

## Olympisme et littérature

Ou comment le jeu dans le sport permet-il d'avoir un autre rapport au monde ?



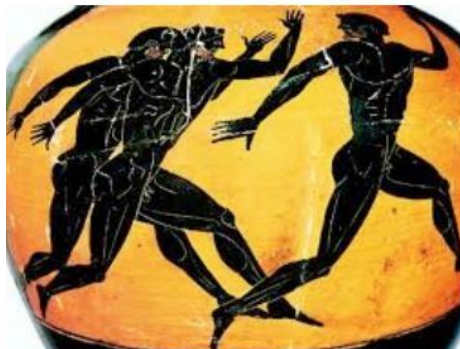
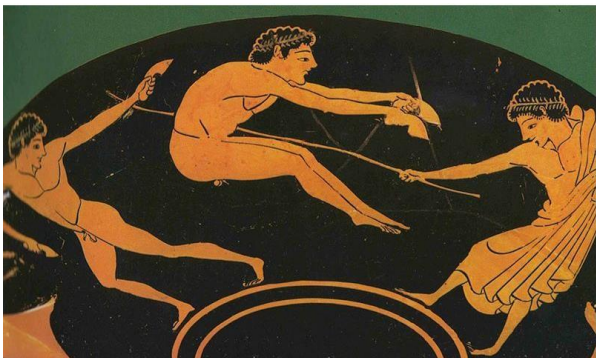
Robert Delaunay, *les Coureurs* (1920 ?)



Le discobole, 120 ap JC

<https://olympics.com/cio/la-fondation-olympique-pour-la-culture-et-le-patrimoine/arts-et-culture>

<https://www.beauxarts.com/grand-format/quand-lart-concourait-aux-jeux-olympiques/>



## Texte 1 : Préambule de la charte de l'Olympisme

### Principes fondamentaux de l'Olympisme

1. L'Olympisme est une philosophie de vie, exaltant et combinant en un ensemble équilibré les qualités du corps, de la volonté et de l'esprit. Alliant le sport à la culture et à l'éducation, l'Olympisme se veut créateur d'un style de vie fondé sur la joie dans l'effort, la valeur éducative du bon exemple, la responsabilité sociale et le respect des principes éthiques fondamentaux universels.
2. Le but de l'Olympisme est de mettre le sport au service du développement harmonieux de l'humanité en vue de promouvoir une société pacifique, soucieuse de préserver la dignité humaine.
3. Le Mouvement olympique est l'action concertée, organisée, universelle et permanente, exercée sous l'autorité suprême du CIO, de tous les individus et entités inspirés par les valeurs de l'Olympisme. Elle s'étend aux cinq continents. Elle atteint son point culminant lors du rassemblement des athlètes du monde au grand festival du sport que sont les Jeux Olympiques. Son symbole est constitué de cinq anneaux entrelacés.
4. La pratique du sport est un droit de l'homme. Chaque individu doit avoir la possibilité de faire du sport sans discrimination d'aucune sorte et dans l'esprit olympique, qui exige la compréhension mutuelle, l'esprit d'amitié, de solidarité et de fair-play.
5. Reconnaissant que le sport est pratiqué dans le cadre de la société, les organisations sportives au sein du Mouvement olympique se doivent d'appliquer le principe de neutralité politique. Elles auront les droits et obligations inhérents à l'autonomie, à savoir le libre établissement et le contrôle des règles du sport, la définition de leur structure et gouvernance, la jouissance du droit à des élections libres de toutes influences extérieures et la responsabilité de veiller à ce que les principes de bonne gouvernance soient appliqués.
6. La jouissance des droits et libertés reconnus dans la présente Charte olympique doit être assurée sans discrimination d'aucune sorte, notamment en raison de la race, la couleur, le sexe, l'orientation sexuelle, la langue, la religion, les opinions politiques ou autres, l'origine nationale ou sociale, la fortune, la naissance ou toute autre situation.
7. L'appartenance au Mouvement olympique exige le respect de la Charte olympique et la reconnaissance par le CIO.



## Texte 2 : Extrait de la Documentation photographique n °8112, Jeux et sport : diversité et significations

Le rapport entre jeux et sports est un thème constant de réflexion, tant ces deux termes recouvrent des significations diverses et discutées. Sur le long terme, l'évolution de certains jeux en sports a accompagné le développement des sociétés et la naissance de pratiques universelles.

La place du jeu chez les animaux, chez les enfants puis chez les adultes a été observée, décrite, mais aussi minimisée pendant longtemps. Dans *Les jeux et les hommes* (1967), le sociologue français Roger Caillois a été l'un des premiers à montrer que les jeux sont essentiels à la culture et à l'évolution des sociétés : en stimulant l'ingéniosité, en enseignant la loyauté, ils permettent le développement de la culture et apprennent à construire un ordre, à concevoir une économie et à établir des règles. Roger Caillois propose une définition et une classification des différents types de jeux : la compétition (*agôn*), la chance (*alea*), le simulacre (*mimicry*) et le vertige (*ilinx*).

L'*agôn* correspond à un ensemble de jeux de compétition proposant un combat où l'égalité des chances est artificiellement créée pour que les adversaires s'affrontent dans des conditions idéales. La rivalité porte sur une ou plusieurs qualités (rapidité, endurance, vigueur, mémoire, adresse, etc.) selon des règles et des espaces définis à l'avance. Pour l'auteur, le type de jeu qui accompagne les sociétés modernes est celui lié à la compétition, à l'*agôn*, car il se présente comme un combat, où les antagonistes s'affrontent dans des conditions idéales, donnant une valeur précise et incontestable au triomphe du vainqueur.

