'ensemble de ses membres. Cela n'est de toute manière pas important pour ma recherche car je m'intéresse à la possibilité conceptuelle de ce message. Même si personne ne défendait une telle position, elle mériterait quand même d'être considérée.

jamais totale et parfaite. Je pense néanmoins que l'art permet d'avoir un accès limité, mais de qualité, aux expériences d'autres personnes. Nous avons même là un des intérêts les plus importants de l'art. S'il ne s'agissait que de reproduire en nous des sensations et expériences que nous connaissons déjà, l'intérêt de l'art serait relativement pauvre. Une œuvre peut donc nous faire ressentir des problèmes que nous ne connaissons pas par notre propre expérience. Le sport peut également nous faire vivre des expériences que nous n'avons pas encore connues dans nos propres vies.

Ensuite, un nouveau parallèle avec l'éthique peut éclaircir certaines zones d'ombre. En éthique comme en art, la manière de faire joue un rôle crucial. Les buts que nous cherchons à atteindre dans la vie, qu'ils soient basiques comme se nourrir, avoir un foyer, être entouré etc. ou qu'ils soient plus complexes comme obtenir le travail de nos rêves, découvrir le monde, pourraient être atteints plus facilement si l'on ne respectait pas la morale. Voler à manger est plus simple que travailler pour avoir de l'argent et finalement payer sa nourriture. En art, la situation est similaire. Un artiste pourrait simplement dire ce qu'il désire exprimer dans son œuvre et le message lui-même serait plus clair qu'en prenant le détour d'un tableau ou d'une sculpture. Pourtant, en art comme en éthique, on se donne la peine de prendre un chemin plus long et compliqué. Je ne compte pas m'attarder ici sur la valeur de l'art ou d'une vie éthique, mais je tiens à souligner l'importance de l'art et de l'éthique malgré qu'ils soient « inutiles ». Ces deux domaines définissent une marge qui permet à l'humain de ne pas être entièrement dévoué à sa propre survie. Le sport contribue à cette marge. Nous avons vu que le sport, en tant que jeu, consiste notamment en l'acceptation de règles dans le seul but de rendre l'activité possible. On pourrait se demander pourquoi nous faisons cela. Pourquoi nous nous infligeons de surmonter tous ces obstacles inutiles. Répondre que cela est bon pour la santé ou que cela a encore d'autres bienfaits sociaux fonctionne surtout pour expliquer pourquoi nous *pratiquons* le sport. Pour répondre à la question de pourquoi nous *regardons* le sport, cela ne suffit pas. C'est pareil pour l'art. Nous pouvons expliquer son utilité du point de vue de l'individu en expliquant que cela aide certaines personnes à extérioriser leurs problèmes ou que cela a d'autres bienfaits psychologiques, mais cela ne suffira pas à expliquer pourquoi nous contemplons l'art. Que le sport représente des aspects de notre condition d'une manière qui ne serait pas réalisable autrement justifie sa place dans la société. Ce qui, à son tour, justifie en partie que nous acceptions de surmonter ces obstacles en apparence inutiles.

Je précise que je ne cherche pas à défendre que l'art et le sport « font pareil » au sens où ils atteignent le même but de la même manière. Mon idée est plutôt que ce qui nous est donné à

contempler est de même qualité et relatif au même objet : ce qui fait de nous des humains<sup>210</sup>. Je pense que, en plus de la mauvaise compréhension du concept de l'esthétique, c'est ce point qui a pu inciter certains auteurs à identifier le sport de l'art. Contempler l'un ou l'autre provoque des expériences fortement similaires.

Pour résumer cette section, j'ai d'abord distingué l'esthétique de l'artistique en m'appuyant fortement sur Best. Ensuite, j'ai commencé à montrer que le sport et l'art permettent des expériences similaires en ce qu'elles offrent à contempler la condition humaine. Jusqu'ici, j'ai essayé de dégrossir cette idée. Je vais maintenant élaborer ma théorie en montrant que l'art et le sport ont des structures similaires, mais inverses. L'art crée des valeurs fictionnelles dans un cadre réel, alors que le sport crée des valeurs réelles dans un cadre fictionnel. Ainsi, je pourrai traiter la question de l'« à propos » du sport et enfin présenter le *drama* dans le cadre du sport.

---

210 Edgar dit que le sport nous donne une perspective sur le monde, et qu'en cela il se rapproche même de la philosophie. Edgar 2013, p. 6.

## B. En quête du drama

### 1. Cadre fictionnel et réalité

Mon idée de cadre est inspirée de celle de « sportworld », monde du sport, d'Edgar<sup>211</sup>. Lui-même s'inspire du concept d'« artworld », monde de l'art, qu'Arthur C. Danto développe dans *The Transfiguration of the common place* paru en 1981. L'art établit un lien particulier entre le réel et le non-réel. Pour Edgar, le sport, comme l'art, ne serait pas réel, mais à propos du réel. L'idée est que si on entre dans l'artworld, on entre dans un monde de choses interprétées. Edgar donne l'exemple de l'œuvre *My Bed* de Tracey Emin qui n'est pas un lit, puisqu'elle se distingue ontologiquement du fait brut qui est le lit. Le statut ontologique de *My Bed* est modifié par son appartenance à l'artworld<sup>212</sup>.

Nous avons déjà croisé les faits bruts et interprétés inspirés par Searle lorsque j'ai présenté les règles des jeux. L'ensemble des règles crée un cadre qui permet l'interprétation de certaines actions comme étant pertinentes pour le jeu. Ainsi, elles obtiennent une certaine signification, elles représentent quelque chose. En dehors du cadre du football, mettre un ballon au fond d'un filet n'a aucune valeur. Pourtant, la même action peut gagner une signification si les bonnes circonstances entourent l'événement. Edgar considère que c'est le sportworld qui permet aux faits bruts de devenir des faits institutionnels<sup>213</sup>.

Il est important de remarquer la conventionnalité du sportworld. Il faut accepter les règles pour pouvoir reconnaître les faits institutionnels. Il faut admettre l'artificialité du sportworld pour le comprendre. Sans cela, nous ne voyons que les faits bruts, que vingt-deux millionnaires courir après un ballon. Edgar note que l'artworld a également ce côté irréel. Lorsque l'on se rend au théâtre, il est important de comprendre que c'est un personnage qui meurt. Personne n'est *réellement* mort. Si on rate ceci, on ne comprend pas vraiment ce qui se passe. En ratant la conventionnalité, nous restons en dehors de l'artworld<sup>214</sup>.

Bosselet affirme que le sport met en place de « vrais » dangers, même s'ils appartiennent à un jeu<sup>215</sup>. Pour Joseph Levy, l'une des trois caractéristiques fondamentales du jeu est l'entrée dans

---

211 Edgar 2013. A peu près tout *Sports, Ethics and Philosophy* est consacré à la défense du *sportworld*. Pour être honnête, je n'ai pas réussi à comprendre exactement ce qu'Edgar présente. Je me suis donc librement inspiré de différents aspects de sa théorie. Les nombreuses références à son travail attestent de son influence.

212 Edgar 2013, p. 34.

213 Edgar 2013, p. 34.

214 Edgar 2013, p. 36.

215 Bosselet, p. 57.

des réalités alternatives<sup>216</sup>. Il semblerait que les deux auteurs décrivent plutôt le comportement des sportifs que celui des spectateurs. Cela reflète néanmoins bien l'idée que ce qui se passe dans les jeux suppose la conception d'un monde à part. Nous connaissons déjà l'attitude que les joueurs adoptent lorsqu'ils entreprennent un jeu. Il s'agit de l'attitude ludique. En acceptant des conventions qui donnent de l'importance à des activités qui n'ont en réalité aucune utilité, le joueur accepte une autre réalité<sup>217</sup>. Qu'en est-il du spectateur ? Edgar décrit la faculté de goût que nous connaissons pour l'art. Les propriétés évaluatives d'un objet surviennent sur ses propriétés brutes. Tout le monde perçoit les propriétés brutes, ce qui n'est pas le cas des propriétés évaluatives. Il faut une certaine attitude pour discerner ces dernières et reconnaître le mérite artistique<sup>218</sup>. Pour avoir ce goût, il faut faire partie de l'artworld. Cela signifie que le spectateur doit être capable de faire des liens et de percevoir l'objet d'une certaine manière<sup>219</sup>. La mort d'Obi-Wan Kenobi n'a aucune importance puisqu'elle n'est pas réelle. Pourtant, une fois entré dans la fiction de la saga Star Wars et son univers accepté, nous sommes touchés par toute la portée de l'événement. Nous pouvons ainsi en apprécier positivement la portée artistique malgré que l'événement soit lui-même triste. En effet, nous pouvons par exemple contempler la valeur du sacrifice à travers la mort du maître sous les yeux de son apprenti. De même, le sport est instrumentalement vain. Pourtant, nous choisissons de voir le sport comme une fin en soi, d'y accorder l'importance. Ainsi, il prend une place importante de nos vies<sup>220</sup>. Mumford affirme que la trivialité du sport joue un rôle crucial. Comme nous partons de quelque chose qui n'a pas de valeur instrumentale, tout le plaisir que nous obtenons, nous l'obtenons directement. Cela permet à notre « fantaisie » d'être encore plus immersive<sup>221</sup>.

Selon Edgar, cette attitude de goût que le spectateur adopte vis-à-vis du match est analogue à l'attitude ludique du joueur<sup>222</sup>. J'ajoute que l'attitude de goût permet au spectateur de reconnaître le but ludique. Autrement, il ne comprend que le but pré-ludique. Un spectateur qui a l'attitude de goût voit en quoi un coureur qui passe la ligne d'arrivée en premier gagne la course et ne fait pas que traverser une ligne imaginaire. Ce qui est parallèle à ce que l'attitude ludique permet pour le joueur. Ce dernier cherche à passer la ligne d'arrivée avant les autres parce qu'il veut gagner la course,

---

216 LEVY, Joseph, *Play Behavior*, 1978. D'après Mechikoff, p. 5.

217 Pour illustrer l'importance des conventions en sport, Best donne l'exemple d'un groupe d'esquimaux qui n'arrivaient pas à jouer au football parce qu'ils ne supportaient pas que le but de l'activité soit de vaincre l'adversaire. Dès qu'ils marquaient un goal, ils mettaient un auto-goal pour être gentils. Best 1978, p. 120. Les esquimaux ne comprenaient pas la dimension fictionnelle du sport. Mettre un but ne crée pas un tort réel à nos adversaires. Au contraire, s'ils veulent jouer, ils seront contents que nous donnions le meilleur de nous-même.

218 Edgar 2013, p. 104.

219 Edgar 2013, p. 104.

220 Mumford 2012a, p. 135.

221 Mumford 2012a, p. 139-140. La fantaisie de Mumford est certainement proche de ma fiction.

222 Edgar 2013, p. 87.

autrement il ne se donnerait pas toute cette peine pour passer cette ligne imaginaire. Les joueurs adoptent l'attitude ludique pour que *jouer* au jeu ait un sens, les spectateurs adoptent l'attitude de goût pour que *regarder* le jeu ait un sens. Plusieurs remarques s'imposent.

- Le lecteur attentif aura remarqué que je suis passé du sport au jeu. Je pense effectivement que cette attitude de goût est également disponible pour les jeux en général, pas seulement pour le sport. Il est possible d'observer une partie de jeu non-sportif et d'entrer dans sa fiction. Cependant, je pense que le phénomène se retrouve surtout dans le sport. Cela est peut-être dû au fait que ce que le sport cherche à représenter est plus fort ou plus concret, à savoir la condition humaine. Toujours est-il que cela ne me semble pas avoir d'incidence sur mon argumentation. S'il s'avère que les fictions ludiques sont en général comme les fictions sportives, alors j'admettrai que ce que je défends est valable pour une portion plus large des jeux que seuls les sports. Tant que mon analyse fonctionne pour les sports, cela me convient. Je reviendrai sur cette question au moment de traiter les jeux-vidéos et la possibilité qu'ils provoquent des expériences similaires à celles du sport.
- S'il existe une attitude de goût pour les spectateurs du sport et pour les amateurs d'art, y a-t-il aussi une attitude ludique pour les artistes ? D'une certaine manière, oui. Je ne pense pas qu'il faille lui donner le même nom parce que les démarches restent très différentes, mais elles ont en commun une certaine acceptation de l'inutile. L'artiste pourrait souvent se contenter d'expliquer son message en quelques mots. Pourtant, il préfère se donner la peine de passer par une œuvre difficile à réaliser. Le peintre qui s'attelle à représenter avec la plus grande des précisions un cheval, doit passer des heures à tracer les poils d'un animal qui n'existe pas. Il accepte la futilité de cette action parce qu'elle lui permet d'atteindre le but plus grand qu'est la réalisation de l'œuvre. Cette attitude est peut-être encore plus voyante chez les acteurs et les comédiens. Dans *Joker* de Todd Philips, Joaquin Phoenix pourrait simplement dire que son personnage sombre de plus en plus dans la folie, mais sa performance de la folie rend le message bien plus marquant. Le contenu n'est pas que propositionnel.
- L'idée qu'il y a une attitude de goût similaire pour le sport et pour l'art permet d'expliquer pourquoi il y a dans les deux domaines des personnes complètement indifférentes aux événements qui s'y déroulent. Le sport laisse certaines personnes de marbre, de la même manière que l'art n'en touche absolument pas d'autres. J'imagine que nous avons tous au moins l'une des deux attitudes. Il serait intéressant qu'une étude sociologique investigate le

rapport entre les deux.

- Edgar souligne que le désintéressement (« disinterestedness ») est crucial dans l'attitude nécessaire à l'appréciation du sport et de l'art<sup>223</sup>. Je comprends par là qu'il est crucial de sentir que l'artiste ou le sportif agissent pour leur discipline, et pas pour leur intérêt personnel. Ou, pour être plus généreux, il ne faut pas sentir qu'ils agissent dans leur intérêt personnel. Dans le cas des jeux, nous voulons voir l'attitude ludique à l'œuvre. Nous voulons voir des joueurs qui se donnent pour leur jeu et qui ne nous font pas ressentir qu'ils sont sur le terrain pour la gloire ou l'argent.

J'aimerais encore revenir sur le sens dans lequel le sport est fictif. C'est un point tendu de la théorie parce que je défends aussi qu'il y a quelque chose de réel dans les matchs. L'idée est que certains éléments sont objectivement là, la victoire de telle équipe ou que tel joueur a joué dans tel club avant que cet événement ne le pousse à rejoindre le club rival. Seuls les sceptiques et les nihilistes nieraient ces faits. Par contre, seuls les amateurs de sport en reconnaissent l'importance. Il est vrai pour tout le monde que l'équipe de France de football a gagné la coupe du monde de 2018, mais ce n'est un fait pertinent ou important que pour celles et ceux qui sont dans la fiction du sport.

On pourrait aussi insister sur la dimension réelle du sport et nier qu'il y ait vraiment une fiction, ou du moins, une fiction dans le sens communément admis. Frodon ne jette l'anneau dans la lave du Mont Destin que fictivement. Rien ne s'est réellement passé. En sport, il y a bel et bien un ballon qui rentre dans un filet et ainsi un goal. Il y a deux réponses à cette préoccupation. La première est de remarquer que même s'il n'y a pas de réel hobbit qui jette un objet magique dans un volcan, il y a bien un professeur d'université qui écrit les phrases qui décrivent ces actions, ou une équipe de tournage et des acteurs qui créent les images qui représentent ces actions. Autrement dit, même si l'action est fictionnelle, elle dépend toujours d'une base réelle. La deuxième réponse est la continuité de la première pour le sport. Oui en sport, il y a toujours le fait brut qu'un ballon entre dans un filet, mais il faut bien voir qu'il y a plus de ballons qui rentrent dans des filets qu'il y a de buts. Ceci est justement dû au fait que pour compter comme un goal, un ballon doit rentrer dans un filet en respectant la fiction du sport en question.

Il faut néanmoins remarquer qu'il est possible de s'intéresser uniquement à la dimension réelle du sport ou de l'art, de rester volontairement en dehors des fictions sportive ou artistique. Peut-être qu'un apprenti cinéaste désire comprendre les techniques de création des scènes du

---

223 Edgar 2013, p. 101.

*Seigneur des anneaux* qu'il a sous les yeux. Ainsi, il ne cherche pas à entrer dans la fiction. Au contraire même, il essaie peut-être d'en déceler les mécanismes pour ensuite savoir comment les reproduire. En sport, pour des raisons scientifiques, une personne s'intéresse uniquement à la performance athlétique d'un joueur, sans chercher à comprendre l'impact que ce dernier a eu sur le jeu. Edgar donne l'exemple d'un biochimiste qui ne se préoccuperait que du geste de taper dans la balle<sup>224</sup>.

L'idée que les valeurs du sports sont réelles, même dans un cadre fictionnel, peut expliquer pourquoi nous sommes tant attachés au direct. Voir un match au moment où il se déroule semble particulièrement important pour l'apprécier pleinement. Si l'intérêt du sport en tant que spectacle est de contempler des valeurs réelles, alors il semble évident que nous voulons avoir le lien le plus direct avec ces valeurs. Tout ce qui médiatise notre perception de la valeur l'éloigne de son intérêt d'être réel. C'est mieux de voir le match en direct, c'est encore mieux de le voir depuis le stade. Un phénomène similaire existe en art avec les performances, notamment musicales et théâtrales. Voir un concert donne une portée supplémentaire à la musique. Voir une pièce de théâtre jouée donne de la profondeur au texte de la pièce. Je pense que cela est dû en partie à la possibilité de l'échec, le critère de démarcation du sport proposé par Edgar<sup>225</sup>. Que les musiciens puissent rater leur concert rapproche la performance d'un sport et surtout cela rend réelle la performance. Cette réalité explique que nous voulions en avoir l'expérience la plus directe possible. En art, il est aussi courant d'apprécier des œuvres vieilles de plusieurs centaines d'années. Cela s'explique bien par le fait que les valeurs sont fictionnelles. Elles sont ainsi intemporelles.

