
Éric Dugas

Du sport aux activités physiques de loisir : des formes culturelles et sociales bigarrées

Avertissement

Le contenu de ce site relève de la législation française sur la propriété intellectuelle et est la propriété exclusive de l'éditeur.

Les œuvres figurant sur ce site peuvent être consultées et reproduites sur un support papier ou numérique sous réserve qu'elles soient strictement réservées à un usage soit personnel, soit scientifique ou pédagogique excluant toute exploitation commerciale. La reproduction devra obligatoirement mentionner l'éditeur, le nom de la revue, l'auteur et la référence du document.

Toute autre reproduction est interdite sauf accord préalable de l'éditeur, en dehors des cas prévus par la législation en vigueur en France.



Revues.org est un portail de revues en sciences humaines et sociales développé par le CLEO, Centre pour l'édition électronique ouverte (CNRS, EHESS, UP, UAPV).

Référence électronique

Éric Dugas, « Du sport aux activités physiques de loisir : des formes culturelles et sociales bigarrées », *SociologieS* [En ligne], Théories et recherches, mis en ligne le 10 juillet 2007. URL : <http://sociologies.revues.org/index284.html>
DOI : en cours d'attribution

Éditeur : Association internationale des sociologues de langue française (AISLF)
<http://sociologies.revues.org>
<http://www.revues.org>

Document accessible en ligne à l'adresse suivante : <http://sociologies.revues.org/index284.html>
Document généré automatiquement le 07 novembre 2009.

Éric Dugas

Du sport aux activités physiques de loisir : des formes culturelles et sociales bigarrées

- 1 Le sport, véritable vitrine des activités physiques, n'est pourtant qu'un maillon de la chaîne des pratiques physiques. Des activités formelles aux activités informelles, une multitude de pratiques couvre le champ de la motricité ludique. Toutefois, avant de s'intéresser aux différentes formes de pratiques physiques qui jalonnent l'espace des jeux sportifs dans notre société moderne, il est indispensable de bien discerner l'originalité de l'espace des pratiques motrices ludiques et d'en définir les contours.
- 2 De prime abord, cet espace concerne des pratiques physiques liées de façon exclusive à des jeux sportifs et, en aucun cas, des activités motrices assimilées à un quelconque travail dans le cadre d'une vie professionnelle « classique ». De plus, il possède un critère distinctif et spécifique : la « *situation motrice*¹ », c'est-à-dire que l'individu agit avec pertinence au cours d'une action motrice ; les comportements moteurs observables sont porteurs de signification.
- 3 Ainsi, un projet associatif et/ou militant dans lequel se rassemblent des individus autour d'un jeu local de tablier ou de cartes n'investit pas un espace de loisir d'une pratique motrice. La motricité n'est ici qu'un moyen et non pas une fin en soi, et même un moyen qui n'est ni indispensable, ni imposé d'aucune façon : quelqu'un peut avancer un pion ou jeter une carte à votre place. Comme le soumet fort justement le sociologue Pierre Parlebas au sujet des jeux d'échecs, de bridge ou de scrabble « *la pertinence n'est pas motrice mais combinatoire et/ou symbolique* » (Parlebas, 2005, p. 73). Ces activités ne sont donc pas des jeux sportifs. Par analogie, un peintre se sert bien de sa motricité pour accompagner le pinceau sur la toile, mais le produit final reste de l'art pictural ; d'aucune manière, il s'agit d'une situation motrice. On exprimera de façon similaire le cas plus délicat du musicien en compétition lors d'un concours musical. En effet, le musicien comme le gymnaste ou le patineur sur glace évolue devant un jury de spécialistes et est jugé selon un code de performance (rythme, intensité, fréquence, musicalité, etc.). La motricité est ici plus qu'ailleurs capitale. Si les juges sont donc enclins à évaluer la « motricité » du musicien, lors d'une compétition organisée sous l'égide d'une fédération nationale ou internationale, nous avons alors devant nous tous les ingrédients d'un sport. Mais là encore, le produit de l'exécution motrice n'est pas moteur : il est musical. Il ne faut pas confondre moyen et fin. Toujours dans le même registre, il existe des situations motrices qui sont à la lisière des jeux sportifs : en effet, certains mouvements artistiques contemporains², comme le *happening* (né outre-Atlantique au début des années 1960), produisent des manifestations publiques qui mêlent peinture, musique, films, danses et poésie. À Berlin, le 8 avril 2005, cent femmes nues ont évolué dans un musée pour un happening artistique conçu par l'artiste new-yorkaise Vanessa Beecroft. Les spectateurs font partie intégrante du projet artistique. Le projet avoué de l'artiste était de jouer avec le voyeurisme. La finalité est donc ici autre que de type moteur et sans spectateurs, les mouvements des actrices n'ont pas lieu d'exister.
- 4 Ainsi, les productions appréciées ne sont-elles pas toujours des exécutions motrices mais, *in fine*, des performances artistiques au cours desquelles les spectateurs font souvent partie de l'œuvre. Par opposition, dans le sport, le spectateur est confiné dans un espace bien défini (les gradins) et ne peut nullement intervenir dans la réalisation motrice des sportifs, ni se substituer à eux. On est loin de la situation motrice ludique qui peut se dérouler sans spectateur tout en conservant sa pertinence motrice.

- 5 Après cette nécessaire mise au point, nous pouvons maintenant observer l'espace des pratiques motrices ludiques (qualifié d'espace « ludomoteur » par Pierre Parlebas, expression imagée que nous prenons en compte et retiendrons pour la suite de notre propos) : aux yeux de tous, celui-ci est loin d'être uniforme ! Nul doute que le jogging de loisir du dimanche matin ne peut être comparé avec l'entraînement du marathon. De même, nous devons distinguer l'activité *roller* pratiquée librement dans la rue avec des amis de celle exercée au sein d'une épreuve de compétition officielle. Alors, devant cette nébulosité apparente, comment distinguer de façon pertinente et rigoureuse les différentes catégories de pratiques physiques qui s'offrent à tout individu ?
- 6 Dans un premier temps, nous délimiterons les frontières entre les différentes formes de pratiques sociales en plaçant aux deux pôles du continuum de l'espace ludomoteur, d'un côté les activités inorganisées et libres et de l'autre les activités formelles et institutionnalisées. À partir de ce processus d'institutionnalisation des activités physiques, nous tenterons dans un second temps de cerner le type de pratiques qui coïncident le mieux aux aspirations des pratiquants du XXI^e siècle.