L'*alea* désigne les jeux fondés, à l'opposé de l'*agôn*, sur un élément indépendant

des qualités du joueur. C'est le destin, le sort, le hasard qui permet de gagner. Au-delà des oppositions, l'*agôn* et l'*alea* ont en commun le fait de proposer des conditions d'égalité pure que la réalité refuse aux hommes.

Mimicry désigne en anglais le mimétisme, celui des insectes en particulier. Le terme regroupe ici les jeux de simulacre. Activité d'imagination, d'interprétation, le simulacre use de mimiques et de travestissements. Chez l'enfant, il s'agit d'imiter l'adulte, mais aussi des éléments de son univers quotidien. La règle du jeu consiste, pour l'acteur, à fasciner le spectateur et, pour le spectateur, à accepter l'illusion.

Ilx signifie en grec tourbillon d'eau. Le lien entre les jeux rassemblés sous ce terme repose sur la recherche du vertige qui vise à détruire, pour un instant, la stabilité de la perception et à favoriser la naissance d'une panique émotive. Le trouble ainsi provoqué est recherché pour lui-même comme dans le cas des Voladores. Leur danse, qui s'apparente au jeu, est une cérémonie rituelle d'origine mésoaméricaine pratiquée au Mexique et en Amérique centrale. Inscrite depuis 2009 au patrimoine culturel immatériel de l'humanité, elle est toujours pratiquée, notamment dans le village de Papantla, dans l'État de Veracruz au Mexique. Le rituel débute par une danse ; puis cinq jeunes hommes escaladent un tronc d'arbre d'une trentaine de mètres de haut. L'un d'entre eux s'installe au faite du mât où il danse et joue de la flûte et du tambour. Puis les quatre autres s'attachent les jambes au moyen de cordes fixées à la plate-forme et se jettent dans le vide en tournant et en descendant progressivement vers le sol. L'essentiel

ici réside dans la poursuite d'un désarroi et d'une panique momentanés.

Selon Roger Caillois, la capacité qu'ont les peuples à se développer est liée au choix qu'ils accordent à l'une ou l'autre de ces catégories de jeux. Il explique que la civilisation moderne a réussi à s'imposer par l'adoption de l'*agôn*, c'est-à-dire de la compétition qui assure la méritocratie. Les anciennes civilisations fondées sur le couple *mimicry-ilinx*, c'est-à-dire sur le masque et la transe, ont été surpassées par les civilisations modernes fondées sur le couple *agôn-alea*. La Grèce antique serait le lieu de cette transition et peut être considérée comme l'une des étapes majeure vers le sport moderne.

Les différences entre jeux traditionnels et sports modernes se précisent surtout au XIX<sup>e</sup> siècle, notamment en Angleterre où des règles écrites sont établies et progressivement prises en compte par les fédérations nationales et internationales et par le mouvement olympique. Parmi les dix éléments de différenciation proposés par les deux sociologues du sport britanniques Eric Dunning et Kenneth Sheard, les deux premiers ont trait à l'organisation et aux règles qui deviennent formelles et pratiquement universelles. Les quatre suivants se rapportent aux lieux, aux temps et à la spécificité des rôles, notamment à la différence entre joueurs et spectateurs. Enfin, les quatre derniers soulignent le contrôle des règles, les limites fixées à la violence et l'individualisation des pratiques. Au-delà des règles, les sports modernes s'inscrivent dans une psychologie personnelle et participent à l'invention de soi et au mérite individuel et collectif. ///

### Texte 3 : Extrait de la Documentation photographique n°8112

Le sport a conquis le monde en l'espace d'un siècle. Il est devenu un genre commun, un idiome mondial et l'un des mécanismes les plus efficaces et les plus rapides de diffusion de pratiques et d'organisations internationales que l'humanité ait jamais connus. Mais il est plus que cela, il n'est pas qu'un jeu : "Not just a game" disent les Anglais. Sous des formes diverses, les organisations sportives, que ce soit le Comité international olympique (CIO), la Fédération internationale de football association (Fifa), les autres grandes fédérations de sport individuel ou collectif, les grands clubs professionnels, sont devenues des acteurs géopolitiques majeurs, capables d'intervenir aux côtés des gouvernements des États ou des métropoles. Le sport s'inscrit enfin dans un marché transnational et au sein d'un phénomène d'occidentalisation du monde.

Le terme "sport" est polysémique. Le mot proviendrait du verbe "desporter" qui, en ancien français, signifie s'ébattre. Georges Petiot, auteur du *Robert des sports*, note son apparition à la fin du XII<sup>e</sup> siècle dans *Le Roman d'Enéas* où il caractérise les activités ludiques, soit un large ensemble incluant les pratiques de jeux mais aussi la conversation et le badinage. Au XVI<sup>e</sup> siècle, chez Rabelais, le verbe *desporter* devient synonyme de s'amuser. C'est au XIV<sup>e</sup> siècle, en Angleterre, que le mot *desport*, après avoir été importé par la chevalerie, se transforme en *disport* puis en

*sport*. L'idée du pari et de la compétition s'impose progressivement et transforme la signification du mot. C'est dans le domaine de l'équitation qu'il a d'abord pris son sens moderne autour de l'intérêt majeur pour la vitesse, l'obsession du mesurable et la poursuite du record. De fait, les courses hippiques ne cessent de se multiplier et, après avoir été patronnées par Charles II (1630-1685) à Newmarket, elles se développent et gagnent en popularité au XVIII<sup>e</sup> siècle. À cette époque se créent en Angleterre les premières sociétés sportives. Elles codifient, surtout au XIX<sup>e</sup> siècle, les règles des jeux qui se diffusent sur le continent et dans le reste du monde.