On pourrait justement critiquer mon analyse de l'art comme étant fictionnel dans un cadre réel. Premièrement, est-ce que l'art est vraiment fictionnel ? Il est vrai que jusqu'ici j'ai pris les cas faciles d'œuvres qui racontent des histoires fictionnelles. Il est ainsi évident que ces exemples présentent de la fiction. Qu'en est-il des œuvres plus abstraites comme les peintures bleues d'Yves Klein ou les peintures de montagnes par Ferdinand Hodler<sup>226</sup> ? Il est plus délicat de voir ce que ces cas là ont de fictionnel.

Selon moi, pour répondre il faut commencer par remarquer que la beauté d'un tableau est différente de la beauté d'un paysage. Nous n'apprécierions pas les œuvres d'art de la même manière si elles n'étaient que de simples objets. Grâce à l'attitude de goût, nous percevons l'art différemment des autres objets. Cette manière de percevoir n'est pas dans l'objet, mais dans notre esprit. Elle se

---

224 Edgar 2013, p. 141-142.

225 Edgar 2013, p. 121.

226 On pourrait aussi soulever que certaines œuvres d'art narrent des événements historiques, donc réels. J'adresse cette question dans la section sur le drama au moment de discuter la différence entre le drama sportif et artistique.

fonde sur les propriétés de l'objet, mais le résultat est obtenu dans notre esprit. Best utilise justement une idée similaire pour contraster le sport et l'art. L'objet de l'art est imaginé, alors que celui de du sport ne l'est pas<sup>227</sup>.

Wertz accuse Best d'avoir inventé un deuxième objet en plus de l'œuvre en disant que l'œuvre est à propos d'un objet imaginé<sup>228</sup>. Best répond dans un article qui transpire son agacement qu'il n'a bien sûr pas inventé de deuxième objet. Il s'explique en remarquant que dans *King Lear* de Shakespeare, nous nous intéressons au personnage de King Lear et à sa mort, pas à l'acteur qui l'interprète<sup>229</sup>. C'est en ce sens que l'objet de l'art est imaginé. Best ajoute qu'il n'y a pas cela dans le sport. Cependant, la situation me semble très similaire. Cela nous est complètement égal que telle personne pousse un ballon dans un filet avec le pied. Par contre, il est de la plus haute importance pour les amateurs que tel attaquant ait marqué un but lors de tel match. Ici aussi, l'objet est imaginé. De plus, je ne suis pas d'accord avec Best lorsqu'il dit que nous ne nous intéressons pas à l'acteur. Il est vrai que cela ne doit pas être l'objet premier de notre expérience. Cependant, apprécier la qualité du jeu d'un acteur, même s'il est justement censé se faire oublier, peut augmenter notre appréciation artistique d'une œuvre. En sport également, nous ne devons pas premièrement voir le joueur en tant qu'humain qui se force à jouer avec des handicaps pour respecter les règles. Cependant, nous rappeler quels obstacles il surmonte pour atteindre son but amplifie notre appréciation de sa performance<sup>230</sup>.

On pourrait encore objecter que certaines performances artistiques cherchent justement à ne pas être fictionnelles du tout. La performance du *Bain Brisé* de Yann Marussich peut être un exemple<sup>231</sup>. L'artiste commence sa performance dans une baignoire, recouvert de bris de verre. Un à un, il les retire jusqu'à se libérer<sup>232</sup>. Il semble que la situation dans laquelle il se met est très réelle. Il prend de vrais risques. Je reconnais que c'est un cas limite, mais il faut néanmoins voir que la situation est très différente de celles où on se retrouverait par accident dans une telle baignoire ou

---

227 Best, 1978, p. 118. Il se trouve que Best ne voit pas en quoi le cadre des règles donne sa dimension fictionnelle au sport. Il manque ainsi ce qui est imaginé dans le sport. Ceci explique certainement pourquoi Best affirme que le sport ne peut pas être à *propos* de quelque chose.

228 Wertz 1984, p. 105.

229 Best 1986, p. 96.

230 Il y a un autre sens dans lequel nous pouvons nous intéresser à l'acteur et pas à son personnage. Je peux me réjouir qu'une certaine personne interprète tel rôle parce que j'aime cette personne (personnellement ou pour son jeu). De même, je peux me réjouir que tel joueur mette un but parce que j'aime le joueur (personnellement ou pour son jeu). Ce parallèle ne vise pas à nier le point de Best qu'au théâtre nous nous intéressons à *King Lear* et pas à son interprète. Au contraire, ce ne sont justement pas des exemples où la conventionnalité des deux disciplines est acceptée. Nous apprécions le joueur et l'acteur en tant que personnes, pas en tant que joueur ou en tant qu'acteur. Mon intention est seulement de souligner qu'ici aussi, il y a un parallèle entre les deux disciplines.

231 Je n'ai pas discuté avec l'artiste. Je ne sais donc pas si son œuvre a effectivement cette prétention, mais c'est au moins possible qu'un tel message soit défendu.

232 L'exemple en images : <https://youtu.be/KxvYWyWcsWE>.

où un fou torturerait quelqu'un en lui faisant passer une telle épreuve. Dans l'œuvre, la situation est fictionnelle dans la mesure où elle est factice, artificielle, créée juste pour elle-même. D'ailleurs, si ce n'était pas de l'art, nous chercherions à aider la personne piégée dans la baignoire.

J'espère avoir réussi à défendre que les œuvres d'art ont un objet fictionnel. Il me reste encore à montrer en quoi elles s'inscrivent dans un cadre réel pour de conclure mon argument. Mon idée est simplement que nous créons les œuvres dans notre monde. Il y a une différence entre un vrai tableau et un tableau décrit dans un livre. Je peux écrire dans un livre qu'un tableau a le pouvoir de transmettre toute la souffrance du peuple arménien, mais cela restera dans le cadre du livre et ne donnera pas réellement à une œuvre ce pouvoir. L'idée peut ainsi paraître légèrement triviale, et dans un sens, elle l'est. La raison pour laquelle je fais ressortir cette idée de cadre réel pour l'art est que cela me permet de montrer en quoi la situation est inversée pour le sport. Pour ce dernier, ce sont les actions qui sont réelles, mais le cadre qui est fictionnel. Dans les deux cas, c'est la combinaison du réel et du fictionnel qui donne sa force à l'expérience qu'on en tire.

\*\*\*

Un objet fictionnel dans un cadre fictionnel correspond au tableau que je viens d'évoquer. Il est clair qu'il ne peut pas avoir autant d'effet qu'un tableau réel. Peut-être que la description du tableau fictif sera tellement bonne qu'elle nous transmettra quelque chose. A ce moment, c'est la description qui aura une valeur artistique, pas le tableau, puisqu'il n'existe pas. Quid de la possibilité d'instancier des valeurs réelles dans un cadre réel ? Suis-je en train de dire que les valeurs d'actions réelles sont moins bonnes que celles issues de l'art ou du sport ? Ce n'est de loin pas mon idée. Le courage de soldats qui résistent au fascisme est certainement parmi les plus hautes valeurs que l'humanité ait connu. Cependant, il faut bien voir que ce sont des valeurs difficiles à trouver et à contempler. Le courage suppose en effet une situation dangereuse. Pire, certaines valeurs positives nécessitent des valeurs négatives. Tout sacrifice suscite une perte. Parce qu'ils ont une part de fictionnel, l'art et le sport évitent ces mauvais côtés. Par contre, parce qu'ils ont une part de réel, leurs valeurs ont également une certaine intensité.

Reprenons la fameuse main de Luiz Sárez lors de la coupe du monde 2010. L'uruguayen se sacrifie pour son équipe et en ce sens son action est belle. Pourtant, ce sacrifice ne coûte pas comme un réel sacrifice coûterait. La fiction nous permet de prendre une distance par rapport à ce qui est perdu. Un général de guerre peut faire preuve de génie lors d'une campagne militaire, mais son

génie est voué à l'annihilation d'êtres humains<sup>233</sup>. Une œuvre d'art a le potentiel de représenter le génie militaire sans en payer le coût en vies humaines. Pour que la transcendance ait lieu, il faut que l'expérience soit saine. J'entends par là que quel que soit leur message, les œuvres d'art ne doivent pas être elles-mêmes dangereuses. Pour le sport, le cadre fictionnel qui les définit doit délimiter un espace sûr.

Il existe des cas limites. Prenons l'exemple du derby espagnol opposant les clubs de football du Real Madrid et du FC Barcelone, *el Clásico*. Il se trouve que pour des raisons historiques, la région de la Catalogne est en opposition idéologique et politique avec le reste de l'Espagne et en particulier avec la capitale, Madrid. Cette rivalité extra-sportive se traduit par des matchs particulièrement tendus. La situation s'est aggravée ces dernières années et on l'entend de plus en plus, ces rencontres sont « plus que du football, elles sont politiques »<sup>234</sup>. Tant que cela ne fait que pousser les joueurs à se donner plus de peine pour le match, cela ne pose pas de problème. Cependant, il arrive souvent qu'une certaine agressivité apparaisse et que les matchs se terminent relativement mal: fautes à répétitions, bagarres<sup>235</sup>... Je pense que dans ces situations, le match cesse d'être du sport. L'opposition entre les deux équipes devient réelle, parce qu'elle est la prolongation de l'opposition réelle entre les deux villes. Les règles du football servent d'outil au combat qui oppose Madrid à Barcelone, elles ne servent plus à créer une fiction sportive.

Un autre exemple concerne l'équipe de Suisse de football. Cette dernière est composée en bonne partie de joueurs d'origine albanaise et kosovare, dont les peuples ont une histoire plus que troublée avec la Serbie. Lorsque justement la Suisse a affronté la Serbie lors de la coupe du monde 2018, la rencontre s'est déroulée dans une tension particulièrement élevée. Je pense que dans ces situations, les joueurs n'ont plus l'attitude ludique. Il n'acceptent plus les obstacles juste pour que l'activité soit possible. Ils veulent atteindre le but du jeu parce qu'une victoire ferait mal à l'adversaire, parce que la rencontre joue un jeu dans le combat qui est mené contre l'ennemi. Et ça n'est pas du sport. Cela ne veut pas dire qu'il n'y a aucun intérêt à analyser ce genre d'événements. Je pense que la sociologie a certainement énormément à en dire, mais ce n'est pas l'objet de la philosophie. Finalement, je veux clarifier que je ne pense pas que les joueurs ne devraient jamais être motivés par autre chose que par l'attitude ludique. Si des raisons personnelles les poussent à

---

233 J'imagine que le général Guillaume Henri Dufour, fervent défenseur des techniques d'intimidation plutôt que de confrontation, nierait cette affirmation. Cependant, elle reste valide pour une grande quantité de chefs de guerre et mon argument n'en a besoin que d'un seul pour fonctionner.

234 Je n'ai pas d'occurrence particulière à mentionner pour cette « citation ». Il n'y a en a pas besoin car on retrouve cette idée dans presque tous les articles, sportifs ou non, qui parlent des *Clásico*. D'ailleurs, le simple fait que des articles non-sportifs s'intéressent à l'événement prouve que ces matchs sont plus de que du football.

235 Je préfère ne pas illustrer ces comportements par une vidéo.

mettre plus de volonté, c'est très bien, mais il ne faut pas qu'ils adoptent un comportement qui change leur *manière* de jouer (être agressif envers les adversaires, les mettre plus facilement à terre etc.)<sup>236</sup>. D'ailleurs, on pourrait aussi imaginer que pour une raison ou pour une autre, un joueur ait envie que l'adversaire remporte la partie. Dans cette situation aussi, la partie ne serait pas du sport, car comme nous l'avons vu, les *triflers* qui n'essaient pas vraiment de gagner au jeu, gâchent la partie. Cela veut aussi dire qu'il est possible d'avoir un art engagé. Une œuvre n'est pas obligatoirement neutre. Son message, son contenu, peut être engagé, mais pas l'œuvre en tant qu'objet. J'entends par là que l'œuvre ne doit pas contribuer concrètement à la lutte, comme développer un nouvel armement pour aider son camp le ferait.

Mumford exprime une idée similaire en expliquant que nous choisissons la compétition dans le sport parce que c'est *fun*, parce que les enjeux ne sont pas importants. Cela contraste avec la guerre ou l'économie qui déterminent notre avenir et celui des sociétés dans lesquelles nous vivons<sup>237</sup>. Mumford montre également que la trivialité permet d'apprécier l'esthétique de certains mouvements. Voir un soldat sauter du mieux qu'il peut pour éviter une explosion et ainsi sauver sa vie ne nous procurera pas de plaisir, aussi prodigieux que puisse être le saut. Par contre, un gardien produisant le même mouvement corporel dans le but d'empêcher une balle d'atteindre le but peut représenter un geste magnifique<sup>238</sup>.

Mumford défend un autre intérêt à observer le sport. Nous sommes en partie des êtres rationnels et en partie des êtres de sensation. Le sport pourrait être la jonction des deux en étant à propos du rapport corps-esprit<sup>239</sup>.

« Sport might be a celebration of the body : an arena in which we can admire the body and the extent of its physical capacities, under our rational control. »<sup>240</sup>

« Le sport pourrait être une célébration du corps : une arène dans laquelle nous pouvons admirer le corps et l'étendue de ses capacités physiques, sous notre contrôle rationnel. »

---

236 Le problème se pose également lorsque les joueurs de hockey sur glace commencent à se battre en plein match. A ce moment, le sport est suspendu. Étonnamment, la pratique est tolérée, bien qu'elle soit interdite par les règles et qu'elle ait une incidence indirecte sur le match (un joueur qui se fait frapper violemment pendant l'altercation risque de moins bien jouer). Je trouve d'ailleurs scandaleux que des institutions permettent ce genre de comportements. L'article d'Oscar Palma et Ryan Lewinson, « The Morality of Fighting in Ice Hockey : Should It Be Banned ? », arrive à une conclusion similaire après une discussion très intéressante de la question.

237 Mumford 2012a, p. 135.

238 Mumford 2012a, p. 136.

239 Bosselet présente une idée similaire. Le sport permettrait de vivre pleinement l'unité du corps et de l'esprit dans le sens où il nous aiderait à reconnaître qu'ils ne sont qu'une seule et même chose. Bosselet, chapitre 6.

240 Mumford 2012a, p. 136. Par hasard, le jour de la lecture de ce passage de Mumford, je suis tombé sur l'article d'un site de sport qui exprimait une idée similaire. Lors d'un dribble réussi, « the brain is in perfect harmony with the muscles », le cerveau est en parfait harmonie avec les muscles. Souvik Roy Chowdhury, <https://www.sportskeeda.com/slideshow/football-10-best-ever-dribblers-world-football?key2=255507>, consulté le 22.11.19.

Je pense que Mumford a ici en tête quelque chose de similaire à mon idée de condition humaine. Cependant, il ne remarque pas que c'est également le cas en art. Dans les deux disciplines, nous contemplons un objet qui célèbre la richesse de notre corps et de notre esprit. Pour l'art, la célébration du corps se fait parce que nous percevons l'œuvre par nos sens et une bonne œuvre met aussi à contribution notre esprit de par l'attitude qu'il faut avoir pour l'apprécier. Peut-être que le sport approche cette célébration du rapport entre le corps et l'esprit par le corps et l'art par l'esprit. Je reste cependant prudent quant à cette affirmation.

Mumford dit que le sport est *à propos* de ce rapport corps-esprit. Il se positionne explicitement contre la position de Best qui nie un quelconque à propos du sport, contrairement à l'art. Avant de passer à cette question, j'aimerais discuter un dernier cas sur lequel ma théorie du cadre fictionnel a des conséquences : les Jeux du cirque romains.

\*\*\*

Mechikoff pose la question de savoir si les spectacles favoris des romains sont vraiment du sport<sup>241</sup>. Il mentionne à ce sujet H.A. Harris qui aurait justement refusé d'appeler ce qui se passe dans les amphithéâtres romains du sport<sup>242</sup>. Cela peut paraître étonnant car j'imagine que les combats à mort qui servaient de divertissement aux peuples de l'empire romain sont un exemple paradigmatique de sport pour certains et devaient certainement l'être pour les contemporains de ces pratiques. Je reconnais que ce sont des spectacles, mais ce n'est pas suffisant pour être du sport. Les exécutions publiques étaient également des spectacles dans l'Europe de l'époque moderne, mais cela n'en faisait pas des expériences transcendantes pour autant.

Il me semble que le problème de ces activités romaines est qu'elles sont trop réelles pour être du sport. Dans un jeu, les règles créent les actions. Le fait brut lui-même ne représente rien. Dans les Jeux du cirque, tout est réel. L'épée qui traverse le corps de l'ennemi est une victoire pour le survivant, que le combat se passe dans l'arène ou ailleurs. La mort du vaincu est la même, dans l'arène ou en dehors<sup>243</sup>. Cela veut dire que les valeurs instanciées dans les arènes romaines étaient bien réelles, et cela explique pourquoi les spectateurs y prenaient du plaisir. Le courage exemplifié

---

241 Mechikoff, p. 6.

242 HARRIS, H. A., *Sport in Greece and Rome (Aspects of Greek and Roman Life)*, 1972. D'après Mechikoff, p. 94.

243 C'est également la raison pour laquelle je n'appellerais pas les combats de coqs auxquels John Gleaves fait référence dans *Sport as meaningful narratives* du sport. Les bêtes se battent réellement dans les arènes et elles y jouent leur vie. Je ne suis pas sûr que lui-même considère les combats de coqs comme du sport. Cependant, cela impliquerait que ce sont les *paris* sur les combats de coqs qui sont du sport dans sa dialectique, ce qui me semble peut-être encore plus étrange.

dans l'arène était du vrai courage, parce qu'il servait à surmonter de vrais dangers. De toute évidence, les arènes romaines n'étaient pas des cadres sains et sécurisés comme ma définition du sport le demande.