Les différentes formes sociales de pratiques physiques

- 7 Sur la chaîne des pratiques physiques ludiques, la forme sociale la plus formelle, la plus spectaculaire et la plus médiatisée est sans nul doute le *sport* et, plus particulièrement, le sport de haut niveau. Lorsque l'on s'éloigne de ce pôle institutionnel, une motricité ludique plus intimiste apparaît, représentée par les jeux traditionnels³ et/ou par des activités physiques plus informelles. L'étude de la motricité ludique, sous l'angle ethnologique, pose le problème de la place de la culture dans les pratiques ludomotrices. Quelles cultures pour quelles pratiques ? Une culture plutôt ludique et hédoniste ou bien une culture à tendances sportive ? À ce propos, Alain Loret, universitaire et spécialiste du management sportif, stipule qu'il existe deux attitudes distinctes : « une lutte contre l'institution culturelle normalisante, d'un côté, une volonté de créer une institution sportive normalisatrice, de l'autre ». À titre d'exemple, il postule que les sports de glisse représentent une « culture d'alternative » car « le système n'est plus en mesure d'imposer son orthodoxie » (Loret, 2005). Pour notre part, nous serons plus nuancés en constatant que les formes sociales de pratiques sportives – dans lesquelles s'adonnent les pratiquants – sont mouvantes et variées, et d'aucune façon elles ne forment un clivage aussi figé. Pouvons-nous alors dresser un panorama représentatif, à défaut d'être exhaustif, des différentes catégories de pratiques sociales existantes ?
- 8 Sur l'ensemble des situations sociales, rappelons que la situation motrice est le trait fondamental permettant de distinguer les pratiques physiques des autres pratiques sociales comme le révèle en détail le tableau 1.

Tableau 1 : Traits distinctifs attestés (●) de façon différentielle dans plusieurs situations sociales-types (Parlebas, 1981, p. 245). On distingue les jeux sportifs (ludomotricité) des autres formes sociales

Situations sociales types	Ludomotricité			Ergomotricité	
	Jeux de société	Rites (de types moteurs)	Jeux sportifs traditionnels	Sports	Situations de travail
Traits distinctifs					
Situation motrice		●	●	●	●
Règles de compétition	●		●	●	

Institutionnalisation ● ● ●

- 9 Dans la sphère des pratiques physiques ludiques, nous pouvons spécifier quatre critères pertinents permettant de distinguer les différentes formes sociales de pratiques physiques. Le premier trait est la présence plus ou moins marquée d'un *système de règles* lors de l'accomplissement physique (par exemple les règles du jeu), le deuxième trait correspond à la présence plus ou moins importante d'un *cadre compétitif* (affrontement moteur), et enfin le troisième trait est la présence plus ou moins avérée de l'*institution* (fédérations sportives). À ces trois critères, il faut ajouter le trait « *situation motrice* » qui, comme décrit plus haut, est commun à toutes les pratiques ludomotrices.
- 10 Nous obtenons ainsi trois grandes catégories de jeux sportifs – les sports, les quasi-sports, les jeux hors institution – et une catégorie à la lisière de ces jeux sportifs : les quasi-jeux. Comme le révèle le tableau 2, ces différentes catégories se distinguent par la présence ou l'absence plus ou moins marquée des quatre critères exposés précédemment.

Tableau 2 : Les différentes situations sociales du canoë-kayak différenciées selon la présence (totale, partielle ou occasionnelle) ou l'absence des quatre caractéristiques suivantes : la situation motrice, le système de règles, le cadre compétitif et l'institution

		Traits distinctifs → Situations sociales ↓	Situation motrice	Système de règles	Cadre compétitif	Institution	Exemples de pratiques physiques (canoë-kayak en eau vive, mer ou eau calme)	
JEUX SPORTIFS	S	SPORT	Jeux sportifs institutionnels (mondiaux, nationaux, régionaux locaux)	Å	Å	Å	Å	Alternances d'entraînements et de compétitions sous l'égide de la FFCK (fédération française) et de la FIC (fédération internationale) Pratique au sein d'une structure avec adhésion (par exemple, L'Espace Eau Vive Fédéral de Saint-Pierre-de-Bœuf) : espace aquatique avec équipement sportif pratique libre, encadrée avec
	P			Å	Å	±	+	
O	R	QUASI-SPORT	Jeux sportifs quasi-institutionnels	Å	Å	±	+	
T	I			Å	Å	±	+	
F	S							