La diversification des pratiques à caractère sportif rend plus complexe encore l'appréhension de la réalité que recouvre le sport. Il ne peut se réduire aux pratiquants, aux compétitions, au spectacle, aux équipements, aux institutions ou au marché sportif. Il est culture, religion et politique. Pour gérer ces pratiques, des institutions nationales et internationales se créent et deviennent progressivement des multinationales capables de rassembler plus de 200 pays, soit plus que les États-membres des Nations unies. Premières entreprises de spectacle au monde, ces véritables oligopoles que sont le CIO et la Fifa organisent, tous les quatre ans, des cérémonies mondiales : les Jeux olympiques (JO) d'été et les mondiaux de football. Mais à côté de ces compétitions

où s'affrontent les nations, le sport participe aussi à l'invention de soi en offrant à chacun la possibilité de pratiques diversifiées qui, au-delà des équipements spécialisés, utilisent les espaces du monde comme terrain de jeu.

Le sport, ses pratiques de loisir et ses espaces appropriés, ses clubs de compétition et ses instances fédératives, s'organise donc dans un

ensemble mis en système. Celui-ci s'impose comme un objet d'étude pluriel permettant de lire et de comprendre le monde. Dans cette perspective, il est utile de rappeler comment le sport a conquis le monde, de souligner les enjeux géopolitiques dont il est l'objet et d'appréhender son rôle de révélateur des modes de vie et des spatialités contemporaines.

**Jean-Pierre Augustin**  
Professeur émérite de géographie,  
université Bordeaux-Montaigne,  
membre de l'UMR Passages  
du CNRS



**D**ans le sport, à l'école, ou dans la vie en général, la confiance et l'estime de soi semblent avoir de grandes vertus : elles sont associées au bien-être, à la vitalité, ainsi qu'à la réussite.

Dans le domaine des apprentissages, confiance et estime de soi sont des ingrédients fondamentaux pour réussir : elles facilitent l'engagement, dirigent

l'attention, nourrissent les efforts, entretiennent la motivation malgré les obstacles ou les revers.

Il n'est donc pas surprenant que les instructions officielles fixent à l'éducation physique et sportive l'objectif d'aider tous les élèves à « *construire une image positive de soi dans le respect des différences* »<sup>1</sup>.

Dans le domaine des sciences humaines et sociales, le soi constitue l'un des plus vieux objets de recherche. Depuis 1890, et le manuel de W. James<sup>2</sup>, il constitue probablement le concept psychologique ayant suscité le plus d'attention. Ce succès peut être attribué à deux raisons essentielles<sup>3</sup>. D'abord, l'estime de soi constitue un indicateur de la santé mentale des individus, de par ses liens positifs avec la satisfaction de vie, la vitalité, l'intégration sociale, etc., et ses liens négatifs avec l'anxiété, la dépression, ou les idées suicidaires. Ensuite, les perceptions de soi spécifiques à un domaine (par exemple, le sentiment d'être bon en sport) ont des propriétés motivationnelles avérées. Elles contribuent à orienter et dynamiser le comportement.

#### Texte 4 : Extrait de la revue EPS

#### Texte 5 : Extrait *L'éthique dans le sport, enjeux actuels et futurs* de Sigmund Loland

Le sport occupe une place considérable dans la société moderne. Dans la plupart des pays d'Europe, plus de la moitié de la population déclare faire un exercice physique ou pratiquer un sport au moins une fois par semaine. La grande majorité des enfants et des adolescents font du sport à l'école et/ou dans des clubs auxquels ils sont affiliés volontairement. Le public s'intéresse énormément au sport d'élite. Des manifestations comme la Coupe du monde de football ou les jeux Olympiques intéressent le monde entier et obtiennent les meilleurs taux d'audience de la télévision au niveau international.

Il ne faut pas sous-estimer la portée individuelle et sociale du sport. Le sport peut avoir des effets positifs sur la forme et la santé, servir de cadre à l'éducation morale, au développement de valeurs communautaires et à l'intégration sociale, et peut contribuer à construire l'identité aux niveaux local, national et international. Cependant, il peut aussi être la source de problèmes. Le sport pratiqué par les enfants et les adolescents peut être cynique et source d'exclusion sociale, la culture de la forme/fitness et de l'exercice physique risque de renforcer des idéaux corporels dangereux. Enfin, le sport d'élite est parfois synonyme de taux de blessure importants, d'agressivité et de dopage.

Une éthique du sport implique une réflexion systématique et critique sur les normes et les valeurs

sportives. Un système d'éthique du sport ne doit pas seulement fournir une articulation et une définition des normes et valeurs essentielles, mais servir aussi à mettre en évidence les conflits de valeurs extrêmement graves dans ce domaine et à proposer des moyens de les résoudre...

**Texte 6 : extrait de mémoire coopératif de l'Ecole des Hautes Etudes en Santé Publique, Sport, Handicap et Santé publique, 2013.**

La pratique d'une activité modérée (au moins 3 heures par semaine) ou d'une activité intense (au moins 20 minutes trois fois par semaine) diminue de 30 % le risque de mortalité prématurée. La pratique régulière d'un sport améliore le bien-être émotionnel, le bien-être physique, la qualité de vie et la perception de soi.