Je n'ai pas la prétention d'être un spécialiste des Jeux du cirque et je suis conscient de ne pas en connaître toute la richesse. Je sais néanmoins que les affrontements de gladiateurs étaient codifiés et qu'ils ne consistaient pas en de simples combats à mort déchaînés. La plupart du temps, les guerriers survivaient au combat. L'entraînement et l'entretien d'un gladiateur était bien trop coûteux pour que ce dernier ne se présente qu'une seule fois à la foule. Cependant, que les combats aient été codifiés ne diminuent pas leur réalité. Le code pénal codifie la justice, mais son impact est bien réel. Il liste de vraies punitions pour de vrais crimes. La guerre aussi est codifiée, par des uniformes, par des déclarations officielles de guerre, par le droit international. Nous n'accepterions pas de dire que seule la guerre civile, non codifiée, n'est pas un jeu. De plus, dans une recherche philosophique, ce qui compte c'est la possibilité conceptuelle des combats à mort, que l'on reconnaisse les Jeux du cirque comme d'actuels combats de ce type ou non.

Les Jeux du cirque sont donc seulement réels, ils n'ont pas la dimension fictionnelle qui caractérise le sport. Je tiens à remarquer que ce n'est pas qu'une question d'époque et de conception moderne du sport. Mechikoff défend que, oui, les Romains cherchaient des tueurs pour leurs arènes, mais aussi que les Grecs entraînaient de vrais athlètes. Ces derniers devaient être en forme pour la guerre *et* pour la vie civile. Ainsi ils développaient des capacités spécifiques à leurs sports<sup>244</sup>. Les jeux grecs *représentent* des activités militaires, ils ne *sont* pas des activités militaires<sup>245</sup>. Edgar donne l'exemple d'un même jet de javelot aux Jeux Olympiques et à la guerre. Il n'est sportif que dans le premier cas<sup>246</sup>.

Heather Reid défend au contraire que les combats du cirque étaient proches de notre sport justement parce qu'ils étaient réels. Cela vient du fait que pour elle le sport est une activité proche de la philosophie au sens où c'est une activité de recherche de vérité. Le gladiateur a une chance de gagner sa liberté de la main de l'Empereur lui-même. L'activité questionnerait ainsi la hiérarchie<sup>247</sup>. La vision de Reid me semble surtout intéressante pour caractériser les « sports » antérieurs à la Grèce antique. Dans l'Égypte antique, un combat de boxe contre le pharaon n'était pas un réel

---

244 Mechikoff p. 90.

245 Ce point coïncide avec l'idée que les sports représentent la condition humaine. A une époque où la guerre est omniprésente pour l'homme, il peut apparaître que la guerre fait partie de la nature humaine. Il n'y a pas de lien causal de l'un à l'autre, mais j'imagine que c'est un chemin psychologique possible et même probable. Ainsi, on invente des sports qui représentent cette condition guerrière. Les activités grecques correspondent à cela avec le lancer de javelot, la lutte, la course etc.

246 Edgar 2013, p. 32.

247 Reid 2009a, p. 47.

combat car l'issue du match était déjà connue, on savait qui allait gagner<sup>248</sup>. Ces activités étaient encore dans le réel, au sens où elles servaient à affirmer une vision du monde, en l'occurrence la divine supériorité du pharaon. Reid nomme « philosophical sports » les activités qui apparaissent en Grèce au moment où les philosophes pré-socratiques se démarquent grâce au postulat qu'ils ne savent pas beaucoup de choses. De la même manière que la sagesse est la reconnaissance d'une connaissance limitée, les nouvelles compétitions sportives ne servent pas à affirmer, mais à chercher la vérité. Elles posent des questions authentiques au sens où la réponse n'est pas imposée par la question comme dans un combat de boxe avec le pharaon<sup>249</sup>. Des règles impartiales sont censées garantir la justesse du questionnement. A ce titre, la Grèce antique n'admet pas les activités qui nécessitent un juge<sup>250</sup>. Reid ne le dit pas explicitement, mais je pense que cela correspond aux sports esthétiques.

Cependant, je pense que la vision de Reid souffre d'un problème qui peut être formulé de deux manières. Premièrement, elle ne reconnaît pas le cadre fictionnel des activités sportives. Certes gagner un match de tennis peut être la preuve que vous êtes un meilleur joueur de tennis que votre adversaire. Mais qu'est-ce qu'être un meilleur joueur de tennis ? Rien, en dehors du monde du tennis. En ce sens la portée de cette vérité est très limitée. Si au contraire vous comparez le travail de deux maçons, vous pourrez établir lequel des deux est le meilleur au sujet d'une vraie capacité de ce monde. Une autre manière de formuler ce problème est de dire que le sport est une technique pour obtenir une vérité dans ses propres règles. Ce que je pourrais faire avec beaucoup d'autres activités. Je peux dire que la personne qui arrive à faire le pain le plus gonflé avec un kilogramme de farine et dix grammes de levure est la plus apte ou la plus digne à diriger l'Union Européenne, ou que celle qui tape le plus de fois dans ses mains en une minute est la favorite des Dieux, mais cela ne rendrait pas vrai le résultat obtenu. Les combats de gladiateurs permettaient au vainqueur d'avoir une chance d'être libéré de sa condition d'esclave, mais ce n'était qu'une convention. Ce n'était pas une qualité intrinsèque de ces combats.

Finalement, Mechikoff explique que les gladiateurs étaient déguisés en ennemis de Rome pour que leurs morts n'attristent pas les spectateurs<sup>251</sup>. Cela peut sembler être une manière dont les combats de gladiateurs étaient fictionnels. En effet, il semblerait qu'ils pouvaient être à propos du combat entre Rome et ses ennemis. Cependant, nous allons voir que ces déguisements portés par les guerriers ne représentaient pas au sens spécifique auquel l'art et le sport représentent.

---

248 Reid 2009a, p. 41-42.

249 Reid 2009a, p. 41-42.

250 Reid 2009a, p. 42-43.

251 Mechikoff, p. 93.

## 2. L'à propos du sport

Une des idées les plus récurrentes de Best est que le sport n'a pas de sujet, qu'il n'est *à propos* de rien<sup>252</sup>. Ceci sert principalement de prémisse dans son argument que le sport n'est pas de l'art. L'art peut être à propos du sport, mais le sport ne peut pas être à propos de l'art. Donc art et sport ne peuvent pas être le même objet. A ce stade, il devrait être clair que je rejoins Best sur le point que le sport et l'art ne sont pas identiques. Je peux aussi accepter que le sport ne peut pas être à propos de l'art. Cependant, il est très étonnant que pour Best l'idée d'un *à propos* du sport soit si évidemment fausse qu'il n'argumente absolument pas pour la défendre. McFee défend également que le sport ne peut pas avoir de sujet et reconnaît l'influence de Best sur sa position<sup>253</sup>. Edgar affirme que cette position est également celle de Hans Ulrich Gumbrecht<sup>254</sup>.

Il est vrai que le sport peut être *à propos* de quelque chose de plusieurs manières, dont certaines ne correspondent pas à celle dont l'art est à propos des problèmes de la vie. Les positions susmentionnées ne sont donc pas complètement fausses, mais elles sont incomplètes. Il y a une première manière dont un sport, ou un jeu en général, peut être à propos. C'est simplement dans le sens de faire référence à quelque chose, un événement, une situation, ou peut-être encore d'autres phénomènes. La référence peut être interne ou externe au match en question. Par exemple, une équipe de football peut se déguiser en résistants français et l'autre équipe en nazis. Le match sera ainsi une représentation de la Seconde Guerre mondiale en France. Il sera *à propos* de ce sujet. La référence est interne au match car c'est le match lui-même qui fait référence au sujet en question. La référence est externe si le match renvoie à un phénomène pour des raisons qui lui sont indépendantes. Nous avons dans ce cas des exemples concrets. Selon Mechikoff, la première grande compétition sportive des Etats-Unis est la course de 1823 qui a vu s'opposer deux chevaux, l'un représentant le Nord du pays, l'autre le Sud<sup>255</sup>. Cette course était à propos de la rivalité Nord-Sud. Un autre exemple, ludique cette fois, est les championnats du monde d'échecs de 1972 à Reykjavik ayant opposé l'américain Bobby Fischer au russe Boris Spassky. La partie peut être vue comme une allégorie de la guerre froide<sup>256</sup>. Les *Clásico* discutés plus haut sont un autre exemple. Un point intéressant à propos de ces trois derniers exemples est qu'on peut les considérer comme des représentations de la réalité, mais qu'ils peuvent aussi être utilisés après-coup pour comprendre une

---

252 Best 1978, p. 122. Best 1980, p. 79. Best 1982, p. 372. Best 1986, p. 97.

253 McFee 2015, p. 175.

254 GUMBRECHT, Hans Ulrich, *In praise of athletic beauty*, 2006. D'après Edgar 2013, p. 102.

255 Mechikoff, p. 262.

256 Edgar 2013, p. 162.

réalité dont ils font partie.

Malgré tout, je ne pense pas que ces sens d'être *à propos* sont vraiment utiles pour ce que je cherche à défendre, à savoir que le sport est à propos de la condition humaine. La raison principale est que toute activité pourrait être à propos de ces manières là. Simplement pouvoir renvoyer à autre chose ne suffit pas pour caractériser ce qui est spécifique au sport ou à l'art. Ce point est particulièrement visible avec l'exemple du jeu balle mésoaméricain, le *pok-ta-pok* en langue maya.

« In a Mayan creation myth (*Popul Vuh*) two human ballplayers, Hun Hunahpu and Vucub Hunahpu, are tricked by the gods into competing with them in the underworld. They are defeated and sacrificed, by decapitation. The magical offspring of Hun Hunahpu, Hunahpu and Xhalanque, are even better ballplayers, and defeat the gods and their tricks. In victory they are able to restore their father and uncle as the sun and moon »<sup>257</sup>

« Dans le mythe de la création maya (*Popul Vuh*) deux joueurs de balle humains, Hun Hunahpu et Vucub Hunahpu sont leurrés par les dieux pour les faire jouer avec eux dans les enfers. Ils sont vaincus et sacrifiés par décapitation. La descendance magique de Hun Hunahpu, Hunahpu et Xhalanque, sont d'encore meilleurs joueurs de balles, et ils vainquent les dieux et leurs ruses. Dans la victoire, ils arrivent à restaurer leur père et leur oncle en tant que le soleil et la lune. »

Le jeu servait de rituel aux peuples d'Amérique centrale précolombienne<sup>258</sup>. En effet, chaque partie servait à recréer le combat divin et à définir qui serait sacrifié. Les spécialistes ne sont d'ailleurs pas sûrs de qui était sacrifié, les vainqueurs ou les vaincus. Ce qui compte ici pour nous, c'est que le jeu servait d'allégorie. En ce sens, il était complètement égal que la balle en feu soit remplacée par une balle orange<sup>259</sup>. Pourtant, cela change complètement la manière de jouer au jeu. Dans un sport, tout est dans la manière de jouer. C'est ce qui le définit. C'est justement par là qu'il représente quelque chose, qu'il est à propos de son sujet. Le *pok-ta-pok* n'est pas défini par la manière dont on y joue. C'est ce dont il est à propos de manière externe au jeu, sa dimension allégorique, qui le caractérise. Pour cette raison, il n'est pas un sport.

Best rejette un contre-exemple à sa théorie qui illustre une situation similaire. On a plusieurs fois rétorqué à sa position que le sport ne peut pas exprimer les problèmes de la vie, et ainsi pas être de l'art, qu'en faisant le signe Black Power au Jeux olympiques de 1968, Tommie Smith et John Carlos avaient justement exprimés des *lifes issues* à travers le sport. Best répond très justement que

---

257 WHITTINGTON, Micheal, *The sport of life and death : The Mesoamerican ballgame*, 2001, p. 17-19. D'après Edgar 2013, p. 62.

258 Cette utilité extrinsèque du jeu pousse d'ailleurs Edgar à lui refuser le statut de sport. Edgar 2013, p. 64. Le fait que les Mayas n'auraient pas eu de concept de la réalité (à partir duquel ils auraient contrasté la fiction) pousse également Edgar à la conclusion que le *pok-ta-pok* n'est pas un sport, même s'il en a beaucoup de propriétés de surface.. Edgar 2013, p. 55.

259 Edgar 2013, p. 66.

cet exemple ne marche pas parce que l'acte est externe au sport<sup>260</sup>. La manifestation en faveur des droits humains ne s'est pas faite par le jeu même, mais en dehors.

Il y a donc deux manières d'être à propos en sport. Une est liée au match, à l'occurrence particulière. L'autre est liée au sport en général en tant qu'ensemble de règles. Dans le premier sens, ce dont la partie est à propos n'a aucune incidence sur le jeu. Dans le deuxième sens, l'à propos est directement incorporé aux mécaniques du jeu, c'est son vrai contenu, qui est lié à l'esprit du jeu. Pour le football, l'interdiction de jouer avec les mains est cruciale. Elle fait que le football est à propos des capacités de bipèdes des humains<sup>261</sup>. Il est donc tout à fait possible qu'une occurrence particulière d'un match ne crée pas la transcendance alors que le sport en général le permettrait. Il est probable que des jeunes novices n'exemplifient pas les mêmes valeurs que des professionnels d'une ligue importante, même s'ils pratiquent le même sport. Une partie jouée par des professionnels d'une ligue à haut niveau risque fortement de mettre en scène ce que le sport cherche à tester, alors que la partie jouée par les amateurs risque plus de passer à côté du sujet du sport, ou de le représenter avec moins d'intensité.

Peut-on étendre cette distinction à l'art ? Je pense que l'opération est délicate car en art le contenu et la manière sont complètement intriqués. Nous l'avons vu avec le cas du poème, changer le moindre mot change tout le poème, contrairement au rapport gouvernemental où le choix d'un mot peut ne pas changer le message. Prenons *Rhinocéros* d'Eugène Ionesco comme exemple. La pièce de théâtre décrit comment, progressivement, la population d'une ville se transforme en rhinocéros. En réalité, le livre est à propos des idéologies extrémistes et de la manière dont elles se propagent dans la société. C'est ce dont l'œuvre est *vraiment* à propos. Que les habitants se transforment en rhinocéros plutôt qu'en un autre animal est contingent. Bien sûr, l'animal en question n'a pas été choisi au hasard. Pas n'importe quoi ne peut être à propos des idéologies extrémistes. Il faut représenter les choses d'une certaine manière et cela pose une contrainte sur le style. Je suis tenté de dire que cela est similaire à ce qu'un jeu essaie de mettre en place, poser des contraintes sur la manière de jouer. De la même manière que différentes mises en scène peuvent

---

260 Best 1978, p. 117. Best emploie le mot « extrinsèque », mais je pense que nous avons la même distinction en tête.

261 Un autre exemple de la distinction se trouve dans les jeux de cartes *Hero Realms* et *Star Realms* et permet de clarifier ce que j'entends pas une occurrence du jeu. Les deux jeux fonctionnent exactement sur les mêmes mécaniques. Le jeu est ce qu'on appelle un jeu de *deckbuilding* (construction de paquet de cartes). Chaque joueur reçoit les mêmes cartes de base, et dispose de ressources avec lesquelles il peut acheter des meilleures cartes et ainsi construire son paquet pour affronter l'adversaire. Les règles sont presque totalement les mêmes d'une version à l'autre (et les quelques différences pourraient tout à fait être transférées de l'une à l'autre). La seule différence notable est que l'un des jeux se déroule dans un univers d'*heroic fantasy* alors que l'autre prend place dans un univers de science-fiction. Ainsi, les deux versions sont des occurrences du même jeu et elles sont à propos de deux univers différents. L'idée d'occurrence que j'ai en tête n'est ainsi pas nécessairement une question de partie spécifique.

représenter différemment le contenu de l'œuvre, différents matchs représentent différemment ce dont un sport est à propos. Je reconnais que les situations ne sont pas parfaitement parallèles. Cependant cela ne me pose pas de réel problème car je ne cherche pas à défendre que le sport et l'art sont parfaitement identiques. Arriver à une forte ressemblance me suffit.

De plus, si on reprend la théorie de l'art de Best, ce dernier défend qu'une œuvre ne doit pas nécessairement questionner les problèmes fondamentaux de la vie pour être artistique. Il suffit que la forme artistique dans laquelle l'œuvre est créée le permette. La situation du sport est également proche sous cet aspect, puisque mon idée est que le sport en général *permet* l'exemplification de valeurs, mais que chaque match particulier ne le fait pas nécessairement.

Edgar établit un autre parallèle entre les deux disciplines, justement par rapport au fait qu'il n'est pas évident de trouver ce dont elles sont à propos. Il part des œuvres d'art, en particulier celles qui sont non représentatives, comme les Bleus de Klein. Si on répond à cela que la peinture est à propos du bleu et du fait de peindre, alors pourquoi ne pas dire que le volley est à propos du sable, des mouvements de la balle etc.<sup>262</sup> ? On pourrait essayer d'esquiver le problème en adoptant une théorie classique de l'art qui rejeterait les œuvres comme les monochromes. Cependant, la question se pose également pour les œuvres d'art musicales. S'il faut l'*aboutness*, l'à propos, dont parle Danto pour être de l'art, devrions-nous exclure la musique des arts ? Edgar donne l'exemple d'une fugue de Bach qui, directement, ne signifie ou ne représente rien, mais représente à travers des règles de composition qui lui sont internes. Autrement dit, cette représentation est purement syntactique. Le sport pourrait faire pareil<sup>263</sup>. Si je comprends bien l'argument, l'idée est qu'un but représente quelque chose dans l'ensemble des règles du sport, à savoir un point qui compte pour la victoire.