- 13 Au sommet de la pyramide institutionnelle, on identifie le sport mondial, dirigé par des instances internationales. Le kayakiste de haut niveau peut donc se retrouver aux Jeux Olympiques, lieu de la consécration sportive. À noter au passage que les rivières peuvent être remplacées par des bassins artificiels dans lesquels le débit de l'eau est contrôlé. Cela permet d'une part, de pratiquer ce sport dans n'importe quel pays et d'autre part, peut-être aussi de préserver l'égalité des chances et un arbitrage plus limpide, si j'ose dire. Par ses traits de logique interne (rapport à l'espace, à l'environnement, etc.), le sport de haut niveau et ses dirigeants domestiquent et standardisent le milieu physique, mondialisent la pratique physique en la détournant de son milieu physique originel et bien souvent naturel. L'attrait d'une culture moins unificatrice pourrait sûrement davantage séduire le tout venant. C'est le cas par exemple du canoë-kayak pratiqué sous la forme d'un jeu sportif quasi-institutionnel (quasi-sport, cf. tableau 2). Ici, le sport se transforme en une activité qui ne nécessite pas obligatoirement d'évoluer dans un cadre compétitif, exception faite des quelques compétitions internes au club auquel les pratiquants sont affiliés. Ces compétitions occasionnelles acceptent volontiers l'affrontement entre des individus d'âge et de sexe différents. Loin de l'équité sportive, c'est la gaîté sportive qui est recherchée ! Cette tendance est très courue dans le milieu urbain. Un nombre croissant de joueurs de tennis, de squash ou de badminton se fidélise à un club afin de disposer à l'occasion et assez librement des installations sportives normées, réglementées et sécurisées. D'ailleurs, les grandes instances sportives approuvent cet engouement sur le plan financier (l'argent rentre dans les caisses des fédérations), tout en regrettant le manque de véritables compétiteurs qui serviraient les intérêts de l'élite sportive.
- 14 Si le canoë-kayak – sportif ou quasi-sportif – est pratiqué encore de nos jours dans un milieu naturel semi-aménagé, les deux dernières catégories de pratiques physiques que nous allons découvrir vont magnifier le développement du territoire sportif en lui attribuant des valeurs et une signification autres.

Les activités physiques hors institution ne sont pas pour autant hors jeu

- 15 En circulant dans les méandres des formes sociales, nous observons des pratiquants en situation de jeux sportifs « hors institution ». Trois sous-catégories composent cette situation sociale : les jeux de patrimoine, les jeux post-sportifs et les jeux didactiques.
- 16 En premier lieu, les jeux de patrimoine regroupent en majorité les jeux séculaires bien enracinés dans la culture régionale ou nationale, comme certains jeux de joutes aquatiques dans le sud de la France, de force comme les jeux irlandais ou bretons, d'adresse comme les jeux de boules aux pays basques, etc. En second lieu, les jeux post-sportifs font référence à un sport dont les acteurs modifient le système de règles à leur guise. Ces jeux ainsi transformés peuvent porter la dénomination de « jeux post-sportifs » car, comme le souligne fort justement Jean-Claude Marchal, « *les jeux peuvent s'enrichir de suggestions, de situations, de matériels et de « savoir-faire » issus des sports* » (Marchal, 1992, p. 11). Ils recueillent d'ailleurs un réel engouement auprès des jeunes lorsqu'ils se pratiquent dans les rues, sur la plage, la mer ou dans les centres de loisirs (espace formel spécifiquement aménagé par la ville ou espace informel construit librement par les joueurs eux-mêmes). On pratique principalement ces jeux post-sportifs en s'inspirant des sports collectifs (basket-ball, football, rugby, volley-ball ou hockey) ou des « sports de rouler » (roller, skate, patins).
- 17 Ces deux catégories de jeux hors institution se différencient des sports (et des quasi-sports) par la présence occasionnelle d'un cadre compétitif et surtout par l'absence du critère « institution ». Dans ces situations, le kayakiste servant de fil rouge à notre argumentation préfère organiser avec ses amis une course en rivière ou un match de kayak-polo⁴. Nous passons ainsi d'un affrontement sportif à codification exogène à un affrontement ludique à codification endogène (jeu post-sportif). Le jeu sportif pratiqué n'est plus sous la tutelle

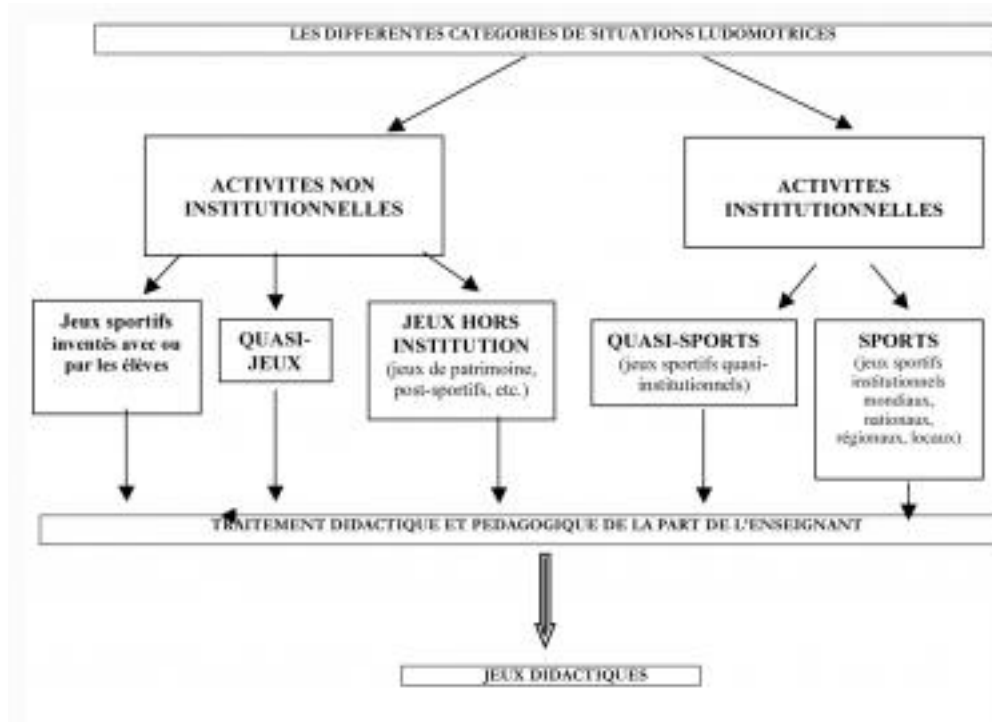
d'une quelconque institution sportive. La richesse de ces jeux sportifs se révèle lorsqu'ils sont pratiqués librement. Notre kayakiste privilégie ainsi le milieu naturel des rivières en dehors de toute pression institutionnelle. Toutefois, il est bon de rappeler que la rue peut devenir aussi le théâtre de jeux post-sportifs urbains, comme par exemple le football « au pied des immeubles » (Travert, 1999. Ces activités sont l'expression d'une culture aux normes et aux valeurs variées, avec des pratiquants autonomes et indépendants de toutes structures prescriptives. Enfin, les jeux didactiques rassemblent au sein du milieu scolaire l'« *ensemble des situations motrices codifiées par les enseignants selon des normes éducatives et à des fins pédagogiques* » (Dugas, 2005, p. 14). En d'autres termes, les enseignants transforment les règles (liées à l'espace, au temps, aux joueurs ou/et au matériel) institutionnelles ou non institutionnelles pour atteindre les objectifs visés.