Les activités physiques et sportives intègrent de nombreux objectifs liés à la promotion et à la prévention de la santé publique que l'on peut classer en 3 catégories :

**Le développement de la motricité**

Le développement des capacités physiques, athlétiques, motrices est un objectif essentiel favorisé par les Activités Physiques et Sportives (APS). L'amélioration des capacités musculaires, cardio-vasculaires, la mobilisation articulaire, l'augmentation des capacités d'endurance et de résistance sont autant d'objectifs poursuivis par la pratique sportive. Cela permet de promouvoir la santé des individus et de répondre à des missions de santé publique très diversifiées. La lutte contre l'obésité, la prévention du diabète et des maladies cardio-vasculaires sont des exemples d'objectifs particulièrement représentatifs pour améliorer la santé de personnes atteintes de certains handicaps.

**Prise en charge de la dimension psychologique**

Les APS offrent une variété innombrable de possibilités de mise en situation des individus. Inclure des objectifs de développement des capacités psychiques et psychologiques est fondamental au sein des situations pédagogiques liées au sport. Le développement de l'intelligence situationnelle, spatiale, cognitive, le travail sur l'estime et la confiance en soi, la lutte contre la dépression sont des exemples d'objectifs qu'intègrent les APS.

**Développement des capacités relationnelles**

Qu'elles soient individuelles ou collectives, les APS font appel à des facultés d'adaptation et d'apprentissage des règles spécifiques à chaque pratique en interaction avec son environnement social. Le respect des règles ou de l'arbitre, le lien social, la stratégie et l'émulation de groupe, l'échange et le partage sont autant de valeurs que le sport dans sa dimension pluridisciplinaire peut développer.

**Texte 7 : Ode au sport de MM Horohd et Escbach, 1912 mais en réalité attribué à Pierre de Coubertin.**

Ô Sport, plaisir des Dieux, essence de vie, tu es apparu soudain au milieu de la clairière grise où s'agite le labeur ingrat de l'existence moderne comme le messager radieux des âges évanouis, de ces âges où l'humanité souriait. Et sur la cime des monts, une lueur d'aurore s'est posée, et des rayons de lumière ont tacheté le sol des futaies sombres.

II.

Ô Sport, tu es la Beauté ! C'est toi, l'architecte de cet édifice qui est le corps humain et qui peut devenir abject ou sublime selon qu'il est dégradé par les passions viles ou sainement cultivé par l'effort. Nulle beauté n'existe sans équilibre et sans proportion et tu es le maître incomparable de l'un et de l'autre car tu engendres l'harmonie, tu rythmes les mouvements, tu rends la force gracieuse et tu mets de la puissance dans ce qui est souple.

III.

Ô Sport, tu es la Justice ! L'équité parfaite en vain poursuivie par les hommes dans leurs institutions sociales s'établit d'elle-même autour de toi. Nul ne saurait dépasser d'un centimètre la hauteur qu'il peut sauter ni d'une minute la durée qu'il peut courir. Ses forces physiques et morales combinées déterminent seules la limite de son succès.

IV.

Ô Sport, tu es l'Audace ! Tout le sens de l'effort musculaire se résume en un mot : oser. À quoi bon des muscles, à quoi bon se sentir agile et fort et cultiver son agilité et sa force si ce n'est pour oser ? Mais l'audace que tu inspires n'a rien de la témérité qui anime l'aventurier lorsqu'il livre au hasard tout son enjeu. C'est une audace prudente et réfléchie.

V.

Ô Sport, tu es l'Honneur ! Les titres que tu confères n'ont point de valeur s'ils ont été acquis autrement que dans l'absolue loyauté et dans le désintéressement parfait. Celui qui est parvenu par quelque artifice inavouable à tromper ses camarades, en subit la honte au fond de lui-même et redoute l'épithète infamante qui sera accolée à son nom si l'on découvre la supercherie dont il a profité.

VI.

Ô Sport, tu es la Joie ! À ton appel la chair est en fête et les yeux sourient ; le sang circule abondant et pressé à travers les artères. L'horizon des pensées devient plus clair et plus limpide. Tu peux même apporter à ceux que le chagrin a frappés une salutaire diversion à leurs peines tandis qu'aux heureux tu permets de goûter la plénitude du bonheur de vivre.

VII.

Ô Sport, tu es la Fécondité ! Tu tends par des voies directes et nobles au perfectionnement de la race en détruisant les germes morbides et en redressant les tares qui la menacent dans sa pureté nécessaire. Et tu inspires à l'athlète le désir de voir grandir autour de lui des fils alertes et robustes pour lui succéder dans l'arène et remporter à leur tour de joyeux lauriers.

VIII.

Ô Sport, tu es le Progrès ! Pour te bien servir, il faut que l'homme s'améliore dans son corps et dans son âme. Tu lui imposes l'observation d'une hygiène supérieure ; tu exiges qu'il se gère de tout excès. Tu lui enseignes les règles sages qui donneront à son effort le maximum d'intensité sans compromettre l'équilibre de sa santé.

IX.

Ô Sport, tu es la Paix ! Tu établis des rapports heureux entre les peuples en les rapprochant dans le culte de la force contrôlée, organisée et maîtresse d'elle-même. Par toi la jeunesse universelle apprend à se respecter et ainsi la diversité des qualités nationales devient la source d'une généreuse et pacifique émulation.