La deuxième explication d'Edgar est bonne, mais n'est pas spécifique au sport. On pourrait dire pareil des jeux en général. La première explication me semble être une meilleure piste. Elle suggère que le sport est à propos des éléments qui le constituent, pour le beach volley notamment le sable et la balle. Edgar est dans la bonne direction mais il rate l'élément central : l'humain. Le volley n'est pas uniquement à propos du sable, mais à propos des capacités de l'homme à se mouvoir dans le sable. Pareil pour la balle, ce qui compte c'est ce que l'homme peut en faire. Il me reste deux clarifications majeures pour que l'idée que le sport est à propos de la condition humaine soit limpide. Premièrement, il me faut montrer comment un sport peut intégrer ce questionnement, et ensuite il me faudra montrer comment les spectateurs le perçoivent.

Voici des exemples de mécaniques de sports qui cherchent à représenter la condition de l'être

---

262 Edgar 2013, p. 15-16.

263 Edgar 2013, p. 149-150.

qui y participe. Edgar pense que les sports temporels, dont la durée est fixée par une certaine quantité de temps et pas par un certain nombre d'actions, sont à propos du temps. Les défaites concédées à la dernière minute auraient un pathos particulier ou supplémentaire de par la dimension temporelle du sport<sup>264</sup>. Je préciserais l'idée d'Edgar en ajoutant que ces sports sont à propos du temps *pour l'homme*. Le fait qu'il soit limité, qu'il s'écoule. En effet, le temps lui-même ne semble pas être limité. Quant à l'écoulement, la question reste ouverte de savoir si c'est une propriété du temps ou si ce n'est qu'une illusion de la conscience, mais dans les deux cas je pense que les sports cherchent plus à questionner *notre* manière de gérer le temps plutôt qu'un éventuel comportement du temps. D'ailleurs, les sports temporels ne représentent pas tous la pression temporelle de la même manière. En basketball le temps s'arrête dès que la balle n'est plus en jeu alors qu'en football le chrono tourne en permanence, même pendant des pauses prolongées dues à des blessures. Cela change les options stratégiques à disposition des joueurs. Le temps n'est pas une ressource similaire selon comment son écoulement est codifié.

On peut se demander si le fait que les sports temporels sont à propos du temps peut expliquer que la règle du but en or en football n'est pas restée longtemps en vigueur. Introduite pour la coupe du monde 1998, la règle stipulait qu'un but marqué en prolongation accordait instantanément la victoire. Le sport passait de temporel à événementiel en cours de partie. La règle n'est restée en vigueur que six ans. Peut-être qu'un changement d'esprit du jeu en milieu de partie n'offrait pas une expérience cohérente.

Mechikoff raconte qu'à leurs débuts, les versions féminines du basketball étaient très différentes de leur variante masculine<sup>265</sup>. Les règles devaient refléter la vision de la femme de l'époque. Ainsi, pour que le sport soit plus coopératif que compétitif, parcourir tout le terrain avec la balle était interdit, ce qui encourageait à faire plus de passes<sup>266</sup>. Comme je l'ai déjà dit plus haut, je pense que les hommes et les femmes sont constitués de manière similaire et je ne crois pas qu'il faille différencier les versions féminines ou masculines des sports, ou alors sur des détails. Pour cette raison, je ne pense pas que différencier la version féminine du basket était une bonne chose. Mon idée est plutôt que nous avons un exemple de comment une certaine conception de la nature de la participante entraîne un certain choix de règles. Les créateurs du basket pensaient que la nature de la femme était plus coopérative, alors ils ont instauré des règles qui testaient les capacités de collaboration des participantes.

---

264 Edgar 2013, p. 160.

265 Je dis *les* versions féminines parce que le sport féminin était beaucoup moins codifié, du moins à ses débuts. Il y avait ainsi différents baskets féminins.

266 Mechikoff, p. 286.

Mon point peut aussi être défendu en inversant la question. On ne comprend pas ce dont un jeu est à propos si ses règles ne sont pas claires. Edgar reprend l'exemple du sport G de Fred d'Agostino. Le G est parfaitement similaire au football, à ceci près qu'il ne pénalise pas les mains<sup>267</sup>. Ainsi, il est très dur de comprendre ce qui est légitime dans ce sport. On ne comprendrait pas en quoi le G encouragerait à jouer avec les pieds, le sport ne ferait ainsi aucun sens selon Edgar<sup>268</sup>. On ne saurait pas ce que le sport essaie de tester, de quelles capacités humaines il est à propos. Un match ne donnerait certainement pas grand chose parce que certains joueurs prendraient le ballon avec les mains, d'autres taperaient dedans avec les pieds. Le résultat ne serait pas cohérent. Le match pourrait quand même représenter de manière externe, si les joueurs étaient déguisés en cow-boy et en Indiens par exemple. Par contre, le jeu ne serait à propos de rien au sens sportif. De même, un dessin maladroit pourrait représenter des cow-boy et des Indiens sans qu'il n'ait aucune qualité artistique.

Ma dernière illustration est plus vague que les précédentes. Elle cherche justement à montrer que l'on retrouve des principes généraux dans tous les sports. La lutte, le jet de disque ou de javelot, la boxe, la natation, ou l'équitation existent depuis des millénaires. Mechikoff explique cela par le fait que nos préoccupations n'ont pas changé depuis les civilisations qui ont créé ces activités :

« many of the same concerns, goals, hopes, and dreams that most of us have today were shared by men, woman, and children who lived five centuries or even four or five millennia ago »<sup>269</sup>

« beaucoup des préoccupations, des buts, des espoirs et des rêves que la plupart d'entre nous avons aujourd'hui étaient partagés par les hommes, les femmes et les enfants qui ont vécu il y a cinq siècles ou même quatre ou cinq millénaires »

Finalement, si les sports sont bien tous à propos du même sujet, même s'ils en font ressortir différents aspects, il serait étonnant qu'ils ne partagent aucun point commun. L'idée de l'égalité des chances se retrouve dans tous les sports. Chaque équipe ou compétiteur doit avoir les mêmes chances. Bien sûr ce n'est pas une pure égalité, dans le sens où le sport n'est pas censé effacer les prédispositions de chacun. C'est une égalité des chances au sens où le jeu traite tout le monde pareil<sup>270</sup>. Temps de jeu similaire, territoires ou buts de tailles égales, équipe composées du même nombre de joueurs etc. Quand un certain hasard intervient, comme dans le choix de l'équipe qui commence avec le ballon au football, on essaie de compenser l'injustice au mieux, par exemple en accordant l'engagement à l'autre équipe en seconde mi-temps. D'ailleurs, ce principe est si général

---

267 D'AGOSTINO, Fred, *The ethos of games*, in *Philosophic inquiry in sport*, 1995, p. 45. D'après Edgar 2013, p. 42.

268 Edgar 2013, p. 42.

269 Mechikoff, p. 4.

270 Voir ma discussion de la différence entre justice et équité dans la section sur la définition du sport.

qu'il serait certainement présent dans les sports d'autres êtres vivants. Du moins, il se retrouve dans tous les sports humains dont j'ai connaissance. Comme le dit Mechikoff, « some things may never change if the original idea is sound. »<sup>271</sup>.

Il me reste un contre-argument général à écarter. On pourrait défendre que le sport est à propos de rien parce que la condition humaine n'est pas un vrai objet, mais uniquement une projection de l'esprit. Cette position pourrait être soutenue par un argument que, selon Edgar, McFee pourrait adopter. L'idée est que le sport n'a pas de sens parce qu'un match n'est qu'une conjonction de mouvements humains. Comprendre la somme des actions suffirait pour comprendre le sport. Cet argument aurait aussi pour conséquence qu'il n'y a pas de philosophie du sport à proprement parler puisqu'elle se résumerait à la philosophie de l'action. Les deux formulations concernent le même problème, à savoir qu'il n'y aurait rien de spécifiquement sportif que la philosophie peut traiter<sup>272</sup>. Edgar lui-même répond par sa remarque susmentionnée que certaines œuvres non-représentatives ou musicales ne semblent pas avoir de sens non plus. Il existe cependant une autre réponse plus pertinente avec la discussion actuelle parce qu'elle écarte aussi la première formulation du problème. Ce dernier ne se pose que pour l'occurrence particulière du sport. Il est vrai que le match est une somme d'actions. Cependant, on peut se demander pourquoi nous avons ces actions spécifiques. Ne trouve-t-on pas des actions différentes dans les matchs de curling et dans les matchs de basketball ? Au football, la quasi-totalité des mouvements pertinents pour comprendre ce qui se passe seront des mouvements de pieds. Pour comprendre pourquoi nous avons certaines actions plutôt que d'autres, nous sommes obligés de nous intéresser au sport lui-même. C'est grâce à l'esprit du sport X que nous comprenons pourquoi les matchs du sports X sont systématiquement composés d'actions similaires.

En quoi cela répond-il au problème ? Dans sa première formulation, la critique visait à dire que le sport était à propos de rien parce que même s'il cherchait à être à propos de la condition humaine, si on rejette l'existence de la condition humaine, il n'y a plus d'objet dont le sport peut être à propos. Réponse, chaque sport est à propos d'un certain ensemble d'actions représentatives de notre nature. Il n'y a donc pas besoin que la condition humaine soit une idée dans le ciel platonicien pour que les règles d'un jeu, qui sont un objet abstrait, soient à propos d'elle. Dans sa deuxième formulation, le problème est que le sport peut être analysé comme une simple somme d'actions et la philosophie du sport n'a ainsi rien de spécifique à nous apprendre. Réponse, il faut quand même

---

271 Mechikoff, p.4.

272 McFEE, Graham, « Are there philosophical issues with respect to sport (other than ethical ones) ? », in *Ethics and sport*, 1998, p. 15-16. Dâprès Edgar 2013, p. 12-13.

expliquer pourquoi tel sport correspond à telle somme d'actions, et cela requiert de comprendre le fonctionnement du jeu lui-même. De manière générale, l'idée est que même si on rejette l'existence de la condition humaine, on doit quand même faire appel à la philosophie du sport pour expliquer comment les règles d'un jeu renvoient à des ensembles d'actions humaines. Autrement dit, nous avons besoin d'expliquer l'à *propos* du sport.

J'espère avoir réussi à clarifier comment un sport renvoie à la condition des êtres pour lesquels il a été pensé. En favorisant la réalisation de certaines situations, les règles ciblent des capacités précises des participants. Cette conception de l'à *propos* du sport rend enfin possible l'analyse de l'objet central de l'expérience du spectateur : le *drama*.

### 3. Le drama

Un aspect majeur du sport est la constante possibilité de l'échec pour les participants. L'échec fait partie intégrante de la performance sportive, alors qu'il gâcherait une performance artistique<sup>273</sup>. De même, les victoires non-méritées et les défaites injustes rendent l'analyse du sport problématique. Ceci pousse Edgar à penser qu'une esthétique classique ne suffit pas et qu'il faut développer une esthétique spécialement pour le sport<sup>274</sup>. Je pense qu'Edgar pose un problème sérieux, mais que la réponse ne se trouve pas dans l'*esthétique* du sport. Les valeurs en question sont d'une autre nature. Nous avons déjà vu comment Best distingue les valeurs esthétiques et artistiques et j'ai montré que le sport pouvait offrir une expérience similaire à l'art. Je pense donc que les valeurs principales du sport se rapprochent plus de l'ensemble des valeurs artistiques. D'ailleurs, nous parlons d'injustice et de mérite pour qualifier les résultats sportifs, des catégories qui ne sont *a priori* pas esthétiques. Au contraire, ces qualificatifs pointent vers quelque chose de plus proche des *lives issues* qui servent également de sujet à l'art.

Une réaction pourrait être de stopper nette la discussion en remarquant qu'une défaite injuste ne fait même pas de sens. Selon moi, c'est l'attitude que Best adopterait, peut-être également McFee. En effet, leurs visions du sport sont focalisées sur l'aspect téléologique des sports, ce qui implique que les seuls éléments pertinents pour analyser les matchs sont les points qui sont marqués. Perdre un match ne pourrait être injuste que si notre équipe finissait la partie avec plus de points que

---

273 Edgar 2013, p. 133.

274 Edgar 2013, p. 132-133.

l'adversaire et perdait quand même<sup>275</sup>. Ce serait injuste car contraire aux règles. Concrètement, ce genre de situations n'arrive pas. Ce que nous qualifions d'injuste serait une partie dans laquelle une équipe mène le jeu, se crée des actions, est plusieurs fois très proche de marquer, alors que l'adversaire prend l'avantage et remporte la partie grâce à des points acquis par chance, par exemple sur une erreur d'inattention. Je pense que Best nierait l'« injustice » d'un tel match, justement car l'équipe soi-disant plus méritante n'a pas suffisamment réussi à concrétiser ses actions. Elle n'a donc rien mérité de plus que ce qu'elle a eu. Cette analyse implique qu'en sport, on a que ce qu'on mérite, et on mérite tout ce qu'on a. Cette conséquence me semble trop rigide pour correspondre à la réalité du sport. Il y a une finesse dans les événements sportifs qui ne peut se résumer à une conclusion aussi binaire.

J'avais présenté plus haut l'idée que le spectateur adopte l'attitude de goût pour rentrer dans la fiction sportive. Je précise ici que l'attitude de goût correspond à une attitude de *faire comme si* (« make believe attitude »)<sup>276</sup>. Le spectateur fait comme si le match avait un scénario. Il accepte une théâtralité fictive qui lui permet de percevoir le *drama* de la rencontre. Mumford pense que le drama peut justement être ce en quoi l'art et le sport diffèrent. En effet, le drama artistique, que l'on croise surtout au théâtre, est imaginé. En sport, l'athlète ne joue pas un rôle. Tout ce qui lui arrive sur le terrain, l'énergie qu'il dépense, la détermination qu'il affiche, les chocs qu'il subit, c'est lui-même qui en fait l'expérience<sup>277</sup>. Autrement dit, tout cela est réel. Un peu plus loin, Mumford semble aller dans une direction différente en disant que la frontière entre sport et art n'est pas si clairement délimitée. Les artistes, en particulier les comédiens, peuvent aussi donner des plus ou moins bonnes performances, et dans ce cas aussi leurs réalisations sont réelles. « Why else would they get nervous ? <sup>278</sup>» Pourquoi seraient-ils nerveux sinon, sous-entendu avant une représentation ? Cependant Mumford rate ici un point qu'Edgar souligne habilement. En art, si une erreur est commise, la performance est comme suspendue jusqu'à ce que le fautif reprenne correctement son script ou sa partition. En sport, l'erreur fait partie intégrante de la performance<sup>279</sup>. En ce sens là, la réalité du sport est différente de celle du théâtre. Mumford montre que le sport et l'art se

---

275 On pourrait rétorquer que de la triche pourrait aussi causer une défaite injuste. Cependant, j'ai montré dans ma discussion des jeux qu'une victoire en dehors des règles ne compte pas comme une victoire *au jeu*. Une défaite ne serait donc pas une défaite *au jeu* non plus. Ainsi, ce contre-exemple ne serait pas pertinent puisque c'est la perception du drama *du match* dont il est ici question.

276 Steven Schneider parle du « make believe » dans son entrée sur la Internet Encyclopedia of Philosophy au sujet du paradoxe de la fiction. Dans « Depiction and Imagination », Jiri Benovski fait également référence à cette notion développée par Kendall Walton.

277 Mumford 2012a, p. 50-51.

278 Mumford 2012a, p. 54.

279 Edgar 2013, p.3.

ressemblent parce qu'on peut être plus ou moins bon dans les deux activités. Il ne fait qu'établir que les deux activités se ressemblent, comme toutes les activités se ressemblent car on peut être plus ou moins bon dans n'importe quelle activité.

Il pourrait encore sembler que je me contredis en défendant que le spectateur accepte une théâtralité *fictive* et qu'en même temps le drama est *réel*. Il faut cependant se rappeler que j'ai montré plus haut que le cadre du sport est fictionnel de par son lien aux règles alors que les actions des joueurs sont réelles.

Il y a donc deux familles de valeurs dans le sports : les esthétiques et les dramatiques. Les esthétiques sont les plus évidentes, parce que toute activité a une esthétique. En effet, tout peut être considéré d'un point de vue esthétique<sup>280</sup>. Les valeurs dramatiques, elles, sont particulières dans le sens où elles contribuent au drama du match, et pour cela, il faut que l'activité ait une part de fiction. C'est pour cela qu'on peut en trouver en sport, mais aussi en art. Le drama sportif est plus intense que celui que l'on trouve en art parce qu'il survient sur des propriétés réelles, alors qu'en art il survient sur des propriétés fictionnelles. Cela ne veut pas dire que tout match qui a du drama est supérieur à toute œuvre qui repose sur du drama. La qualité de l'œuvre peut dépendre également de la qualité artistique de l'écriture, de la mise en scène etc., qui ne sont pas transposables dans le sport. Mon point est plutôt qu'en matière de *drama* même, du drame qui sous-tend la narration, le sport est plus intense parce que son drama est réel<sup>281</sup>.