- 18 La réalité des pratiques scolaires en Éducation Physique et Sportive (EPS) met en lumière l'existence de ces jeux didactiques. Ces derniers puisent généralement leur logique interne dans les autres catégories d'activités physiques et notamment dans le sport (cf. figure 1). En d'autres termes, cette famille se singularise par son implantation dans l'espace scolaire et par les effets pédagogiques qui en sont attendus. Par ailleurs, le jeu didactique est marqué parfois par l'empreinte plus ou moins grande de l'enseignant dans la codification du jeu. C'est le cas notamment des jeux sportifs inventés librement par les élèves eux-mêmes ou inventés avec la complicité de l'enseignant.

Des quasi-jeux certes, mais pas des quasi activités physiques

- 19 En abordant la dernière catégorie de pratiques physiques, les quasi-jeux sportifs ⁵, nous glissons doucement vers une forme sociale d'activités ludomotrices qui devient de plus en plus libre et informelle. Elle se distingue des autres catégories par le fait de ne posséder qu'un seul trait en commun avec les autres formes de jeux sportifs : la situation motrice ; les trois autres critères sont absents. Qu'elles se pratiquent dans un environnement naturel (planche à voile, surf, ski de tourisme, etc.) ou urbain (rollers, VTT, etc.), ces activités sont très prisées, toutes générations confondues. L'absence totale de cadre compétitif singularise cette catégorie de pratiques physiques. Les quasi-jeux représentent donc les activités dont les contraintes motrices ne sont pas liées à un contrat ludique explicite et encore moins formel. Notre kayakiste, las des duels ou des règles établies, préfère s'adonner à sa pratique favorite, seul ou en groupe, en toute tranquillité et loin des contraintes plus ou moins marquées des situations motrices précédentes. Dans un milieu incertain, parfois hostile, cette démarche peut apparaître périlleuse, mais c'est à ce prix que se gagne la liberté.
- 20 Ainsi, le modèle taxinomique utilisé ici pour mener notre analyse – susceptible d'être remanié au gré des futures productions sociales – fait montre qu'il n'est pas pertinent de parler en termes de *sport* ou de *disciplines* mais plutôt en termes de *situations motrices*. En effet, dire que l'on pratique le « canoë-kayak » ne renseigne pas sur le cadre et la nature de cette pratique. Canoë-kayak sur lac ou en rivière ? En solo, à deux ou à quatre ? En compétition ou en toute liberté ? En fonction de ces multiples possibilités, les conduites motrices accomplies ne sont pas identiques, et de surcroît, les pratiquants ne rechercheront pas les mêmes motifs d'agir et/ou d'apprendre.

Figure 1 : Une catégorie de pratiques ludomotrices en milieu scolaire : les jeux didactiques



Les formes sociales de pratiques physiques privilégiées au XXI^e siècle

- 21 Au regard de la panoplie de formes sociales de pratiques physiques développées précédemment, il est erroné de réduire le champ des pratiques motrices ludiques aux seuls sports. Ces derniers ne représentent que trop souvent l'ostentation du territoire ludomoteur. Pourtant, la face cachée de l'iceberg regroupe des activités plutôt diversifiées et riches de résonance socioculturelle. Nous pensons volontiers aux jeux hors institution. Contrairement au sport, la recherche de la victoire n'est pas le seul objectif ambitionné. Par exemple, certains jeux traditionnels se pratiquent sans affrontement (ils sont alors strictement coopératifs). De surcroît, les règles du jeu peuvent se modifier au gré des participants, ce qui renforce le lien social en créant les conditions d'une négociation construite. Par ailleurs, la plupart de ces activités appartiennent au patrimoine culturel du pays, de la région ou encore du village. Cette dimension pluriculturelle peut être enrichissante pour la jeunesse face à la mondialisation du sport qui comprime les singularités locales.
- 22 Quant aux quasi-jeux, le plaisir de partager une activité physique entre amis, en famille ou encore seul, mais surtout loin des contraintes institutionnelles, est un vecteur de l'épanouissement moteur et aussi de sociabilité. Ainsi, le territoire « sportif » ressemble-t-il davantage à l'environnement physique dans lequel il se façonne. En d'autres termes, il utilise les ressources et les particularités du territoire d'accueil. Cette culture anti-institutionnelle ne favorise-t-elle pas le développement et l'attrait d'un territoire sportif « multiforme » qui ne veut pas se laisser phagocyter par le sport médiatisé de référence ? *A fortiori*, lorsque ce territoire sportif est aussi le lieu d'un territoire touristique entraînant dans sa dynamique sociale et économique, un public attiré par les activités abordables par tous (de l'expert au débutant) et pour tous les goûts. En escalade par exemple, Jean Corneloup a démontré que chaque pratiquant possédait des valeurs singulières selon son style de pratique (Corneloup, 1999). Alors, devant cette pluralité de pratiques et de pratiquants, de normes et de valeurs,

de représentations et de goûts sportifs, quelles sont précisément les tendances ludomotrices actuelles et futures ?

Le sport, oui, mais avec modération...