## Texte 8 : extraits de *Olympiques de Montherlant*

### Extrait 1

Peyrony court, à longues foulées reposées, sur les frontières de la force et de la grâce. La simplicité de son déplacement évoque ces fleurs qui se promènent par les airs.

Comme sa course proclame qu'il n'a pas la mauvaise conscience ! Car le corps confesse l'âme et, dans le vestiaire où de jeunes équipiers se déshabillent, ne nommez pas trop vite délicatesse la gêne de l'un d'eux : sa pudeur me le révèle impudique.

À chaque foulée, avec une régularité de machine, apparaît puis disparaît le biceps fémoral de sa cuisse. Ses bras glissent comme des bielles. Le buste pivote à droite, à gauche, amusant, sur les reins immobiles. Et c'est la course, le plus antique des jeux ! Quelle hérédité à cette minute !

### Extrait 2

#### **Les sauteurs de haies**

Ils abordent la haie à toute allure

Ils la franchissent dans la foulée.

Elle n'est pas sautée mais annulée :

Elle s'est trouvée dans l'enfourchure

Il n'y a pas de temps d'arrêt,

On fait trois pas entre les haies.

Droite est la jambe pour attaquer.

Le corps effleure le bois à peine.

L'autre jambe se laisse emporter.

Nonchalante, elle a effacé

Sous elle la hauteur vaine....

Douceur parfaite ! O volupté

De voir comme elle est molle et traîne

Au fait de sa rapidité !

Ils passent ! la ligne est passée !

Aux doigts, l'azur du fil de laine.

Elle expire, la vague humaine.

Ils coulent sur sa lancée.

### Extrait 3

#### **Vesper**

Le stade n'est que silence et solitude. Les réflecteurs s'éteignent un à un.

Les vitres des vestiaires s'éteignent, toutes ensemble. Quelque chose s'éteint.

Il n'y a plus qu'un garçon, là-bas, qui lance le disque dans la nuit descendue.

La lune monte. Il est seul. Il est la seule chose claire sur le terrain.

Il est seul. Il fait pour lui la seule musique pure et perdue,



Son effort qui ne sert à rien, sa beauté qui mourra demain.  
Il lance le disque vers le disque lunaire, comme pour un rite très ancien,  
Officiant de la Déesse Mère, enfant de chœur de l'étendue.  
Seul,-tellement seul,-là-bas. Il fait sa prière pure et perdue.

### **Document 9 : Henri de Montherlant s'explique sur Olympiques**

<https://docplayer.fr/26072203-Henry-de-montherlant-s-explique-sur-les-olympiques.html>

### **Texte 10 : Extrait de Murène de Valentine Goby**

Michel s'y colle . Revient à sa rigueur habituelle, expose le programme : un, immersion-deux, flottaison,-trois, respiration-quatre, propulsion. Et réaffirme, je ne connais rien aux infirmes. Immersion, c'est acquis. Flottaison c'est en cours, faire la planche quoi ; le plus difficile est de durer, la position mobilise toutes les régions du corps, la déficience de bras creuse la cambrure, les jambes s'enfoncent et le corps bascule peu à peu à la verticale, il faut à François les abdos d'athlète pour se maintenir à l'horizontale. Il découvre par l'expérience ce que mesure la science, les volumes et les masses, les proportions : les bras, les mains absents font ployer le cou sous le poids de la tête d'une part et le poids des jambes à l'autre extrémité, si bien que le dos s'arque douloureusement, qu'importe la position, ventrale ou dorsale. La propulsion, assure Michel, réduira la cambrure, supprimera le roulis, stabilisera le tronc. Respiration : il s'exerce à l'apnée, plie les genoux et s'engloutit, il compte jusqu'à 5, puis dix secondes, inspire à la surface et recommence jusqu'à ce que la tête lui tourne. Semaine après semaine, sous prétexte de visites à joao, il gagne en symétrie au niveau du ciseau, parvient à nager quelques mètres sur le dos en suivant au plafond la ligne des lampes : sur le ventre, il échoue, ses apnées sont courtes et relever la tête pour aspirer une goulée d'air lui casse la nuque.

### **Texte 11 : Extrait de Amérique de Jean Baudrillard**

On arrête un cheval emballé, on n'arrête pas un jogger qui jogge. L'écume aux lèvres, fixé sur son compte à rebours intérieur, sur l'instant où il passe à l'état second, ne 'arrêtez surtout pas pour lui demander l'heure, il vous boufferait. Il n'a pas de mors aux dents, mais il tient éventuellement des haltères dans les mains ou même des poids à la ceinture (où est le temps où les filles portaient des bracelets aux chevilles ?). Ce que le stylite du IIIème siècle cherchait dans le dénuement et dans l'immobilité orgueilleuse, lui le cherche dans l'exténuation musculaire du corps. Il est le frère de la mortification de ceux qui se fatiguent consciencieusement dans les salles de remusculation, sur des mécaniques compliquées avec des poulies chromées et des prothèses médicales terrifiantes. Il y a une ligne directe qui mène des instruments de torture du Moyen Age aux gestes industriels du travail à la chaîne, puis aux techniques de reculturation du corps par les prothèses mécaniques. Comme la diététique, comme le body- building et des tas d'autres choses, le jogging est une nouvelle forme de servitude volontaire (c'est aussi une nouvelle forme d'adultère).