Que dire des œuvres d'art qui reprennent des événements réels ? L'exemple le plus commun est sans doute la Seconde Guerre mondiale qui sert de cadre narratif à énormément d'œuvres, plus ou moins authentiques. Ma réponse se décline en trois points. Premièrement, mon intention n'est pas de défendre coûte que coûte la supériorité du sport sur l'art. J'essaie plutôt d'expliquer pourquoi les événements sportifs touchent si profondément les gens alors qu'ils gardent toujours une certaine dimension fictionnelle. Si je ne réussis qu'à décrire pourquoi le sport a une *tendance* à avoir un drama plus fort, j'ai déjà fait une bonne partie du travail. Ensuite, une partie de la remarque va dans mon sens. En effet, elle repose sur l'idée que c'est la réalité des ces événements historiques qui

---

280 Je n'ai pas la prétention d'avoir fait le tour de ce qu'il y a à dire de l'esthétique du sport. McFee 2013, Edgar 2013 ou encore Mumford 2012a consacrent de nombreuses pages à cette question. Mon idée est plutôt que certains aspects de l'esthétique du sport, comme la beauté d'une bicyclette au football, sont plus évidents que les valeurs dramatiques auxquelles je m'intéresse.

281 Mumford affirme que le sport propose un « authentique » conflit de vertu. Contrairement à la fiction, la morale de l'histoire d'un match n'est pas écrite par un auteur. Mumford 2012a, p. 95. Il n'emploie pas les mêmes termes que moi, mais il me semble qu'il défend une position similaire. Je dirais « réel » pour « authentique » et je préciserais fiction *artistique* pour la distinguer de la fiction sportive. Dans ce contexte, Mumford mentionne le travail d'Anthony Skillen qui montre que le sport nous apprend non seulement qu'il existe des victoires et des défaites non-méritées, mais aussi plus généralement que les défaites arrivent. SKILLEN, Anthony, « Sport is for Losers » in *Ethics and Sport*, 1998. D'après Mumford 2012a, p. 95.

confère une force à leur représentation artistique. Je défends justement que la réalité des événements sportifs intensifie leur drama. Que cela soit aussi possible ailleurs qu'en sport n'est pas un problème. Je ne défends pas une thèse exclusive. Je suis d'ailleurs moi-même spécialement touché par les films qui reprennent des événements historiques, justement parce que penser à la réalité des événements dépeints m'impressionne. Finalement, il pourrait être discuté que c'est vraiment le drama *de l'œuvre* qui est amplifié par la réalité des événements relatés. Si une personne ne connaît pas les événements en question, il ne percevra pas l'œuvre avec la même profondeur. Ou plutôt, l'artiste qui crée l'œuvre ne devrait pas se reposer sur la réalité des événements, mais donner à sa création un drama de qualité indépendamment de toute propriété extrinsèque de l'œuvre. Ainsi, l'œuvre devrait être appréciable par toutes et tous, sans connaissances préalables. C'est le cas du sport, où il suffit d'entrer dans la fiction du match en question pour en percevoir le drama<sup>282</sup>.

Comment percevons-nous les valeurs dramatiques ? Je pense que percevoir l'injustice ou le mérite d'un match requiert de percevoir un ensemble large de propriétés du match en question. Ces propriétés peuvent être descriptives ou évaluatives. Autrement dit le drama est un ensemble de valeurs épaisses qui surviennent sur d'autres valeurs plus fines ainsi que sur des propriétés non-évaluatives. Cette survenance dépend de la fiction du sport. D'ailleurs, je pense que les personnes qui restent insensibles au sport sont imperméables au drama justement parce qu'elles restent en dehors de la fiction sportive. Elles peuvent éventuellement voir la beauté individuelle de certaines actions, percevoir certaines valeurs esthétiques, mais elles n'accèdent pas à la catégorie des valeurs dramatiques. Pour voir le courage d'un joueur, il faut reconnaître le risque qu'il y a à rater un penalty. Pour valoriser l'abnégation d'une équipe, il faut ne pas trouver ridicule la débauche d'énergie visant à empêcher un ballon de rentrer dans un filet. Ces valeurs, si elles surviennent, enrichissent le drama du match. Pour cette raison, le drama est l'objet central du sport : il est constitué de ou survient sur tous les éléments pertinents du match. Cette richesse des constituants du drama légitime ma thèse que le sport est à propos de la condition humaine, qui est assurément un objet complexe. Ce sont autant les qualités purement athlétiques de participants, que leurs qualités mentales<sup>283</sup>, que des valeurs esthétiques et dramatiques qui permettent au sport de représenter son

---

282 Je reviendrai plus loin sur la question de ce à quoi les connaisseurs ont accès de plus. Cependant, nous pouvons déjà remarquer que la situation est similaire en art : il y a quelque chose à apprécier sans connaissances préalables, mais certaines connaissances peuvent permettre une appréciation plus profonde de l'objet.

283 Mechikoff parle de l'*arete*, un mot grec apparemment impossible à traduire, mais qui désigne une forme d'esprit combatif et de détermination. L'*arete* était un idéal pour le sport, mais aussi dans la vie des Grecs en général. Mechikoff, p. 258-259.

Ceci coïncide avec l'idée que le sport représente notre condition humaine : s'il faut de l'*arete* dans le sport, c'est parce qu'il en faut aussi en dehors. On contemple l'*arete* dans le sport pour l'appliquer à nos vies. C'est un des éléments constitutif du drama.

sujet avec précision. Je n'irais pas jusqu'à dire que *tout* ce qu'on peut vivre se retrouve dans le sport, mais il y a suffisamment de variété pour symboliser les points centraux de notre existence. Non seulement chaque sport n'est pas nécessairement à propos de *toute* la condition de ses participants, mais en plus il n'est pas nécessaire que chaque match représente *tout* ce que le sport cherche à représenter.

Je reconnais néanmoins que l'art est certainement un meilleur moyen d'aller vers un point spécifique de la condition humaine car les outils des différentes formes d'art sont plus précis<sup>284</sup>. En art, chaque œuvre peut développer son propre langage pour représenter un état de chose particulier. Cependant, ce n'est pas forcément problématique pour le sport qu'il reste à un niveau général de représentation. En art non plus, une œuvre à propos du sacrifice en général n'est pas *a priori* moins bonne qu'une œuvre à propos d'un sacrifice particulier. De plus, reprocher au sport que les situations qu'il permet de représenter ne soient pas illimitées passe à côté du projet du sport. L'intérêt du sport est dans la réalité et l'intensité de son drama, pas dans sa variété.

McFee et Best pourraient continuer à taper sur la table et réaffirmer que tout cela ne change rien à l'issue du match. McFee dit par exemple qu'un but magnifique et un autre marqué par chance ont la même valeur parce qu'ils contribuent autant au résultat du match<sup>285</sup>. Je pense cependant que ma théorie peut montrer que le drama change le résultat du match pour les spectateurs. Imaginez que votre équipe favorite, celle pour laquelle vous êtes partisans, doive affronter une équipe largement plus forte qu'elle. Vous préféreriez gagner, mais vous pouvez aussi être plus raisonnable et espérer un match nul. Pourtant, si votre équipe mène largement au score pendant un moment avant de se faire rattraper et de concéder le nul, vous pourrez être déçu par ce résultat. Le drama du match a changé un match nul qui semblait satisfaisant en un résultat décevant. J'ai pris un exemple caricatural de drama où les seuls éléments pertinents sont les points marqués. On pourrait aussi illustrer mon idée avec un match qui finit sans but marqué, mais où notre équipe a eu de bien meilleures occasions.

Une autre remarque concernant l'exemple précédent va amener une clarification cruciale. Le drama du match aura-t-il été vécu de la même manière par les supporters des deux équipes ? Il semble que les partisans de l'équipe adverse s'attendaient à une victoire avant le match, comme leur équipe était meilleure « sur le papier ». Pourtant, après avoir été mené quatre à zéro, ils pourront se

---

284 Duret s'inspire de Christian Bromberger et parle du sport comme d'un « drame caricatural ». BROMBERGER, Christian, *Le match de football*, 1995. D'après Duret p. 28. Je pense que par « caricatural » il veut dire que les éléments constitutifs du « drame » sportif sont beaucoup plus simples que ceux que l'on peut trouver dans des pièces de théâtre.

285 McFee 2015, p. 167.

satisfaire du résultat du match et en apprécier le drama. Et ce alors même que le drama a provoqué une déception chez la première équipe. Il n'est pas étonnant que des partisans opposés apprécient différemment le même résultat. Doit-on en conclure que le drama est relatif ? Oui et non. Il est relatif au spectateur dans la mesure où chacun se raconte son drama. Chacun choisit les éléments qui lui semblent pertinents pour la théâtralité du match. Peut-être que certains supporters de l'équipe plus faible seront satisfaits du match nul, quels que soient les rebondissements qui y ont mené. De même que certains supporters de l'équipe plus forte ne seront pas satisfaits de l'égalisation parce qu'ils ne voulaient qu'une victoire. Il faut se rappeler que l'attitude de goût est une capacité à faire des liens. En sport on se raconte l'histoire, alors qu'au théâtre l'histoire nous est racontée. Il n'est ainsi pas sûr que tout le monde fasse les mêmes liens.

Ce subjectivisme est tout de même limité parce que les faits bruts restent les mêmes pour tout le monde. Mumford dirait que les croyances et désirs d'un partisan influencent sa perception. Il ne percevrait ainsi pas les faits bruts<sup>286</sup>. Je reconnais que ce point apporte une certaine tension. Cependant, accepter qu'un partisan ne *perçoit* pas les faits bruts n'implique pas qu'il n'y a pas une réalité à percevoir<sup>287</sup>. Ceci veut dire que je peux admettre que certains spectateurs se font une mauvaise image du match et en ont ainsi un mauvais drama, mais cela n'implique pas que je dois refuser l'existence d'un drama objectif. De plus, certains éléments incontournables font que le drama est indéniablement réaliste. Tous les événements sanctionnés par les règles, principalement les buts, mais également les expulsions, les pénalités et d'autres selon les sports, ne peuvent pas être exclus d'un drama. Il n'est pas possible de raconter le match sans prendre en compte ces éléments, et ceux-ci ne dépendent pas du point de vue du spectateur. Le drama est donc fondamentalement réaliste. Cela n'empêche pas qu'il soit possible de discuter de l'influence sur le jeu de tel joueur, ou de l'impact sur le moral de telle action qui a échoué de justesse. Ces éléments caractérisent le drama de chacun, mais ils se reposent sur une base commune à tous.

On pourrait s'étonner que j'ai pris comme exemple une situation où deux *partisans* ne partagent pas le même drama. Ne faut-il pas se préoccuper de la perception du puriste ? N'est-ce pas lui le spectateur le plus disposé à contempler le « vrai » sujet du sport ? Premièrement, j'ai essayé de présenter un exemple qui reflète la tension de la situation justement pour éviter qu'on reproche à ma

286 Mumford 2012a, p. 13. Mumford ne discute pas ce point dans le même contexte que le mien. Sa remarque est néanmoins pertinente pour ma discussion.

287 Ce point est lié à ce que j'appelle le « paradoxe du fan ». Il arrive que certaines personnes aiment tellement un objet, qu'elles se mettent à en aimer un autre. J'entends par là que si on ne reconnaît pas les qualités objectives de ce dont on est fan, alors on a à l'esprit un objet différent. Un homme a poignardé la tenniswoman Monica Selles par amour pour Steffi Graf. Pourtant, s'il était à ce point là convaincu que Graf était la meilleure joueuse, pourquoi ne l'a-t-il pas laissée prouver sa valeur sur le court? Si on aime Steffi Graf, on veut qu'elle *gagne* ses titres, pas qu'elle les obtienne par forfait. Ce paradoxe dépasse les frontières du sport.

démonstration de se reposer sur des cas faciles. Ensuite, j'ai défendu que les spectateurs adoptent souvent les deux attitudes. Cet exemple repose d'ailleurs sur cette idée puisque les partisans en question ne sont pas uniquement sensibles au résultat que leurs équipes respectives obtiennent. Finalement, quelle serait la perception du puriste ? Ce dernier se nourrit principalement de drama. Il suffit donc qu'un match soit riche pour qu'il trouve une histoire à se raconter. Apportons des précisions à l'exemple précédent pour montrer en quoi un drama peut donner de la valeur à un match pour un puriste. Imaginons que les deux équipes s'affrontent dans le dernier match de qualification d'une compétition et qu'elles ont les deux besoins d'une victoire pour aller plus loin<sup>288</sup>. Dans ce cas là, un score vierge aurait été équivalent à un quatre à quatre du point de vue de la compétition. Cependant, un résultat riche en points et en rebondissements a de la valeur pour le puriste justement parce qu'il offre une narration. Que les deux équipes finissent par s'annihiler et s'éliminer mutuellement peut même contribuer au drama de la rencontre !

Cela me permet de faire une observation que je n'ai étonnamment vue nul part dans la littérature. La plupart des sports, et des jeux, s'inscrivent dans des méta-jeux. Les matchs d'un sport sont classés dans des compétitions et le résultat de chaque match n'a d'importance que dans le cadre de la compétition. Il suffit de voir les mines dépitées de joueurs qui viennent de gagner un match pour saisir qu'il faut aussi prendre en compte le match aller si l'on veut avoir une compréhension complète de la partie qui s'est jouée. En tant que spectateur, il est possible de considérer un match pour lui-même, pour la place qu'il occupe dans un tournoi ou une ligue, pour l'importance qu'il a dans la carrière d'un joueur, etc. Il existe un niveau de drama pour chacun de ces angles d'approche. A nouveau, on peut choisir quelle lecture on préfère, mais certains éléments priment. Par exemple, au basket ou au hockey, on peut considérer chaque match de play-off pour lui-même, mais on ne comprendra pas toute l'histoire sans le contextualiser dans sa série.

Le rôle des commentateurs sportifs se situe souvent là. Ils servent premièrement à nous faire comprendre ce qui se passe présentement sur le terrain, mais cela passe aussi par une contextualisation plus générale de la rencontre. Chaque commentateur nous raconte le sport à sa manière, faisant ressentir un drama particulier, plus ou moins puriste ou partisan selon le commentateur. C'est également le cas dans les résumés de match. Ces courtes vidéos sont des concentrés de drama. Le réalisateur sélectionne les éléments pertinents pour raconter au mieux la rencontre. Il doit synthétiser la partie pour en extraire le drama. Le travail du réalisateur est ici très

---

<sup>288</sup> Imaginez par exemple que les deux équipes soient dans un groupe de quatre équipes. Les deux équipes qui s'affrontent ont le même nombre de points et un dernier match à jouer, alors que les deux autres équipes ont les deux points de plus, mais plus aucun de match à jouer. Un match nul entre les deux équipes qui s'affrontent ne leur accorderait qu'un point, alors qu'une victoire permettrait à une des deux équipes de passer en tête et de se qualifier.

intéressant et je pense qu'il fait des choix qui s'approchent de choix artistiques. Pas seulement parce qu'il réalise une vidéo qui peut être une œuvre d'art, mais surtout parce que son interprétation du match traduit sa vision de ce que la partie a exprimé de la condition humaine. Un point particulier me frappe souvent dans ces vidéos. Parfois, le commentateur annonce un but avant qu'on ne le voie à l'image. Je trouve cette décision frustrante parce qu'elle nous prive de la sensation d'imprévu centrale dans l'expérience du direct. Cependant, c'est un choix que je qualifierais d'artistique parce qu'il influence notre expérience du drama synthétisé.

On pourrait encore me reprocher que mon analyse explique l'évidence, à savoir qu'on aime voir des matchs dans lesquels il se passe quelque chose. C'est vrai, mais ce n'est pas nécessairement un problème pour une théorie. Au contraire, il est aussi nécessaire de pouvoir rendre compte des cas paradigmatiques.

Il me reste maintenant à mettre en relation deux interprétations du drama avec ma théorie, à clarifier mon choix du mot drama en lien avec le théâtre et finalement à traiter la question de savoir si certains sports favorisent l'émergence du drama.

\*\*\*

Pour Mumford, le drama est une sous-catégorie de valeur esthétique, liée à une forme d'indéterminisme. Il y a du drama lorsque le joueur est responsable du résultat, sans l'avoir produit causalement. Il illustre sa position par le football. Un attaquant tire, la balle touche la barre transversale et retombe sur la ligne du but. A ce moment, on ne sait pas encore si elle va avoir un effet qui va la faire partir dans le goal ou en dehors. A ce moment, le joueur n'a pas de contrôle sur le mouvement du ballon. Pourtant, ce sont sa volonté et sa technique qui ont produit cette situation. Pour Mumford, c'est là que se trouve le drama, entre l'indétermination et la maîtrise<sup>289</sup>.

L'exemple concret que Mumford donne mérite d'être mentionné parce qu'il est magnifique : le dernier coup de Tiger Woods lors du Masters de golf des Etats-Unis en 2005. Woods fait de son mieux, mais il semble avoir de la réussite<sup>290</sup>. Il y a un moment de flottement pendant lequel la balle reste comme en suspension avant de tomber dans le trou<sup>291</sup>. On crédite le sportif pour son acte, même si on sait que tout ce qui s'est passé n'était pas sous son contrôle. Il mérite néanmoins bel et

---

289 Mumford 2019, p. 727-728.

290 Cette expression est particulièrement intéressante. Dans le jargon sportif, « avoir de la réussite » signifie justement quelque chose à mi-chemin entre la chance et le talent.

291 L'exemple en images : <https://youtu.be/1N82hi71jkk?t=92>.

bien les louanges parce que c'est lui qui a tout fait pour que cela se réalise<sup>292</sup>. Le drama survient parce que tout est possible, même si certains résultats sont plus probables. Le sentiment d'émerveillement que le sport peut procurer vient de là. Même quand le résultat n'est pas une surprise, la victoire méritée est dramatique parce qu'elle est l'expression de la technique et de la force des vainqueurs<sup>293</sup>.