- 23 Les enquêtes ⁶ du ministère de la Jeunesse, des Sports et de la vie Associative nous offrent un état des lieux assez exhaustif de l'espace sportif et de ses pratiquants. En premier lieu, on constate que si « 71 % des personnes de 15 ans ou plus pratiquent une activité physique et sportive (APS), même occasionnellement », le sport pratiqué avec assiduité est réservé aux plus jeunes (les 15-26 ans). Sur toute une vie, en moyenne, un quart seulement est réservé à la compétition pour ceux qui pratiquent le sport. La compétition institutionnelle décroît avec l'âge. Les résultats de l'enquête montrent de manière significative que les jeunes adultes sont plus fréquemment licenciés dans une fédération multisports et affinitaire et privilégient les fédérations non olympiques (javelot, tir sur cible) ; de plus, « les adultes sont tout aussi majoritaires dans des disciplines socio-ludiques (sports de boules et randonnées pédestres) et individuelles de masse (cyclotourisme, études et sports sous-marins) car largement accessibles à un public de tout âge et de tout niveau ». De là, tout l'intérêt de considérer avec attention les autres formes de pratiques qui privilégient plutôt la convivialité, la coopération ou la confrontation sans enjeu autre que le plaisir d'être ensemble.
- 24 En second lieu, le nombre de licenciés doit être examiné avec minutie car il peut induire en erreur. En effet, un licencié ne signifie pas *ipso facto* que le pratiquant s'adonne assidûment à son sport favori avec alternance d'entraînements et de compétitions officielles. L'étude du nombre de licenciés effectué en 2004 par disciplines sportives insiste bien sur le fait qu'une discipline sportive peut « se pratiquer aussi bien au sein de fédérations unisport que multisports », sachant que les licenciés compétiteurs d'un club sportif peuvent très bien posséder une ou plusieurs autres licences sportives qui permettent d'envisager la pratique physique sous l'angle du loisir. Autrement dit, la possession d'une licence garantit l'emprunt de l'espace et du matériel sportifs, sans pour autant garantir la pratique dite compétitive.
- 25 Éclairons notre cheminement réflexif : si nous reprenons l'activité « fil rouge » de cet article, à la fin des années 1980 ⁷, la Fédération française de canoë-kayak enregistre 20 000 licenciés pratiquants (pour quatre types d'activités aquatiques) et 300 000 participants en période estivale ; les chiffres actuels oscilleraient de 40 000 licenciés (pour une douzaine d'activités) à un million de pratiquants l'été. Le fossé entre les chiffres d'hier et ceux d'aujourd'hui peut même s'agrandir eu égard à la nouvelle réglementation de la FFCK qui oblige les pratiquants à prendre une licence pour être assurés, même pour une pratique éphémère (demi-journée de canoë-kayak). *De facto*, le nombre croissant de licenciés ne doit et ne peut pas être associé à une pratique régulière ou/et compétitive.
- 26 D'ailleurs, de nombreuses structures sportives proposent un éventail d'activités allant du loisir à la compétition sportive. L'une d'entre elles, idéalement située au sein de la région Rhône-Alpes (L'Espace Eau Vive Fédéral de Saint-Pierre-de-Bœuf, structure gérée par la FFCK), conjugue commodément la pratique du canoë, du kayak et des disciplines associées. Grâce un plan d'eau calme et une rivière d'eau vive aménagée – disponibles tout au long de l'année –, les pratiquants de tout niveau peuvent opter pour le rafting, la nage en eau vive, le canoë gonflable (*hot dog*) ou encore le kayak sur la rivière (le kayak ouvert ou le kayak fermé, pour les initiés). Des activités de détente sont également proposées avec des canoës ouverts de deux à quatre places, canoës ouverts à huit places et des kayaks de mer à une ou deux places. Il existe même le « Kayak VitAL » (Vitesse Animation Loisir), embarcation rapide et stable qui permet de peaufiner sa condition physique à tout moment dans l'année. Enfin, des journées multi-activités sont proposées au cours desquelles des activités de roule (trottinette tout-terrain) et de glisse (activité d'eau vive) sont associées. Par ailleurs, l'accès « libre » ⁸ à la rivière est facilité pour les pratiquants qui possèdent leurs propres embarcations.

- 27 Confortant nos propos, un responsable de cette structure concède volontiers que la forte fréquentation des plans d'eau est plus liée à la diversité des formes de pratiques qu'à l'attrait de la compétition sportive. La situation est claire : l'adhésion à un club unisport ou multisports révèle que la compétition est réservée à un nombre restreint de pratiquants et, qui plus est, même ces sportifs s'adonnent déjà ou s'adonneront tôt ou tard à des activités moins normatives. Nous pouvons imaginer sans peine que, tout comme le canoë-kayak, de nombreuses activités de pleine nature sont pratiquées majoritairement pour le loisir ; le nombre toujours important de non-licenciés dans ce type d'activités (car non inventoriés), accrédite avec force ce postulat. Autrement dit, « *un seul sport vous manque, mais tout n'est pas dépeuplé* » (Dugas, 2006, p.65), loin s'en faut.
- 28 Les jeux sportifs quasi-institutionnels et les activités libres, figures de proue des pratiques sociales
- 29 Les activités se pratiquant dans un milieu aménagé et artificiel ne dérogent pas à la règle. Répétons-nous, le squash, le tennis, le badminton, ou encore les clubs de stretching, d'aérobic et de musculation sont autant de pratiques qui recensent un nombre important de licenciés, mais beaucoup d'entre eux viennent simplement profiter des installations en dehors de toute contrainte compétitive. L'exemple du *jorkyball* – sorte de football en salle dans un affrontement deux contre deux – est patent. Ce sport récent (début des années 1990) prend de l'ampleur un peu partout en Europe. Au départ, ce sport hybride (panachage inspiré du football, du squash et du billard) est un sport « hors institution » pratiqué entre amis. Toutefois, le caractère spectaculaire du *jorkyball* (les murs en Plexiglas et le plafond recouvert d'un filet tendu provoquent des effets de trajectoire de balle aussi spectaculaires qu'inattendus) n'a pas manqué d'attirer les médias et, par conséquent, le monde sportif.
- 30 En l'occurrence, le *jorkyball* est invité par les comités d'organisation de coupe du monde, à titre d'animation : coupes du monde de football se déroulant en Italie (1990) et en France (1998). De fait, en quelques années, il quitte son statut de jeu de post-sportif pour endosser celui d'activité institutionnelle (sport national). Désormais, plusieurs pays (dont principalement la France, l'Italie, l'Angleterre, l'Espagne et les États-Unis) ont créé leur fédération nationale. Il est devenu sport international depuis le regroupement de quelques nations au sein de la fédération des associations internationales de *jorkyball*. Par ailleurs, le *jorkyball* a beaucoup de points communs avec le squash, tant par son implantation spatiale que par l'exploitation ludique qu'en font ses pratiquants. En effet, ce jeu peut être pratiqué en compétition sportive, mais aussi sous la forme de quasi-sport. Dans ce dernier cas de figure, un joueur affrontera des amis ou d'autres pratiquants en dehors de toute compétition officielle et sans aucune pression institutionnelle. Seul le plaisir de se frotter à autrui compte et ce, de manière libre et autonome (en respectant le règlement intérieur). Parfois, le joueur pourra s'adonner, s'il le désire, à quelques tournois proposés par le club ou l'association.
- 31 Au travers de cet inventaire des pratiques ludomotrices et de nos divers constats, nous pouvons dresser un état des lieux global des activités motrices et des pratiquants du XXI^e siècle, et ce, dans l'ordre croissant de la demande : nous débiterons par la compétition sportive qui attire surtout la jeunesse, mais qui ne représente pas la masse des pratiquants pourtant spectateurs assidus du spectacle sportif ; en second lieu, viennent les jeux sportifs « hors institution », qui sont pratiqués de façon irrégulière (parfois en fonction du calendrier scolaire (jeux didactiques) ou des saisons, comme par exemple les activités post-sportives de plage. Enfin, deux formes de pratiques sociales ont le vent en poupe : les quasi-sports et les quasi-jeux. S'ils empruntent parfois les mêmes lieux et ont en commun certaines aspirations, ils se différencient par les moyens d'y accéder. Les quasi-sports sont depuis quelques années en plein essor et inondent le monde d'activités physiques ludiques.
- 32 Enfin, même l'espace de pratique hors structures sportives ou de loisir se réduit irrémédiablement au bénéfice des activités libres et informelles qui jalonnent abondamment