Décidément les joggers sont les véritables Saints des Derniers Jours et les protagonistes d'une Apocalypse en douceur. Rien n'évoque plus la fin du monde qu'un homme qui court seul droit devant lui sur une plage, enveloppé dans la tonalité de walkman, muré dans le sacrifice solitaire de son énergie, indifférent même à une catastrophe puisqu'il n'attend plus sa destruction que de lui-même, que d'épuiser l'énergie d'un corps inutile à ses propres yeux. Les primitifs désespérés

se suicidaient en nageant au large jusqu'au bout de leurs forces, le jogger se suicide en faisant des aller et retour sur le rivage. Ses yeux sont hagards, la salive lui coule de la bouche, ne l'arrêtez pas, il vous frapperait, ou il continuerait de danser devant vous comme un possédé.

### **Texte 12 : Extrait de *W ou le souvenir d'enfance* de Georges Perec**

Il est clair que l'organisation de base de la vie sportive sur W (l'existence des villages, la composition des équipes, les modalités de sélection, pour ne donner de cette organisation que des exemples élémentaires) a pour finalité unique d'exacerber la compétition, ou, si l'on préfère, d'exalter la victoire. On peut dire de ce point de vue, qu'il n'existe pas de société humaine susceptible de rivaliser avec W. le struggle for life est ici la loi ; encore la lutte n'est-elle rien, ce n'est pas l'amour du Sport pour le Sport, de l'exploit pour l'exploit, qui anime les hommes W, mais la soif de victoire, de la victoire à tout prix. Le public des stades ne pardonne jamais à un Athlète d'avoir perdu, mais il ne ménage pas ses applaudissements aux vainqueurs ? Gloire aux vainqueurs ! Malheur aux vaincus ! Pour le sportif professionnel qu'est le citoyen de village, la victoire est la seule issue possible, la seule chance. La victoire est à tous les niveaux : dans sa propre équipe, dans les rencontres avec les autres villages, dans les Jeux, enfin et surtout.

Comme dans toutes les autres valeurs morales de la société W, cette exaltation du triomphe a trouvé dans la vie quotidienne son expression concrète : des cérémonies grandioses sont données en l'honneur des Athlètes victorieux. Il est vrai que de tout temps les vainqueurs ont été célébrés, qu'ils sont montés sur le podium, qu'on a joué pour eux l'hymne de la nation, qu'ils ont reçu des médailles, des statues, des coupes, des diplômes, des couronnes, que leur ville natale les a faits citoyens d'honneur, que leur gouvernement les a décorés. Mais ces célébrations et ces honneurs ne sont rien à côté de ceux que la Nation W réserve à ceux qui ont mérité d'elle. Chaque soir, qu'elles qu'aient été les compétitions disputées dans la journée, les trois premiers de chaque série, après être montés sur le podium, après avoir été longuement applaudis par la foule qui leur a lancé des fleurs, des confetti, des mouchoirs, après avoir reçu des mains des calligraphes officiels le diplôme armorié immortalisant leur exploit, après avoir eu l'insigne privilège de hisser l'oriflamme de leur village au sommet des mâts olympiques, les trois premiers de chaque série sont conduits, précédés de porteurs de torches et des porteurs d'étendard, des lanceurs de colombes et des fanfares, jusqu'aux grands salons du stade central où est préparée pour eux une réception rituelle, plein d'éclat et de munificence.

### **Document 13: La technologie au service du sport**

<https://www.france24.com/fr/sports/20210803-tokyo-2021-des-chaussures-magiques-qui-ont-tomber-les-records-en-athl%C3%A9tisme>



Le norvégien Karsten Warholm

## Oscar Pistorius

- 24 ans, sud-africain
- Né avec une malformation, il est **amputé des deux pieds** à l'âge de 11 mois.
- Surnom: **"The blade runner"** (le coureur aux lames)
- Détenteur des **records du monde** des 100m, 200m et 400m handisport (**3 médailles d'or** aux JO paralympiques de Pékin)
- En 2008, malgré une décision contraire de la Fédération internationale d'athlétisme, il est autorisé par le tribunal arbitral du sport à participer aux épreuves avec les non-handicapés.



Oscar Pistorius



Philippe Croison



**Texte 14 : extrait de mémoire coopératif de l'Ecole des Hautes Etudes en Santé Publique, Sport, Handicap et Santé publique, 2013.**

Le sport constitue un moyen de rééducation, de réadaptation fonctionnelle. Il est une référence normative pour Serge MOSCOVICI<sup>7</sup>, un lieu d'identité pour Anne MARCELLINI<sup>8</sup>...

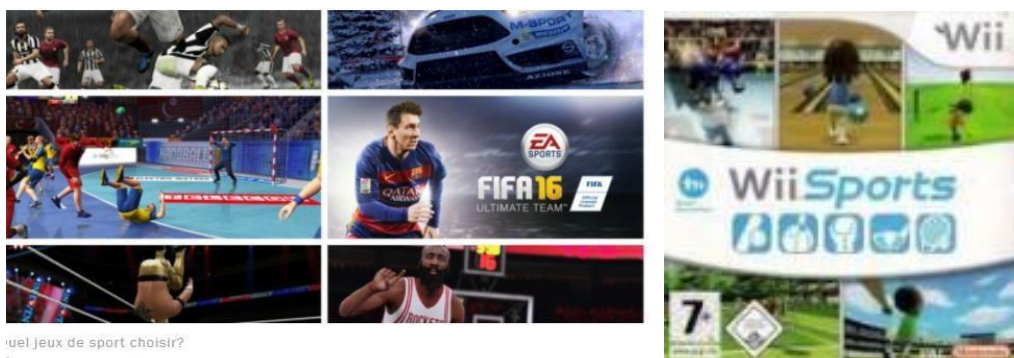
Selon Jean-Luc BLAISE<sup>9</sup>, *«la pratique d'activités physiques est encore plus importante et utile pour une personne handicapée, que pour une personne valide. Elles constituent une technique fonctionnelle et globale de rééducation et de réadaptation. Faire du sport, c'est développer sa force musculaire et des compensations pour améliorer son autonomie. Les activités physiques et sportives permettent de tirer le meilleur parti des possibilités motrices restantes<sup>10</sup>».*