Je n'ai pas grand chose à redire de l'analyse de Mumford, qui mérite d'ailleurs d'être lue en entier. Décrit en ses termes, le drama est effectivement une valeur esthétique et les moments qu'ils présentent sont indéniablement dramatiques. Cependant, ce que je décris comme étant du drama est un objet plus large que ce que Mumford a en tête. Le drama que j'essaie de décrire ne se limite pas à des moments précis des rencontres sportives, il est l'histoire entière de la rencontre. Cela veut dire que je ne rejette pas le drama de Mumford, au contraire je pense que ce dernier a décrit un des éléments principaux, si ce n'est le plus important, du drama tel que je le conçois<sup>294</sup>. Le seul problème ici est notre choix du même mot pour décrire deux objets différents. Le désaccord n'est pas conceptuel. S'il fallait argumenter pour défendre mon choix, je donnerais deux raisons. Premièrement, j'ai l'intuition que l'idée d'un drame et l'analogie avec le théâtre suggère qu'un événement a une certaine signification de par le contexte dans lequel il s'inscrit. Un but à la dernière seconde du match est dramatique *s'il permet à l'équipe de gagner*. Le but d'Oscar contre l'Allemagne en 2014 n'est pas réellement dramatique, parce qu'il ne fait que réduire l'écart entre les deux équipes de sept à six buts. La contribution d'un événement singulier au drama du match dépend d'autres événements. Le drama de Mumford peut, au contraire, survenir même pour un événement sans réelle incidence sur le reste de la rencontre. Ensuite, le choix de « drama » pour ce que Mumford décrit me paraît surprenant parce qu'il va dans une direction contraire à l'analogie avec le théâtre. Pour Mumford, le drama est lié à ce qui n'est pas contrôlé, en un sens, à ce qui n'est pas *écrit* par les joueurs. Dans une pièce de théâtre, au contraire, tout est écrit avant la performance<sup>295</sup>. Pour ces raisons, je pense qu'il est au moins légitime pour moi de conserver mon appellation. Cependant, je rappelle que le phénomène que décrit Mumford est entièrement

---

292 Mumford 2019, p. 728.

293 Mumford 2019, p. 729.

294 De même, j'ai rejeté la possibilité de l'échec d'Edgar comme un critère de démarcation du sport, mais je pense néanmoins que c'est un élément intéressant pour comprendre le drama d'un match.

295 Certaines pièces de théâtre contemporaines ne colleraient pas à cette description. J'ai eu l'occasion de voir une pièce où des blocs de glace étaient suspendus au plafond. Ainsi, au fur et à mesure qu'ils fondaient, le bruit des blocs s'éclatant au sol venait suspendre les dialogues et les actions des personnages de manière aléatoire. Cependant, même dans cet exemple il semble qu'il est *prévu* que ces événements aient lieu et les acteurs sont préparés à y réagir. Finalement, même en admettant que certaines pièces ne correspondent pas à la description, la question de l'analogie entre le *drama* du sport et le théâtre concerne plutôt le théâtre traditionnel.

compatible avec ma théorie.

On pourrait tout de même critiquer le choix du mot drama pour sa proximité avec l'art et le théâtre en particulier. Certains auteurs insistent sur les différences entre le théâtre et le sport et cela pourrait justifier un rejet du drama pour le sport. J'insiste cependant sur le fait que le mot drame en français, qui est traduction du *drama* anglais, a plusieurs sens ou un sens assez vague. Premièrement, et c'est Best qui le souligne, certains mots ont une signification différente selon s'ils sont utilisés en art ou ailleurs. Dramatique en serait un exemple particulièrement parlant<sup>296</sup>. Je reconnais que qualifier un événement réel de dramatique est différent que parler du drame d'une pièce de théâtre. Dans la réalité, un drame est un événement grave et triste. Cependant, ces deux significations du mot me semblent liées. Dans la réalité, on ne parlera de drame qu'en référence à un événement triste *dans un ensemble de circonstances*. Les drames du théâtre sont justement des enchaînements d'événements. De plus, s'il est vrai que l'on est habitué à parler de drame artistique dans les pièces de théâtre, n'en trouvons nous pas également dans toutes les œuvres qui suivent une certaine narration ? Ne peut-on pas parler d'un drama en musique ? Spécialement en musique improvisée ? Même si son sens varie d'un domaine à l'autre, l'idée du drama s'applique à chaque fois. Il me semble donc qu'il y a de la marge pour un drama *sportif*, proche du drama artistique.

On pourrait accepter que le drama a un sens large et maintenir qu'il ne s'applique pas au sport parce que ce dernier est trop différent du théâtre, l'exemple paradigmatique du drama. Edgar affirme qu'en sport, on ne distingue pas l'acteur de son rôle. Si le joueur est blessé, c'est lui qui est blessé et il ne peut pas faire disparaître sa blessure en quittant son rôle de joueur. Au théâtre, un acteur peut boire un verre après une représentation même si le personnage qu'il incarne s'est fait décapiter plus tôt dans la soirée<sup>297</sup>. Best va également dans cette direction lorsqu'il dit que ce qui se passe sur la scène de théâtre ne se passe pas vraiment<sup>298</sup>. Ces points sont essentiels pour ma théorie puisque j'ai justement utilisé la réalité de ce qui se passe sur un terrain de sport pour expliquer l'expérience du spectateur sportif. Cependant, ces remarques ne permettent pas de soutenir qu'il n'y a du drama que dans le cas artistique. Elles sont parfaitement compatibles avec la position selon laquelle le drama sportif est différent du drama artistique. Ce qui est justement ma position ! Le drama artistique est fictionnel, alors que le drama du sport est réel. Si je peux aussi parler de drama en sport, c'est parce que les règles du sport établissent un cadre fictionnel. Edgar remarque que si un acteur ne peut plus jouer, la pièce est interrompue, alors qu'en sport le joueur a juste perdu<sup>299</sup>. Mais

---

296 Best 1978, p. 117-118.

297 Edgar 2013, p. 133.

298 Best 1978, p. 119.

299 Edgar 2013, p. 134.

cela montre seulement que les dramas sont différents, parce qu'étant imaginé, le drama artistique peut être suspendu alors qu'étant réel, le drama sportif ne s'arrête jamais<sup>300</sup>. L'existence d'un drama du sport n'est donc pas exclue par cet argument.

De plus, il y a des raisons de penser que les différences présentées par Edgar et Best, si elles ne peuvent être niées, ne sont pas aussi clairement marquées qu'ils le présentent. Mumford, qui répond explicitement à Best, montre que les sportifs jouent également des rôles. Deux athlètes peuvent être agressifs l'un envers l'autre alors qu'ils sont amis en dehors du stade et peut-être collègues dans une autre équipe<sup>301</sup>. Au théâtre aussi, la gifle qu'un personnage inflige à un autre ne remet pas en cause l'amitié des deux comédiens en dehors de la scène<sup>302</sup>. J'ajoute à cela que l'adoption de l'attitude ludique par un joueur peut aussi être comprise comme l'adoption d'un rôle. Cela se sent particulièrement dans le cas déjà discuté du hors-jeu au football. Un joueur peut sortir de son rôle pour éviter d'être considéré comme hors-jeu et ainsi laisser l'action continuer pour son équipe. Après un certain temps, il entre à nouveau dans son rôle et recommence à jouer au jeu<sup>303</sup>. La question des blessures permet aussi d'illustrer le rôle que joue l'athlète. Si ce dernier se casse une jambe et qu'il sort du terrain, son rôle de joueur reste intact. Le joueur qui le remplacera ne sera pas contraint de jouer sur une jambe. Cela montre bien qu'il y a une distinction entre l'athlète et le joueur. Tout comme en théâtre il y a une distinction entre le comédien et le personnage qu'il incarne.

Mumford affirme également que les sportifs amènent un peu d'eux-mêmes sur le terrain. Quelque chose de personnel. Il remarque que le théâtre ressemble au sport sous cet aspect puisque les comédiens puisent souvent dans leurs propres expériences pour améliorer leur jeu<sup>304</sup>. En sport, je pense qu'il y a un parallèle intéressant à établir entre la personnalité d'un joueur et son style de jeu. C'est peut-être particulièrement voyant dans les sports d'équipes. Mumford décrit différents rôles que les joueurs adoptent, qui peuvent être très spécifiques : l'attaquant, l'ailier, le milieu etc. En football, le gardien a même un rôle si spécifique que des règles spéciales s'appliquent à lui<sup>305</sup>. Cette marge dans laquelle les joueurs peuvent donner d'eux-mêmes me semble cruciale pour l'analyse du

---

300 Il est important de remarquer que les événements qui mettent en pause un match voire le poussent à un terme prématurément, ne suspendent pas le drama. Au contraire, ces événements enrichissent le drama. Une pluie torrentielle qui interrompt une finale enrichira le scénario du match. Dans certains sports les joueurs mettent volontairement le match en pause pour troubler leurs adversaires. On reproche souvent au tennisman Novak Djokovic de simuler des pauses médicales pour troubler son adversaire. Le match se déroule même quand l'action est en pause. En théâtre, une pause peut gâcher l'expérience du spectateur, mais elle n'aura pas d'impact sur les événements racontés.

301 Mumford 2019, p. 729.

302 Mumford 2012, p. 52.

303 Je me demande d'ailleurs si la question de savoir si un joueur compte comme étant hors-jeu ou non n'aura pas toujours la même réponse que celle de savoir s'il contribue au drama ou non.

304 Mumford 2012a, p. 52.

305 Mumford 2012a, p. 52.

drama. La question de savoir quels sports laissent une marge pour le joueur est donc intimement liée au drama.

Par *quels* sports, je n'entends pas donner une liste de sports qui favorisent le drama. Une telle liste risquerait d'être subjective. Mon intention est plutôt de réfléchir aux types de sports et aux structures qui *favorisent* le drama. Non seulement favoriser le drama ne veut pas dire *garantir* du drama, mais en plus cela n'empêchera pas des appréciations personnelles de ces critères objectifs. Ce qui suit n'est donc pas un argument pour défendre la supériorité nécessaire de certains sports sur d'autres, mais simplement d'indiquer une tendance de certaines activités à offrir du drama.

S'il doit y avoir une marge pour l'interprétation du drama, il faut également qu'il y ait une marge pour le joueur. Je pense que cette marge est presque inexistante dans les sports esthétiques. Plusieurs exemples mentionnés plus hauts ont montré comment, en patinage, les sportifs sont contraints de se conformer aux exigences de la compétition. Bien sûr, dans tous les sports les joueurs doivent se conformer aux règles. Mais dans le cas des sports esthétiques, la performance est particulièrement scriptée. De plus, je pense que les formats de compétition que doivent souvent adopter les sports esthétiques ne favorisent pas le drama. Que les sportifs doivent passer les uns après les autres, qu'ils soient évalués, rend la narration de ces événements trop mécanique. Si on reprend l'idée que les sports temporels sont à propos du temps, il est difficile de voir ce à quoi renvoie la structure des sports esthétiques. Il n'est pas possible de voir un joueur se venger, revenir au score, etc. Alors que ces éléments sont particulièrement importants pour le drama. D'ailleurs, la compétition de manière générale enrichit le drama. Cela vient du fait qu'un des intérêts principaux du sport est de permettre l'instanciation de valeurs négatives dans un cadre sain. Parce que le sport est une fiction, l'agressivité que l'on y trouve n'est pas problématique. Les sports téléologiques profitent de cette caractéristique du sport et leur drama avec.

Est-ce forcément un problème pour les sports esthétiques ? Après tout, le but de ces sports est de créer de l'esthétique. Les mouvements humains que les sports esthétiques donnent à contempler seraient esthétiques, même en dehors du cadre du sport. Les règles cherchent également à tester une certaine technique, mais cela ne se fera jamais au prix d'une mauvaise esthétique. Pour cette raison, les sports esthétiques ont déjà leur signification, créer de l'esthétique. Ils n'ont pas « besoin » du drama. Cela ne veut pas pour autant dire qu'il n'y a *aucun* drama dans les sports esthétiques, simplement que c'est une caractéristique moins importante que pour les sports téléologiques. Peut-être la situation est-elle inversée pour ces derniers. Il y a quelque chose d'esthétique dans les sports téléologiques, et les règles favorisent les mouvements plaisants à

observer, mais ce n'est pas le centre de l'activité.

Ensuite, je pense que le format des compétitions a un impact sur le drama. En effet, l'organisation des matchs est une forme de méta-narration. Les deux exemples principaux que j'ai en tête sont le format de la coupe et du championnat. La coupe est un enchaînement de matchs à élimination directe, alors que le championnat est un classement pour lequel chaque équipe accumule des points. La coupe favorise le drama parce que ce format fait ressortir la fameuse possibilité de l'échec d'Edgar. A chaque match, l'échec coûterait à l'équipe de quitter la compétition. Une défaite dans un match particulier est une défaite dans la compétition en général. Autrement dit, chaque match a une importance cruciale. En championnat, la situation est souvent plus floue. La possibilité de l'échec se fait moins ressentir car un match perdu ne privera pas l'équipe du match suivant. Quel sera l'impact d'une défaite au premier match ? Lors du treizième ? Pire, à la fin de saison, certains matchs n'ont même plus d'enjeu parce le résultat n'aura pas d'incidence sur le classement final. A nouveau, je ne décris qu'une tendance. Les championnats peuvent aussi donner lieu à de magnifiques dramas<sup>306</sup>. Le fait est qu'ils sont plus rares. De nombreuses ligues sont impitoyablement dominées par une équipe qui s'assure le titre plusieurs journées avant la fin des rencontres.

Certaines ligues et certains sports favorisent un système hybride. La première partie de saison se fait sous forme de championnat, puis les meilleures sont sélectionnées pour participer à des matchs de *playoffs* qui correspondent à une série d'affrontement menant à l'élimination de l'équipe perdante. L'avantage de ce système est de tirer le meilleur des deux formats que j'ai décrit. On peut néanmoins remarquer que ce système finit par le format coupe. C'est à mon sens un signe que mon argument est bon : c'est le format le plus dramatique.

Voilà qui conclut ma réflexion autour des aspects des sports qui peuvent favoriser le drama. Je ne pense pas avoir fait le tour de la question, mais il me semble que j'ai donné les éléments principaux qui peuvent servir de pistes à la recherche d'autres éléments de réponse. Je peux maintenant passer à une thèse reposant sur une notion qui rappelle mon drama.

---

306 Un exemple mérite d'être mentionné. L'équipe de football de Manchester City obtient son premier titre de champion d'Angleterre dans des circonstances assez folles. Manchester United, son rival avec lequel City se trouve être au coude à coude, a remporté son dernier match et est virtuellement premier au classement. Les joueurs de United croient d'ailleurs avoir gagné le titre. City, qui doit remporter le match pour remporter le titre, est encore mené d'un but à la deuxième des cinq minutes de prolongations. L'équipe arrive à égaliser et finalement à marquer le but de la victoire au bout du suspens. Les partisans explosent de bonheur et envahissent le terrain. Ce qui est particulièrement intéressant dans ce cas, c'est que toute la fiction qui s'est créée pendant une année de championnat se concrétise dans ces dernières minutes de folie sportive. Je dis plus haut qu'un des problèmes des championnats est qu'on perçoit plus difficilement la valeur de chaque point et l'importance de chaque match dans le récit général. Le drama de cet exemple repose justement sur une situation inverse. Le score est tellement serré, que l'année entière se joue à un but marqué en toute fin de compétition. Chaque point remporté par Manchester City, ou perdu par ses adversaires, aura été décisif dans le classement final. L'exemple en images : <https://youtu.be/4XSo5Z0hEAs?t=1135>.

\*\*\*

Les récits (« narratives ») dans le sport tels que Gleaves les présente dans *Sport as meaningful narratives* ont une certaine similarité avec le drama tel que je le conçois. Cependant, même en admettant que nos deux notions sont proches, il faut reconnaître que son projet est passablement différent du mien. En particulier, Gleaves insiste sur l'importance des récits pour les sportifs eux-mêmes. Je ne nie pas qu'ils ont une importance, mais je ne crois pas que ce soit dans cette direction qu'il faille chercher pour comprendre les joueurs *en tant que* joueurs. Lorsqu'ils perçoivent le drama, ils le font comme de simples spectateurs. Lorsqu'ils jouent, ils y sont indifférents. J'admets rentrer ici dans un questionnement psychologique dans lequel je ne compte pas m'attarder. Néanmoins, je trouverais intéressant d'étudier la question du dilemme posé plus haut de la préférence entre le match au score en dents de scie et le score écrasant à des sportifs de haut niveau qui ont vécu ces situations. Mon intuition est qu'ils préféreront tous écraser leur adversaire, simplement parce que c'est ce que l'attitude ludique demande. Si j'ai raison, cela montre qu'ils n'ont pas de préoccupation pour le drama, du moins pas *en tant que* joueurs. Cela n'exclut pas la possibilité qu'en repensant à un match, un joueur apprécie les conditions dramatiques dans lesquelles il s'est déroulé.

Malgré tout, l'analyse de Gleaves apporte des réflexions intéressantes. Gleaves remarque notamment que beaucoup d'activités peuvent fournir des récits, tout en notant que le sport est la seule activité à en faire son objectif principal. Ce serait le seul but du sport<sup>307</sup>. Il ajoute que les questions de santé ou de bienfaits pédagogiques ne sont pas des explications satisfaisantes à pourquoi nous faisons du sport parce que l'on peut obtenir les mêmes résultats par d'autres moyens. Il met cela en parallèle avec les bienfaits cérébraux de la musique qui ne suffisent pas à expliquer pourquoi nous écoutons de la musique<sup>308</sup>.

L'argumentation de Gleaves laisse une question ouverte. Il explique que l'intérêt principal du sport est de fournir des récits, mais admet aussi que beaucoup d'autres activités font pareil. Pourquoi devrions-nous nous intéresser aux récits du sport, si d'autres activités fournissent d'autres choses *en plus* des récits ? Pourquoi m'intéresser au sport si je peux tirer par exemple de la politique non seulement des récits, mais également une compréhension des enjeux sociaux, culturels et économiques de mon pays ? Gleaves a certainement une réponse à cette question, mais elle

---

307 Gleaves, p. 38.

308 Gleaves, p. 39.

n'apparaît pas explicitement dans son article et je n'ai pas réussi à la lire entre les lignes.