- la vie d'un pratiquant avec, en net regain, le désir d'évoluer en totale liberté et dans un milieu naturel, loin de la mondialisation, de l'uniformité et de la pression institutionnelle. Comme le remarquait, il y a déjà presque vingt ans, fort justement Georges Vigarello, le sport spécifie l'espace et les instruments, le rend abstrait (Vigarello, 1988). On assiste à une véritable *déréalisation* pour employer l'expression ajustée de l'auteur. Alors que les pratiques d'hier entretenaient une étroite relation avec le milieu naturel, comme par exemple franchir des fossés et des rivières, les stades actuels amènent les athlètes du saut en longueur à franchir un obstacle virtuel (car absent) en se réceptionnant sur une aire rectangulaire remplie de sable.
- 33 De nombreux sociologues soulignent le fait que bon nombre de pratiquants revendiquent de revenir aux sources, c'est-à-dire à la nature, avec parmi eux, des « sportifs de l'extrême », qui aspirent à une production d'adrénaline en milieu sauvage. Certains chercheurs n'hésitent pas à penser que ces « casse-cous » recherchent le risque pour le risque, le tutoiement avec la mort ou « l'ordalie » (Lebreton, 1991). Pour David Lebreton, cette quête est une réponse à l'indéterminisme de notre société moderne où l'individu, face à sa grande liberté et au manque de fortes coercitions sociales, ne peut trouver le sens de son existence qu'en se confrontant à la mort. Cette autodétermination d'un acteur social peut être approchée au cours d'activités corporelles dites « à risque ».
- 34 Pour autant, il ne faut pas faire d'induction. Si certains pratiquants répondent peut-être à cette interprétation, un autre sociologue, Luc Collard, révèle par une étude quantitative réalisée auprès de 91 sportifs spécialistes d'une activité de pleine nature – étudiants en Sciences et Techniques des Activités Physiques et Sportives (plongée-sous-marine, canoë, parachutisme, ski, surf, etc.) – que le risque n'est pas la caractéristique qui les motivent le plus (Collard, 1998). Sur les cinq traits présentés (nouveau, risque, nature, vertige et maîtrise), selon la procédure mathématique de Condorcet⁹, le classement majoritaire de ces sportifs place en dernière position le trait « risque » et en première position le trait « vertige » et en second le trait « nature ». Comme le justifie l'auteur :
- « le tournoi majoritaire traduit bien l'engouement moderne pour les activités physiques : la recherche de sensations fortes ("vertige") dans un cadre sauvage ("nature") et au mépris du danger ("risque"). (...) Mais les pratiquants ne souhaitent pas pour autant s'exposer réellement aux risques ; c'est un aspect dont ils semblent bien vouloir se passer » (Collard, 1998, p.194)
- 35 Pour la majorité des pratiquants d'activités accomplies en milieu naturel (en situation de quasi-jeu ou de quasi-sport), l'important est d'avoir à leur disposition un matériel performant, qui, avec peu de temps pratique et peu d'expertise sur le plan technique, permet d'atteindre rapidement l'« Ilinx » (terme grec voulant exprimer un tourbillon d'eau), c'est-à-dire selon la classification de Roger Caillois (Caillois, 1958), une famille d'activités où le joueur poursuit une sorte de panique voluptueuse, un certain vertige.