Sur le plan physique, le développement continu de la motricité agit comme un vecteur privilégié de santé publique. A titre d'exemple, il est démontré, selon une étude de l'INSERM, que *«les blessés médullaires, le plus souvent des jeunes adultes ayant effectué un réentraînement à l'effort lors de leur séjour en centre de rééducation, bénéficient d'une qualité de vie plus grande dans les cinq années post-trauma».*

Pour ce qui est du handicap psychique et mental, l'activité physique et sportive permet également de nombreux bienfaits. Il est un facteur d'équilibre de la santé mentale surtout lorsqu'elle est modérée, d'autant que l'approche anxieuse, la dépression touche l'image de soi et du corps. Il peut transcender le sentiment d'infériorité. Selon le Directeur Technique National Adjoint de la Fédération Française de Sport Adapté (FFSA), le sport permet la réversion de certaines pathologies mentales et une augmentation du quotient intellectuel.

Selon la FFSA, la personne en situation de handicap vit le sport comme une pratique stimulante, une optimisation des ressources physiques et psychiques, énergétiques où les apprentissages prennent sens.

**Document 15**





plein écran.



← Un match de League of Legends.



## Le pari gagnant de l'e-sport

Alors que les événements sportifs sont annulés à la chaîne à cause du Covid-19, le secteur du jeu vidéo, et surtout celui des compétitions en ligne, séduit un large public.

—The Economist Londres

C'était l'un des derniers matchs avant que la saison n'entre dans sa phase décisive. Surexcités, les commentateurs analysaient les points forts et les tactiques des deux équipes en lice, décrivaient à en perdre haleine leurs attaques, leurs feintes et leurs parades. Il aurait pu s'agir de n'importe quel événement sportif du week-end, si ce n'est que, dans le championnat de League of Legends (en Occurrence les LCS, qui concernent la région Amérique du Nord), le terrain de jeu était un monde virtuel rempli de monstres tout droit sortis d'un roman de Tolkien. Les athlètes comme les commentateurs étaient confinés dans leur chambre. Le 21 mars, à l'issue d'un combat de titans de trente minutes, l'équipe SoloMid a vaincu les Golden Guardians et s'est rapproché un peu plus du jackpot de 200 000 dollars [184 000 euros].

**Croissance spectaculaire.** Alors que les vrais tournois sportifs – y compris les Jeux olympiques de cet été, à Tokyo – sont annulés ou reportés dans le monde entier en raison de la pandémie de Covid-19, les compétitions de jeux vidéo attirent une plus grande attention des spectateurs, et donc des publicitaires. Les sports électroniques, dans lesquels des équipes professionnelles jouent pour le prestige et pour l'argent, avaient déjà connu une croissance spectaculaire au cours des dernières

années. En 2019, leur audience mondiale a atteint 443 millions de personnes, soit 12 % de plus qu'en 2018, si l'on en croit Newzoo, un cabinet d'analyse de l'e-sport. Plus de la moitié de ces fans se concentrent en Chine et en Amérique du Nord.

Cette audience a suscité l'intérêt de marques totalement étrangères à l'univers vidéoludique. L'an dernier, Louis Vuitton, la grande maison française de la mode et du bagage, a signé un accord de partenariat (avec l'éditeur du jeu, Riot Games) pour la coupe du monde de League of Legends (dont la finale était organisée à Paris). En février dernier, Newzoo prévoyait que le marché mondial du jeu électronique dépasserait le milliard de dollars pour l'année 2020, les trois quarts venant des accords de parrainage et des droits de retransmission.

Cependant, comme les sports conventionnels, l'e-sport a été bouleversé par le Covid-19. D'ordinaire, des milliers de fans se déplacent pour assister à des compétitions organisées dans le monde réel, tandis que des millions les regardent en ligne. Psyonix, l'éditeur du jeu Rocket League [où des voitures s'affrontent sur un terrain de football futuriste], a annulé son championnat du monde qui devait se tenir en avril au Texas. De nombreux autres organisateurs ont annulé des compétitions ou les ont reportées sine die. «La plupart des tournois sont par essence des événements conçus pour le direct», souligne Chris Greeley, le commissaire des LCS.

La popularité de l'e-sport repose sur sa proximité avec les professionnels. Les fans peuvent non seulement voir leurs joueurs favoris, mais aussi dialoguer et jouer avec eux. «C'est un peu comme si LeBron James rentrait chez lui après son entraînement, allumait sa caméra et faisait des paniers dans son jardin avec ses supporters», explique Dan Fiden, le président de Cloud9, l'équipe actuellement en tête des LCS. Les sports conventionnels en ont pris bonne note. Afin de rapprocher les athlètes et leurs supporters, la Ligue nationale de football américain (NFL) s'est associée à Twitter pour permettre aux utilisateurs des réseaux sociaux de pénétrer dans les coulisses des compétitions. Mais de tels efforts restent modestes en comparaison des contacts directs offerts par l'e-sport.