Ma conception du sport et en particulier la notion de cadre fictionnel donnent deux solutions à ce problème. Dans les deux cas, l'idée est de montrer que le drama ou récit que le sport offre a quelque chose de spécial qui ne se trouve pas ailleurs. La première a déjà été mentionnée dans d'autres situations. Parce que le cadre du sport est fictionnel et sain, il permet l'instanciation de valeurs négatives sans que du mal réel ne soit nécessaire. Ainsi, on peut apprécier le drama ou le récit d'un événement sportif sans se soucier du mal qui le constitue<sup>309</sup>. Pour revenir à la politique, l'histoire des mouvements nationalistes de la première moitié du 20e siècle est assurément riche et passionnante, mais on ne peut pas *juste* l'apprécier. Au risque d'un euphémisme, l'horreur qui constitue cette période de l'Histoire impose une réaction de rejet et de condamnation.

La deuxième réponse est une conjonction entre mon cadre fictionnel et le point de Gleaves selon lequel le sport a pour objectif principal de créer des récits. En dehors du sport, les récits que nous observons sont concrets. Le drama que l'on peut tirer de la réalité est une conceptualisation d'un objet réel. En sport, le récit est conceptuel de base. Bien sûr qu'un but dépend de l'entrée réelle d'un ballon dans un filet. Cependant, ce qui fait que cette entrée de ballon dans ce filet est un but est conceptuel parce que défini par les règles. Tous les ballons qui rentrent dans des filets ne comptent pas comme des goals. Dans les autres activités fournissant des récits, nous devons extraire d'une action très concrète l'idée qu'elle est un bon point. En sport, le bon point est défini à l'avance. Le cadre fictionnel qui constitue un sport permet aux récits que nous en tirons d'être abstraits. Une victoire sur un court de tennis est une pure victoire, peu importe si un set a été perdu en chemin. La victoire des Alliés lors de la Seconde Guerre mondiale est une victoire, mais avec des villes ravagées, des millions de mort et une unité internationale à reconstruire, elle a également un parfum de défaite. On pourrait alors reprocher au sport d'être simpliste, de ne pas permettre une représentation précise de la réalité. Cependant, cela n'a jamais été le but du sport. Je ne crois même pas que c'est le but de l'art. Après tout, toute la complexité et la richesse de la réalité existent déjà... dans la réalité ! Si on la représente, c'est pour la représenter d'une certaine manière, pas pour la recréer à l'identique. L'intérêt du sport, c'est de créer des dramas qui, de par leur abstraction, sont universels.

Jusqu'où va cette universalité ? Cette question est d'autant plus pressante qu'elle semble être en conflit avec mon critère de distinction du sport. Si les sports sont à propos de la condition des

---

309 Que ce soit clair, je ne parle ici que du mal qui intervient dans la fiction sportive, comme une défaite. Un joueur qui blesse volontairement ses adversaires crée un mal qui dépasse le drama du match. Entrer dans la fiction sportive ne devrait jamais inciter un joueur ou un spectateur à se réjouir de la blessure d'un adversaire.

êtres qui y prennent part, est-ce que le drama qui s'en dégage est exclusivement destiné aux êtres de la même espèce ? Une partie de ma théorie semble aller vers une focalisation sur l'humain alors qu'une autre tend vers une abstraction qui pourrait dépasser notre seule compréhension. Comment concilier les deux ?

Une question « concrète » devrait nous aider à trancher. Pourrions-nous apprécier une partie de sport alien ? J'ai la forte intuition que oui, une fois les règles comprises, et peut-être avec l'aide de commentateurs. Je pense que ce que nous apprécierions en premier, serait le drama des matchs. Imaginez un alien qui découvre l'humanité et qui assiste à son premier match de football. Il adopte l'attitude de goût afin de rentrer dans le match et d'en apprendre plus sur nous. Il contemple la maîtrise du corps et du mental humains, la relation entre les individus humains, comment l'humain manie les accessoires, etc. Tous ces tests que le sport impose aux participants permettent l'émergence d'un drama. Par le drama, l'alien peut commencer à percevoir la tension qu'il y a à faire courir un singe sans poil après un ballon sans qu'il puisse l'attraper avec ses membres les plus agiles. Il perçoit une partie de ce que c'est d'être humain.

On pourrait justement argumenter que l'alien ne va pas en apprendre sur l'humain puisque les joueurs se privent de certaines de leurs capacités pour le match. En effet, les humains ont des mains et interdire leur utilisation réduit l'étendue de ce que les joueurs peuvent montrer de leurs capacités. Ainsi, l'alien ne verrait pas vraiment un humain à l'œuvre, mais une version réduite. Une première stratégie de réponse pourrait être de dire que dans la vie également, nous ne pouvons que rarement déployer toutes nos capacités. Nous sommes souvent entravés pour une raison ou pour une autre. Cette explication ne me semble cependant pas entièrement satisfaisante car les obstacles que les sports créent ne sont pas censés représenter des vrais obstacles de la vie. Une meilleure stratégie est de remarquer que les sports n'ont pas la prétention de représenter *tout* ce qui caractérise les humains. L'alien ne pourra pas *tout* savoir de la condition humaine en regardant un seul sport. Ensuite, il faut distinguer les bons matchs des mauvais. Si les joueurs livrent une mauvaise performance, notamment en maîtrisant mal le ballon, nous avons envie de leur dire « prenez le avec les mains ce sera plus simple ». Les joueurs échouent à réaliser ce que les règles essaient de mettre en scène et la partie ne fait ainsi aucun sens. Lorsqu'un sport est bien joué, les joueurs nous font oublier qu'ils ont des contraintes<sup>310</sup>. Tout semble naturel, nous sommes entrés dans la fiction. C'est dans ces matchs que les athlètes donnent tout leur sens aux règles et que la performance devient transcendante. En nous faisant oublier qu'ils ont des mains, les footballeurs peuvent représenter

---

310 Il est aussi nécessaire que l'esprit du sport en question ainsi que ses règles soient bien pensées.

spécifiquement les capacités de bipèdes des humains<sup>311</sup>.

En ce sens, la bonne performance sportive est similaire aux œuvres d'art. Une bonne œuvre peut nous faire oublier que nous regardons une tache de peinture bleue sur une toile. Nous oublions que l'artiste a dû passer par là pour nous faire ressentir des choses. Nous ressentons juste. Lorsqu'il y a transcendance en sport, nous oublions que la performance consiste en des hommes qui suivent des règles, notre expérience est directement à propos du drama. L'expérience de l'alien n'échappe pas à cela. Ainsi, le sport peut servir d'outil de communication au même titre que l'art. Dans les deux disciplines, l'expression de notre expérience d'être humain est centrale. Bien sûr, les deux ont été pensées pour une communication d'humain à humain, mais cela n'implique pas nécessairement que le message ne peut pas avoir une portée plus grande. Je peux préparer des cookies pour mes voisins de palier, mais quand même décider de les distribuer aux habitants des autres étages et ils pourront les apprécier<sup>312</sup>.

Déjà la première fois que j'avais impliqué des extraterrestres dans ma réflexion, j'avais reconnu que cela pouvait donner un caractère excessivement hypothétique à ma théorie. Ici aussi, je pense qu'un parallèle avec des animaux peut rendre mon argumentation (littéralement) plus terre à terre. Imaginez une course d'obstacles pour dauphins. Je pense qu'en tant qu'humains, nous ne comprendrions pas l'effort des créatures engagées dans l'épreuve, à moins d'être un ou une biologiste spécialisée dans l'étude de ces animaux. Ce à quoi nous aurions facilement accès, c'est à la course en tant que course, au drama du match. Une fois notre compréhension de la course engagée grâce au drama, nous pourrions progressivement approfondir notre connaissance de ces créatures en analysant leur manière de se déplacer, en constatant que tel ou tel obstacle est plus dur à surmonter, en distinguant les différentes physionomies des dauphins et en voyant quels avantages ou désavantages cela leur confère. Peu à peu, nous serions amenés à comprendre les enjeux de leur condition de dauphin.

On pourrait m'adresser la critique que dans le dernier cas, tout va bien parce qu'*a priori*, n'importe quel dauphin pourrait entreprendre la course. Il est donc vrai que nous aurions accès à la

---

311 L'exemple du football me semble pratique parce qu'il permet de schématiser mon point : on enlève les mains pour mettre en valeur les pieds. Dans la pratique, la situation est plus fine et nuancée. Si on prend le cas du basket, l'obligation de dribbler sert à tester plusieurs capacités dont la coordination entre les membres inférieurs et supérieurs des athlètes. Lorsque le sport est bien joué, nous ne voyons pas les joueurs dribbler au sens où dribbler n'est pas une action spécifique qu'ils entreprennent. Le dribble devient invisible et nous ne percevons que la fluidité de mouvement des joueurs. En voyant un humain entravé dans sa liberté de mouvement se déplacer avec grâce rapidité et puissance, un alien pourrait mieux comprendre la coordination humaine. Au rugby, c'est l'interdiction des passes vers l'avant qui prive les joueurs du moyen le plus facile d'avancer, mais qui en même temps donne toute la richesse aux mouvements des équipes sur le terrain.

312 Il se trouve justement que quelques minutes après l'écriture de ces lignes une bagarre a éclaté au premier étage de mon immeuble. Ma prochaine fournée de biscuits restera peut-être pour mes voisins de palier finalement.

condition de dauphin. Pourtant, dans mes exemples précédents, je pose à plusieurs reprises la restriction que le sport doit être joué à un assez bon niveau pour que la condition humaine soit représentée. En réalité j'ai choisi une *course* pour dauphin parce que la course est peut-être la forme de sport la plus générale. Le test qu'elle met en place n'est pas complexe et il ne faut pas d'autre capacité que pouvoir parcourir la distance imposée pour terminer l'épreuve. En ce sens, la participation d'à peu près n'importe quel être d'une espèce peut créer ce que le sport cherche à mettre en scène. Un problème persiste néanmoins. Pourquoi certains sports demanderaient-ils de jouer à un niveau professionnel, que par définition seule une petite minorité de la population atteint, pour exprimer la condition qui devrait être celle de toute la population ? La réponse est que le sport propose *une* manière de représenter les choses. Peut-être que d'autres manières ne poseraient pas une telle restriction, mais le sport est un jeu. Ainsi, il y a de bonnes et de mauvaises manières d'y jouer, et il faut bien y jouer pour réussir à créer les situations que le sport essaie de mettre en scène. Nous pouvons tous vivre ces situations, les professionnels ne servent qu'à les symboliser. A nouveau, une analogie avec l'art nous sera utile. Pourquoi les artistes qui représentent des paysages représentent-ils leurs objets dans des conditions optimales ? Par optimales, je n'entends pas nécessairement un temps radieux. L'atmosphère peut aussi être sombre et inquiétante. Mon idée est surtout qu'on voit rarement des peintures mettant en scène des montagnes à moitié cachées par la brume, alors que les montagnes nous apparaissent relativement souvent dans de telles conditions. Est-ce que les artistes mentent sur les montagnes en les affichant dans une splendeur qui n'est pas systématiquement la leur ? Il ne semble pas. Dans les deux cas, représenter un idéal aide à la compréhension générale d'un sujet. Car il faut le rappeler, il s'agit d'*une* représentation. Elle n'a pas la prétention de présenter le sujet dans son intégralité.

\*\*\*

Il reste une question importante à traiter avant de clore la discussion du drama. En acceptant que les sports permettent l'émergence du drama, pourquoi les jeux non-sportifs ne peuvent-ils pas en faire autant ? La question est d'autant plus pressante que si le drama du sport est bien abstrait comme je l'ai défendu, il ne semble pas nécessaire que l'épreuve soit physique. Au contraire, ma définition des jeux les ciblait justement sur le critère d'être les activités pouvant être pratiquées par différentes espèces. En réalité, il peut aussi y avoir du drama dans les jeux non-sportifs. J'y reviendrai d'ailleurs dans ma discussion conclusive sur les jeux-vidéos. Cependant, il faut bien voir qu'il manque au

drama des jeux non-sportifs les composantes *réelles* dont les sports disposent. Une partie de jeu de société pourrait entièrement être jouée par l'esprit. Si on prend une partie de jeu d'échecs, toutes les situations possibles sont limitées par les règles, par l'institution des échecs. Oui, il existe une quantité de partie *possibles* gigantesque, mais concrètement, à chaque coup, les options disponibles sont limitées. Encore plus limitées si on ne cible que les coups intéressants à jouer. Cela n'enlève pas nécessairement à la qualité du jeu. Au contraire même, quelle richesse ludique dans des règles aussi simples ! Cela limite néanmoins le drama. En sport, l'intensité du drama vient en bonne partie de la réalité des valeurs qui sont instanciées par les athlètes.

Il me semble qu'un autre élément important du drama manque aux jeux non-sportifs. C'est le drama au sens de Mumford, ces situations à mi-chemin entre ce que les joueurs causent et ce qui leur échappe. Entre indétermination et technique<sup>313</sup>. Dans les jeux de société, il y a soit le mouvement parfaitement contrôlé (le joueur fait tel mouvement), soit l'événement purement aléatoire (comme un jet de dé ou un tirage de carte).

Bien sûr que les jeux ont du drama, du récit au sens de Gleaves. Au fond, qui n'a pas le souvenir d'une épique partie de jeu de société ? Néanmoins, ce drama n'aura jamais de lien avec la condition humaine comme le drama du sport. Ce n'est en réalité pas un problème. Il ne s'agit pas d'établir quelle est la meilleure activité. Les jeux non-sportifs ont l'avantage énorme d'être à propos de quelque chose de plus général que les sports, les sports ont l'avantage énorme de pouvoir représenter notre condition d'humains. Cela ne fait que renforcer leur complémentarité. D'ailleurs, si l'on pense à un dialogue inter-espèce ou interplanétaire, peut-être que les jeux nous aideraient à comprendre la manière de *penser* de nos interlocuteurs et les sports nous aideraient à comprendre leur manière d'*être*. J'entre ici dans un royaume de spéculations.

\*\*\*

Pour résumer, le drama d'un match est similaire aux dimensions esthétique ou artistique d'un objet. Il y a en effet une famille de valeurs qui lui sont associées, comme il y a des valeurs esthétiques ou artistiques. Ces valeurs dramatiques surviennent sur les autres propriétés évaluatives du match ainsi que sur ses propriétés descriptives. Cela permet au spectateur qui adopte l'attitude de goût de percevoir une narration des questions liées à notre existence : le drama.

---

313 Mumford 2019, 727-728.

## C. Un pour le drama, le drama pour tous ?

Nous arrivons à la fin de mon argumentation et une récapitulation de la structure de ma théorie est nécessaire avant de pouvoir conclure la discussion. Mon intention a été depuis le début de ce travail de réfléchir à la perspective du spectateur d'un événement sportif. Comment expliquer le sérieux avec lequel certaines personnes suivent des compétitions fondées sur des activités aussi triviales que mettre des balles dans des trous, envoyer des palets au fond de filets ou franchir des lignes imaginaires. J'ai essayé de montrer que ces activités triviales sont en réalité fondées sur des règles visant à tester les capacités qui nous définissent. En ce sens, si un jeu est bien pensé et qu'une partie est bien jouée, une rencontre sportive représente notre condition humaine. De plus, parce que les règles sont abstraites et effectivement triviales, le cadre qu'elles mettent en place est une fiction. Fiction dans laquelle une narration peut émerger. En tant que spectateurs, nous percevons cela sous la forme d'un drama qui synthétise la réalité de notre condition et la fiction sportive.

Tout cela peut sembler terriblement complexe pour analyser un phénomène aussi populaire que le sport. Edgar remarque que la critique de Pierre Bourdieu à l'encontre de la sur-intellectualisation de l'art pourrait s'appliquer au sport. Le philosophe français aurait effectivement critiqué les analyses philosophiques de l'art comme n'étant que des justifications bourgeoises d'un art élitiste. L'art du peuple serait moins bon car plus proche des sens<sup>314</sup>. Edgar reconnaît qu'il faut éviter d'ajouter au sport une valeur illusoire simplement pour qu'il ne soit pas qu'un divertissement, surtout si cette stratégie rendrait les plaisirs du sport inaccessibles aux masses<sup>315</sup>. Je n'ai pas lu l'ouvrage de Bourdieu, mais je pense néanmoins pouvoir répondre à l'éventuelle transcription de son inquiétude au cas du sport à partir de la présentation qu'en fait Edgar<sup>316</sup>. Il faut se demander quelles sont les élites auxquelles l'analyse accorde un plaisir supplémentaire. S'il s'agit d'une minorité de riches bourgeois, cela dérange. S'il s'agit simplement des individus qui prennent le temps de s'intéresser en profondeur à une discipline afin d'en comprendre les mécanismes et d'en percevoir la richesse, je ne crois pas qu'il y ait de réel problème. Premièrement, c'est une manière de reconnaître la richesse des activités sportives, ce qui est contraire à une attitude hautaine. Ensuite, les qualités profondes du sport n'ont jamais été présentées comme difficiles à atteindre. Elles demandent des efforts, de l'engagement intellectuel, mais rien d'insurmontable. Le niveau d'abstraction requis pour

314 BOURDIEU, Pierre, *La distinction, Critique sociale du jugement*, 1979. D'après Edgar 2013, p. 92.

315 Edgar 2013, p. 92.

316 Il serait évidemment mieux d'avoir lu l'argumentation de Bourdieu. Cependant, comme je ne réponds pas directement à son argument, mais plutôt à l'idée générale d'une sur-intellectualisation du sport, je pense que le problème n'est pas si grave.

commencer à percevoir la condition humaine et le drama n'est pas très élevé. Oui, plus on approfondit le sujet, plus on en tirera de plaisir. Quelque part, c'est pareil dans tous les domaines : s'intéresser à un sujet permet de mieux l'apprécier. Un menuisier appréciera plus un objet en bois bien réalisé que moi. Il connaît la difficulté qu'il y a à obtenir telle forme, à exploiter telle propriété de tel bois. Cela lui donne un accès à l'objet que je n'ai pas. Finalement, rien de ce que j'ai défendu n'a pour conséquence de nier les plaisirs de base qu'il y a à aller voir un match.