Conclusion

- 36 Voilà donc la tendance des activités physiques d'aujourd'hui et les prémices de celles de demain : des pratiques de loisir plus que de la compétition, la recherche du lien social, du vertige, de l'hédonisme, ou encore de la santé physique et/ou morale. Acteur donc, mais aussi auteur de sa pratique. En d'autres termes, le pratiquant-type du XXI^e siècle accomplit ses activités physiques ludiques de préférence avec certaines contraintes, mais pas forcément normatives, et surtout en contrôlant la fréquence, le lieu et la forme jouée des affrontements envers autrui ou contre la nature. Ni l'entraînement, ni les formes compétitives ne sont imposés aux pratiquants par une quelconque fédération, *a fortiori* à l'âge adulte.
- 37 Cette tendance pointait déjà le nez de façon exponentielle dans les sports de glisse sous la plume d'Alain Loret, il y a plus de dix ans : dans l'eau, l'air ou la neige, « *les acteurs du mouvement sportif s'avèrent souvent incapables de concevoir que c'est un autre type d'action et de relations « sportives » que cherchent à promouvoir des pratiquants qu'il faut bien*

qualifiés de nouveaux ». (Loret, 1995, p.63) ; ces pratiquants ne recherchent pas à tout prix un prix, une victoire et un affrontement compétitif. Bref, le sport dans sa forme sociale classique voit pâlir son aura sur le plan de la fréquentation.

38 Par ailleurs, si, comme le préconise à juste titre Alain Loret, les sports de glisse « s'artificialisent » de plus en plus – comme inévitablement tous les sports et les quasi-sports exposés précédemment – « *pour exploiter (selon l'auteur) enfin un environnement virtuel (la réalité d'après-demain)* » (ibid.), il n'en demeure pas moins que, si l'environnement naturel se raréfie, il trouvera toujours grâce, comme toute denrée rare, auprès des pratiquants et ce malgré l'apparition de plus en plus prégnante des « cyber-sports ».

39 Comme la société, l'espace sportif est en perpétuel mouvement, il n'est pas figé tant sur le plan temporel que sur le plan des formes sociales de pratiques. Du sport aux activités libres et informelles, une multitude de choix s'offre aux pratiquants. En effet, il n'existe pas de façon tranchée et dichotomique d'un côté, une activité sportive coercitive, standardisée et officielle et de l'autre, une activité ludique libre échappant à la culture sportive conventionnelle. La nuance est plus fine car les motivations, les enjeux, et les objectifs visés par les participants ne sont pas convergents. La palette d'activités physiques s'est élargie en fonction de nouvelles exaltations, des nouvelles aspirations des pratiquants et du temps consacré au loisir qui tient plus que jamais une place importante dans les sociétés modernes.

40 Au regard de nos observations, il se dessine une tendance forte : la prédominance d'activités de plus en plus autocontrôlées qui laissent l'initiative aux pratiquants et dans lesquelles les institutions sportives ne sont plus totalement ou pas du tout maître du jeu. Pour ce faire, on privilégiera les structures sportives (les quasi-sports) qui permettent de s'adonner à des activités en laissant à la marge la compétition formelle et régulière. Mais le plaisir d'agir en dehors de tout lieu balisé est tout aussi sollicité. Les activités libres (quasi-jeux) en milieu naturel ou urbain font le bonheur des jeunes et des moins jeunes. Pour ces derniers, la rue devient le théâtre culturel de leurs joutes corporelles, le béton rime avec évasion. Comme le remarque un sociologue spécialiste de la glisse urbaine, notamment du roller, « *dans la rue, sans piste "rollable", le patineur est le producteur de son propre show* » (Pedrazzini, 2001, p. 52), et non pas du show médiatisé de la forme institutionnelle du roller (le sport).

41 Bien entendu, l'institution et l'économie sportives possèdent une emprise certaine sur les pratiquants du XXI^e siècle (mode et lieux de pratiques, équipements, matériels, etc.), mais dans ce système aux rouages bien huilés, le pratiquant peut aussi créer ses propres normes et valeurs attribuées aux pratiques ludiques. Autrement dit, « *c'est donc l'homme lui-même qui doit porter la responsabilité première du changement* » (Crozier et Erhard, 1977, p. 448) ; ceci afin que toutes les formes de pratiques physiques (nouvelles, voire anciennes) puissent émerger, subsister, et aussi se modifier au gré du plaisir personnel des pratiquants.

Bibliographie

Corneloup J. (1999), « Les imaginaires en escalade », *Cahiers de l'Imaginaire*, 18, 43-54.

CAILLOIS R. (1958), *Les Jeux et les hommes. Le Masque et le vertige*, Paris, Éditions Gallimard.

COLLARD L. (1998), *Sports, enjeux et accidents*, Paris, Presses Universitaires de France.

Collectifs d'auteurs (1989), *Les Jeux du patrimoine, tradition et culture*, L'éducation physique à l'école, Essais de réponses, Ministère de l'éducation nationale, de la jeunesse et des sports, EPS, Paris.

CROZIER M. & E. Friedberg (1977), *L'Acteur et le Système*, Paris, Éditions du Seuil.

DUGAS É. (2005), « Des pratiques sociales aux pratiques scolaires en EPS : des logiques de scolarisation plurielles », *Revue française de pédagogie*, 149, (Oct-Nov-Déc. 2004), pp. 5-17.

DUGAS É. (2006), « Le sport à l'école et dans les activités de loisirs », Paris, *VEN-CEMEA*, 523, juillet, pp.60-65.

- GUILLEMARD A.M. *et al* (1985), *Aux Quatre coins des jeux*, Éditions du Scarabée, Paris.
- LEBRETON D. (1991), *Passions du risque*, Paris, Éditions Métailié.
- LORET A. (1995), « Génération glisse : dans l'eau, l'air, la neige », *Revue EPS*, 253, pp. 62-65.
- LORET AL (2005), « Décision olympique : l'enjeu politique », *Libération*, 27 juin, p.36.
- MARCHAL J.-C. (1992), *Jeux traditionnels et jeux sportifs*, Paris, Éditions Vigot.
- PEDRAZZINI Y. (2001), *Rollers & skates : sociologie du hors-piste urbain*, Paris, Éditions L'Hamattan/Arci.
- PARLEBAS P. (1981), *Contribution à un lexique commenté en science de l'action motrice*, Paris, Édition INSEP.
- PARLEBAS P. (1999), *Jeux, sports et sociétés. Lexique de praxéologie motrice*, Paris, Édition INSEP.
- PARLEBAS P. (2005), « L'éducation par le sport », *Vers l'éducation nouvelle*, 517, pp. 70-83.
- TRAVERT M. (1999), « À propos de la diversité des expériences footballistiques », *Sciences et Motricité*, 39, pp. 33-40.
- VIGARELLO G. (1988), *Une Histoire culturelle du sport, techniques d'hier et d'aujourd'hui*, Paris, Éditions Robert Laffont et EPS.