À la différence des joueurs de foot ou de tennis, les gamers n'ont pas besoin d'être en face-à-face pour participer à une compétition. Grâce à cette particularité, le secteur est le mieux à même de survivre à la pandémie, voire de prospérer. Les LCS se poursuivent uniquement en ligne, les jeux se déroulant à distance et non en présence du public de Los Angeles. La même procédure est adoptée pour d'autres compétitions. «Les joueurs participent de chez eux, ce qui, dans l'e-sport, ne change pas grand-chose, contrairement aux autres sports», souligne M. Fiden. Tout ce dont les joueurs ont besoin est une bonne connexion Internet.

Certains signes donnent à penser que la pandémie pourrait permettre à l'e-sport de connaître des audiences encore plus fortes. Avec l'annulation des compétitions habituelles, les supporters des sports conventionnels, cloîtrés chez eux, cherchent à

**Quand les stades rouvriront, certains fans pourraient choisir de rester dans le monde virtuel.**

se divertir par d'autres moyens. M. Greeley note qu'en dépit de perspectives commerciales incertaines, l'intérêt des sponsors n'a pas diminué. Selon le site d'analyse SullyGnome, l'audience de [la plateforme de vidéo en direct] Twitch, diffusant à la fois des compétitions professionnelles et amateurs, a augmenté de plus de 20 % dans la semaine du 18 au 25 mars. Cet accroissement s'explique en partie par la découverte de l'e-sport par de nouveaux joueurs

occasionnels. Récemment, la demande a été si forte que les serveurs de League of Legends ont été quasiment saturés. Les gamers professionnels ont bénéficié d'un accès spécial, afin que les fans puissent suivre leurs compétitions sur des sites de streaming, à défaut de prendre eux-mêmes part aux jeux.

**Des simulateurs.** Sous l'effet de la pandémie, les événements sportifs traditionnels se lancent dans l'e-sport. Ces derniers jours, les organisateurs de la NASCAR, de la F1, de la Liga (le championnat d'Espagne de football) et de la Major League Rugby (un tournoi qui se déroule aux États-Unis et au Canada) ont tous annoncé des compétitions de jeux vidéo pour remplacer les manifestations annulées. Dans le «Grand Prix virtuel» de F1, les pilotes délaisseront leurs bolides pour des simulateurs et feront du roue contre roue sur des circuits conçus par ordinateur. Les équipes de rugby joueront quant à elles dans un stade virtuel. Les organisateurs semblent s'être peu souciés de savoir si des sportifs habitués à évoluer dans le monde réel feraient de bons gamers.

Ces tournois virtuels montrent à quoi sont réduits des organisateurs désespérés pour satisfaire des audiences en manque d'événements sportifs. Mais ils dénotent aussi une volonté de surfer sur la vague de l'e-sport. Dans l'univers des compétitions électroniques, rares sont ceux qui y voient une menace. Les jeux qui dominent la scène de l'e-sport ne sont d'ailleurs pas des remakes de sports du monde réel, mais des divertissements plus geeks. Les jeux de stratégie et de guerre sont les plus populaires. Cela dit, quand les stades rouvriront, bon nombre de leurs nouveaux fans retourneront sans doute dans les tribunes, mais une partie non négligeable pourrait rester dans le monde virtuel.

Publié le 25 mars



← Jax, l'un des personnages jouables de League of Legends.





La finale de la saison 8 des championnats du monde de League of Legends 2018 affiche des chiffres stratosphériques : 99,6 millions de viewers uniques ont été enregistrés, selon les estimations de Riot Games.



Les joueurs sud-coréens de DAMWON Gaming remettent leur titre de champion du monde en jeu, obtenu à Shanghai, le 31 octobre 2020. (HECTOR RETAMAL / AFP)

## Pour aller plus loin

### Article extrait de la revue EPS

L'auto-handicap comportemental est une stratégie qui consiste à mettre des obstacles à sa réussite pour avoir une excuse en cas d'échec ou pour être encore plus valorisé en cas de succès. Cette stratégie peut se manifester par le fait d'adopter des comportements néfastes avant ou pendant la réalisation d'une tâche (auto-handicap comportemental) ou de dire à l'oral que des obstacles pourraient gêner l'accomplissement de cette tâche (auto-handicap revendiqué). L'auto-handicap est utilisé pour maintenir une bonne estime de soi, préserver l'idée que l'on se fait de ses capacités et/ou faire bonne impression devant les autres (camarades, enseignants, parents). Un élève qui utilise l'auto-handicap comportemental peut par exemple,

en saut en hauteur, décider de garder son jogging ample qui pourrait toucher l'élastique plutôt que de mettre son short comme lui conseille son enseignant ou ralentir sur les derniers mètres d'une course de sprint. Un élève qui utilise l'auto-handicap revendiqué peut par exemple dire à ses camarades avant un match de handball que ses chaussures n'adhèrent pas bien au sol ou qu'il a mal au coude. Comme l'auto-handicap comportemental, l'auto-handicap revendiqué procure des bénéfices pour l'image de soi quel que soit le résultat. Si l'élève échoue, son échec pourra être expliqué par le handicap qu'il s'est créé plutôt que par son manque de capacité. S'il réussit, ses capacités seront encore plus valorisées car il aura réussi malgré un handicap.