Dans la même idée, Best pose la question de savoir pourquoi accorder le statut d'art au sport devrait lui donner une quelconque reconnaissance supplémentaire<sup>317</sup>. Lui-même nie que le sport est un art, mais lui attribue néanmoins une valeur certaine. Je pense que Best a raison de critiquer la course aux statuts. Nous avons une tendance à accorder beaucoup d'importance aux titres et aux appellations, alors que l'objet lui-même devrait toujours rester central. Il y a de mauvaises œuvres d'art et d'excellents divertissements. Néanmoins, chercher à défendre la profondeur d'une activité souvent décriée peut être une bonne entreprise. Le sport est certainement victime d'un regard hautain de la part de certains intellectuels et la question de savoir s'il est le nouvel opium du peuple en témoigne. Dans un sens, mon analyse est une manière de justifier *pourquoi* le sport est intéressant, de montrer à celles et ceux que le sport laisse indifférents qu'il y a plus que ce qu'ils y trouvent au premier regard. J'ai ainsi essayé de contribuer à l'enthousiasme philosophique qui s'est emparé de ce sujet depuis quelques décennies.

Il reste malgré tout une grande critique que les détracteurs du sport peuvent formuler. Tout travail conceptuel sur le sport ne pourra jamais effacer les vices très concrets que le sport véhicule. Mumford parle notamment de l'homophobie et du racisme dans le football<sup>318</sup>. Duret parle du sport comme outil politique pour cacher les mauvais agissements d'un gouvernement, comme la Chine qui a ébloui le monde grâce aux Jeux olympiques de 2008 malgré son non-respect des droits de l'homme. Le sport serait aussi un vecteur du capitalisme et de son modèle consumériste<sup>319</sup>. Edgar parle de la place de la blessure voire de la mort, notamment dans le football américain où suspend le jeu un moment, mais pas trop. Il faut que le spectacle continue<sup>320</sup>. Mechikoff mentionne également ce problème de la violence du football américain, encore plus intense à ses débuts. Le « flying wedge », une formation de pointe visant à effectuer une percée, était si dangereux que le président des Etats-Unis d'Amérique Théodore Roosevelt dut régler le problème lui-même<sup>321</sup>. On peut

---

317 Best 1980, p. 69.

318 Mumford 2012a, p. 138.

319 Duret, 47-48.

320 Edgar 2013, p. 135.

321 Mechikoff, p. 281-283.

rajouter les questions de corruption des institutions et des gouvernements, les promesses de carrière prolifique pour des jeunes étrangers qui finissent à la rue en Europe, etc. Les qualités du sport justifient-elles toutes ses conséquences négatives ?

*Grasshopper* de Suits est une longue défense de la valeur du jeu. Il est dur de savoir exactement quelle position le philosophe défend, parce que son livre est écrit sous la forme d'un dialogue. La sauterelle, qui mène toute la discussion à la manière de Socrate dans les écrits de Platon, va jusqu'à mourir pour défendre la valeur du jeu, comme Socrate se sacrifie pour défendre la valeur de la philosophie<sup>322</sup>. Si on suit cette idée, tous les problèmes que j'ai listés plus haut ne devraient avoir aucune incidence sur notre appréciation du sport. Il se trouve que la crise sanitaire que le monde traverse alors que je rédige ce travail offre un cadre de réflexion pertinent pour répondre à cette interrogation. La pandémie de coronavirus a contraint la majorité des compétitions sportives à mettre en pause leurs activités, voire à annuler leurs saisons. Aurions-nous dû maintenir coûte que coûte les rencontres sportives, pour préserver la valeur du sport<sup>323</sup> ? Une telle position semble en réalité intenable. Pour Hurka, les arguments de Suits sont trop forts pour être crédibles<sup>324</sup>. Le parallèle avec Socrate se maintient ici aussi, défendre que philosopher ou le jeu soient les *seuls* biens sont des positions excessives<sup>325</sup>. A la défense de Suits, je pense que le sacrifice a une valeur littéraire<sup>326</sup>. La sauterelle ne pense pas nécessairement que le jeu est le seul bien, mais elle est prête à mourir pour en prouver la valeur. Le jeu est suffisamment important pour qu'on se sacrifie pour lui.

Pour en revenir aux vices du sport que j'ai listés plus haut, je pense qu'il faut reconnaître que ce sont des problèmes sérieux qu'une analyse conceptuelle ne peut pas esquiver. Tant qu'ils existeront, ils pèseront sur le sport. Cependant, il reste possible d'identifier ce qui est intrinsèque au sport et de se débarrasser de ce qui ne l'est pas si cela prive certains et certaines d'entre nous du plaisir sportif. L'homophobie et le racisme sont externes au jeu et il faudrait s'en débarrasser pour que les homosexuels et les hommes et les femmes de toutes les origines puissent apprécier le sport de la même manière. Pour prendre un exemple contraire, la compétitivité est une propriété

---

322 Parallèle souligné par Hurka, p8, dans Suits 2005.

323 La crise a également souligné la valeur du sport en tant que spectacle, et pas seulement en tant qu'activité à pratiquer. Il y a en effet eu débat autour de la question de l'intérêt de recommencer les matchs en maintenant des stades vides.

324 A nouveau, il n'est pas clair que c'est réellement la position que Suits défend. Il dit aussi que l'on devrait toujours pouvoir facilement arrêter un jeu. On ne devrait pas y mettre trop de cœur parce que l'activité ne doit jamais être trop sérieuse. Suits, p. 42-43.

325 Hurka, p. 13-14, dans Suits 2005.

326 Quant à l'acte bien réel de Socrate, pour autant que ce dernier ait besoin d'être défendu, il a une valeur symbolique.

*Timour Nigolian*

nécessaire du sport et si on ne l'aime pas, mieux vaut passer son chemin<sup>327</sup>. Cela n'est cependant pas un problème pour le sport, car la compétitivité ne cause de tort à personne. En conclusion, il ne faut pas nier les tares du sport, mais au contraire les reconnaître afin de l'en purifier. Ainsi, le sport et le drama qu'il offre pourront être appréciés universellement pour leurs qualités intrinsèques.

---

327 Mumford 2012a, p. 138.

## Conclusion : Et le sport électronique ?

Nous voilà à la fin de ce travail. J'espère avoir non seulement réussi à défendre une théorie cohérente pour le *drama*, mais aussi avoir exposé une partie de la richesse des questions de philosophies du jeu et du sport. Plusieurs thèmes intéressants mériteraient encore d'être explorés, notamment pour leurs liens avec le thème de ma recherche. La question des émotions que le sport suscite et leur lien aux valeurs du sport pourrait sûrement soutenir une certaine vision du drama. Mumford parle également des émotions collectives, relativement peu traitées par la littérature<sup>328</sup>. Les questions éthiques que j'ai mentionnées ne font pas le tour du sujet. Un thème important est celui de savoir si les athlètes doivent être des modèles pour la société. Mumford présente bien les enjeux du débat, mais Duret se demande également si Zinédine Zidane, de par la qualité de son jeu et l'agitation médiatique qu'il suscite, ne devrait pas suivre une morale encore plus rigoureuse que nous autres les simples mortels<sup>329</sup>.

Il y a néanmoins une dernière question que j'aimerais poser, sous la forme d'un challenge pour ma théorie. Quelles conséquences cette dernière a-t-elle pour notre conception du jeu-vidéo ? La question se pose en particulier pour l'*e-sport*, cet ensemble de compétitions sur des jeux électroniques qui suscite un engouement grandissant et qui récompense ses vainqueur avec des prix de plus en plus conséquents. L'*e-sport* est-il un sport ? Est-ce que le « e » qualifie le sport ou est-ce qu'il le modifie ? Est-ce qu'il fonctionne comme « grand » dans « un grand cheval » ou comme « de bois » dans « un cheval de bois » ? Pour Bosselet, l'*e-sport* est un sport parce que l'activité est également encadrée par des institutions, qu'il y a des compétitions et qu'il y a même une certaine dépense physique<sup>330</sup>. Tout l'enjeu se trouve dans cette question de la dimension physique des jeux-vidéos. Concrètement, ils se jouent avec des manettes ou avec la combinaison clavier-souris. Est-ce que maîtriser ces intermédiaires avec le jeu dépend de nos propriétés d'êtres humains ? Supposons que nous arrivions à connecter directement notre esprit au jeu de telle sorte que sa dimension matérielle disparaisse, est-ce que cela modifierait le jeu ? Je n'entends pas par « connecter l'esprit au jeu » que nous soyons dans la peau du personnage. L'idée est plutôt que nous sautions l'étape des boutons et que nous activions directement les capacités de notre personnage : sauter, déclencher un coup d'épée ou tirer au but sans que l'on sache personnellement sauter aussi efficacement, manier

---

328 Mumford 2012a, chapitre 12 : *Collective emotions*.

329 Mumford 2012a, chapitre 11 : *Should athletes be role models*. Duret, p. 68.

330 Bosselet, p. 112 et de manière générale le chapitre 9 sur les sports cérébraux.

une épée ou comment placer son pied pour frapper efficacement un ballon. Si on répond que le jeu resterait le même sans son intermédiaire physique, alors rien de spécifiquement humain n'est testé dans un jeu-vidéo. L'*e-sport* est autant un sport que les échecs sont un sport. Une partie contre un animal ou un alien serait équitable. Si au contraire on pense que cela modifierait le jeu, peut-être parce que la coordinations de nos mains ou le placement de nos doigts jouent un rôle crucial, alors les jeux-vidéos testent des capacités humaines. L'*e-sport* est donc du sport.

Il est dur de trancher cette question car je n'ai pas réellement argumenté pour une position plutôt que une autre. A ce stade de réflexion, seules les intuitions de chacun s'expriment. Je peux néanmoins souligner que le drama peut aider chacun à se faire un avis. Les compétitions vidéoludiques créent indubitablement des situations dramatiques, comme je l'ai d'ailleurs admis au sujet des jeux non-sportifs. La finale des cinquièmes championnats du monde de Rocket League en est un bon exemple. La rencontre se joue dans ses tout derniers instants grâce à des gestes démontrant une maîtrise technique exceptionnelle et un sang-froid remarquable. Le jeu est une sorte de simulation de football où les joueurs sont remplacés par... des voitures. Au coude à coude dans le dernier set, les deux équipes n'ont plus besoin que d'une seule manche pour remporter le titre. Une équipe prend l'avantage à quatre secondes de la fin. La séquence qui suit est assez exceptionnelle. L'équipe menée doit à tout prix garder la « balle » en l'air pour éviter que la partie ne s'arrête. Les rebonds improbables se succèdent et offrent le drama de Mumford (les joueurs donnent le meilleur d'eux-mêmes, mais profitent également d'une certaine indétermination). Une balle piquée vers le bas rentre dans le goal juste avant de toucher le sol et envoie les deux équipes en prolongations. Le public s'enflamme<sup>331</sup>.

Si on pense que ce drama est *réel* au sens où il l'est pour le sport, alors on soutient que l'*e-sport* est un sport. Sinon, alors on considère l'*e-sport* comme une simple compétition de jeux non-sportifs.

Je préfère laisser la question ouverte.

Timour Nigolian

---

331 L'exemple en images : [https://youtu.be/xCi33\\_12CjM?t=5606](https://youtu.be/xCi33_12CjM?t=5606). La vidéo démarre juste après que l'équipe orange a pris l'avantage.

## **Bibliographie:**

BENOVSKI, Jiri, "Depiction and imagination", in *Northern European Journal of Philosophy*, 2016.

BEST, David, *Philosophy and Human Movement*, 1978.

BEST, David, "Art and Sport", in *The Journal of Aesthetic Education*, Vol. 14, No. 2, 1980.

BEST, David, "The Aesthetic and the Artistic", in *Philosophy*, Vol. 57, No. 221, 1982.

BEST, David, "Sport Is Not Art: Professor Wrtz's Aunt Sally", in *The Journal of Aesthetic Education*, Vol 20, No. 2, 1986.

BRADFORD, Gwen, « The Value of Achievements », in *Pacific Philosophical Quarterly*, 2013.

BOSSELET, Sylvain, *Petite philosophie du sport, Le sport a-t-il un sens?*, 2016.

DURET, Pascal, *Sociologie du sport, Que sais-je?*, 2008.

EDGAR, Andrew, *Sport, Ethics and Philosophy*, Issue 1, pp. iii-171, 2013.

EDGAR, Andrew, "The Philosophy of Sport", in *The International Journal of the History of Sport*, 2015.

EDGAR, Andrew, "The Philosophy of Sport in Interesting Times", in *Sport, Ethics and Philosophy*, Vol. 11, No. 2, 2017.

FRIAS, Francisco Javier Lopes Frias, TRIVIÑO, José Luis Pérez, "Will robots ever play sports?", in *Sports, Ethics and Philosophy*, Vol. 10, No. 1, 2016.

GAFFNEY, Paul, "Watching Sport: Aesthetics, Ethics and Emotions", Review in *Journal of the Philosophy of Sport*, Vol. 40, No. 1, 2013.

GLEAVES, John, "Sport as meaningful narratives", in *The Journal of the Philosophy of Sport*, Vol. 44, No. 1, 2017.

HOLT, Jason, "Mumford on aesthetic-moral interaction in sport", in *Journal of the Philosophy of Sport*, Vol. 44, No. 1, 2017.

HURKA, Thomas, « On Judged Sports », in *The Journal of the Philosophy of Sport*, Vol. 43, 2015.

KORNHABER, David, « Introduction : Drama and Philosophy 2.0 », in *Modern Drama*, Vol. 56, No. 4, 2013.

KREFT, Lev, "Sport as Drama", in *Journal of the Philosophy of Sport*, 2012.

MECHIKOFF, Robert, *A History and Philosophy of Sport and Physical Education, From Ancient Civilizations to the Modern World*, 5e édition, 2010.

*Timour Nigolian*

McFEE, Graham, "Making sense of the Philosophy of Sport", in *Sport, Ethics and Philosophy*, Vol. 4, No. 4, 2013.

McFEE, Graham, "A Not-So-Beautiful Game", in *Sport, Ethics and Philosophy*, 2015.

McNAMEE, Mike, "Philosophy of Sport", in *Nursing Philosophy*, vol. 5, 2004.

McNAMEE, Mike, "On Loving Sport" in *Sport, Ethics and Philosophy*, Vol. 5, No. 2, 2011.

McNAMEE, Mike, "The Death of Sócrates", in *Sport, Ethics and Philosophy*, 2012.

McNAMEE, Mike, "Sport, Ethics and Philosophy: A 10 Year Retrospective", in *Sport, Ethics and Philosophy*, Vol.11, No. 1, 2017.

MUMFORD, Stephen, LACERDA, Teresa, "The Genius in Art and in Sport: A Contribution to the Investigation of Aesthetics of Sport", in *Journal of the Philosophy of Sport*, Vol. 37, No. 2, 2010.

MUMFORD, Stephen, *Watching Sports, Aesthetics, Ethics and Emotion*, 2012a.

MUMFORD, Stephen, "Moderate Partisanship as Oscillation", in *Sport, Ethics and Philosophy*, Vol. 6, No. 3, 2012b.

MUMFORD, Stephen, "In praise of teamwork" in *The Journal of the Philosophy of Sport*, Vol. 42, No. 1, 2015.

MUMFORD, Stephen, "The aesthetics of sport and the arts: competing and complementary", in *Sport in Society*, Vol. 22, No. 5, 2019.

PALMA, Oscar E., LEWINSON, Ryan T., "The Morality of Fighting in Ice Hockey: Should It Be Banned?", in *Journal of Sport and Social Issues*, Vol. 36, No. 1, 2012.

REID, Heather L., "Sport, Philosophy, and the Quest for Knowledge", in *Journal of the Philosophy of Sport*, Vol. 36, No. 1, 2009a.

REID, Heather L., "Sports, Virtues and Vices: Morality Plays", Review in *Journal of the Philosophy of Sport*, Vol. 36, No. 2, 2009b.

SAW, Ruth, "What is a "Work of Art"?", in *Philosophy*, Vol. 36, No. 136, 1961.

SUITS, Bernard, *The Grasshopper, Games, Life and Utopia*, 2005.

TYMOWSKI, Gabriela, "Why Sport's An Introduction to the Philosophy of Sport by Sheryle Bergmann Drewe (Thompson Educational Publishing, In., 2003: Toronto)", review in *Journal of the Philosophy of Sport*, Vol. 31, No. 1, 2004.

WERTZ, Spencer K., "Are Sports Art Forms?", in *The Journal of Aesthetics Education*, Vol. 13, No. 1, 1979.

WERTZ, Spencer K., "A Response to Best on Art and Sport", in *The Journal of Aesthetic Education*, Vol. 18, No. 4, 1984.

Sitographie :

The International Football Board, *Laws of the Game, 2018/2019*, <https://www.fifa.com/what-we-do/education-and-technical/referees/laws-of-the-game/> consulté le 12.01.20.

SCHNEIDER, Steven, « The Paradox of Fiction », in *The Internet Encyclopedia of Philosophy*, <https://www.iep.utm.edu/fict-par/> consulté le 27.05.20,.