Notes

- 1 . Situation motrice : « Ensemble de données objectives et subjectives caractérisant l'action motrice d'une ou plusieurs personnes qui, dans un milieu physique donné, accomplissent une tâche motrice. » (Parlebas, 1981, p. 220)
- 2 . Il existe d'autres mouvements artistiques contemporains qui interrogent de façon troublante les relations entre le mouvement, le geste, la vie et l'art. Notamment, le mouvement expressionniste abstrait *Action painting* né aux USA dans les années 1950, dont Jackson Pollock est un des inspirateurs et celui de l'art concret Gutai, né en 1954 d'une association d'artistes japonais qui expérimente l'art de la performance.
- 3 . Pour aller plus loin, voir Collectif, 1989 ; et Guillemard et al, 1985.
- 4 . Dans ce sport collectif, deux équipes de cinq joueurs s'affrontent et doivent placer un ballon, avec l'aide de la main ou de la pagaie, dans la cible adverse (ce qui n'est pas s'en rappeler le panier de basketball : deux buts surélevés de 1, 50 sur 1 mètre). C'est en fait un sport hybride qui fait référence au water-polo et au football américain. Pour de plus amples renseignements, « naviguer » sur le site de la fédération française de canoë-kayak (FFCK) www.ffck.org/eau_calme/kayak_polo/index.html.
- 5 . Quasi-jeu sportif : « situation motrice informelle, libre habituellement dénommée "jeu" ou "sport", dépourvue de règles et de compétition » (Parlebas, 1999, p. 287)
- 6 . Bulletins de la Mission statistique du ministère de la Jeunesse, des Sports et de la vie Associative, dans STATS-info : n°05-01, Février ; n°05-05, Novembre & n°05-06, Décembre 2005. <http://www.jeunesse-sports.gouv.fr/> .
- 7 . Sources : 1987-1992, Vers une nouvelle étape, politique nationale de la FFCK. publié par la FFCK en 1992.
- 8 . Les conditions requises : accès payant et « Les impératifs : vous devez être équipés conformément à l'arrêté du 4 mai 1995 pour naviguer sur notre rivière. Si vous êtes titulaire de la pagaie rouge, la navigation peut s'effectuer seule. Sinon vous devez naviguer par groupe de trois personnes minimum. » (<http://www.espaceauevive.com/francais/activites.php>)
- 9 . Procédure mathématique qui intervient dans les choix sociaux. Ici, l'auteur cherche à ordonner les traits motivationnels des pratiques à risques à partir de préférences binaires (en les comparant deux à deux) : cette procédure est également appelée la technique de la « comparaison par paires ».

Pour citer cet article

Référence électronique

Éric Dugas, « Du sport aux activités physiques de loisir : des formes culturelles et sociales bigarrées », *SociologieS* [En ligne], Théories et recherches, mis en ligne le 10 juillet 2007. URL : <http://sociologies.revues.org/index284.html>

À propos de l'auteur

Éric Dugas

Maître de conférences - UFR STAPS, Université de Paris 5 – René Descartes - dgseric@aol.com

Résumé / Abstract / Resumen

L'espace ludique des formes sociales des pratiques physiques accepte maintes variations. Du jeu informel et libre aux activités physiques institutionnelles (les sports), plusieurs catégories de situations motrices, distinctes des unes des autres, jalonnent l'espace des jeux sportifs. Après avoir défini et délimité, dans un premier temps, les contours et la richesse de l'univers des pratiques physiques ludiques, nous essayons, dans un second temps de mettre au jour le type de pratiques qui coïncident le mieux aux aspirations des pratiquants du XXI^e siècle. On s'aperçoit actuellement que malgré l'hégémonie du sport au sein de l'espace médiatique et économique, il se dessine néanmoins une tendance forte : la prédominance d'activités physiques ludiques de plus en plus autocontrôlées qui laissent l'initiative aux pratiquants et dans lesquelles les institutions sportives ne sont plus totalement ou pas du tout maître du jeu.

Mots clés : sociologie du sport, pratiques sportives, activités ludiques, quasi-sport, quasi-jeux

From sport to leisure physical activities: mixed cultural and social forms

The game space of physical activities' social forms accepts many variations. From informal and free games to institutional physical activities (sports), several motor situation categories, distinct from each other, punctuate the space of physical games. After having specified and delimited the contours and richness of the world of playful physical activities, we will try to bring to light the kind of practices which coincide best with the 21st century's players or sports (wo)men. Currently, we can see that in spite of sport's hegemony within the media and the economic spheres, a strong tendency is becoming apparent: the predominance of more and more self-controlled playful physical activities, which leave the initiative to players and in which governing bodies are not totally or not at all in command any more.

Del deporte a las actividades de ocio: una mezcla en las formas culturales y sociales

El espacio lúdico de las formas sociales de las prácticas físicas acepta amplias variaciones. Del juego informal y libre a los juegos deportivos institucionalizados (deportes), varias son las categorías de situaciones motrices, distintas las unas de las otras, que ocupan el espacio de los juegos deportivos. Intentamos, en un primer paso, definir y delimitar las fronteras y la riqueza del universo de las prácticas físicas lúdicas; para en un segundo tiempo, presentar el tipo de prácticas que mejor se adaptan a las aspiraciones de los practicantes del siglo XXI. En la actualidad percibimos, a pesar de la hegemonía del deporte en el seno del espacio mediático y económico, la creación de una nueva corriente: la preponderancia de las actividades físicas lúdicas cada vez más auto-controladas que ceden la iniciativa a los practicantes y dentro de las cuales las instituciones deportivas ya no marcan el paso ni la dirección.