

A. Ce qu'il faut savoir

1. À l'Antiquité, de la religion au spectacle

- Dès son origine, le sport revêt un caractère social et religieux
- Les compétitions sportives, dans la Grèce antique, jouent un rôle de médiation entre les cités
- Le sport devient alors spectacle

2. Du Moyen Âge à la Renaissance, esquisse de la démocratisation des sports

- La guerre, comme « sport principal de l'aristocratie médiévale »
- Une pratique sportive qui permet de transcender les ordres de la société
- Un esprit sain dans un corps sain

3. Révolutions, le retour de valeurs antiques

- À la Cour du roi, le sport est délaissé pour le paraître
- La Révolution rêve de relancer les jeux Olympiques

4. Au XIX^e siècle, la naissance du sport moderne

- Le sport est lié à l'émergence de la révolution industrielle britannique
- Le sport moderne rompt ses liens avec la religion

B. Points de vue

1. Comment définir le sport ?

- Le mot « sport » est à l'origine associé aux compétitions et paris
- Le sport fait son entrée dans le dictionnaire en 1873

2. Le sport comme processus de civilisation

- Le sport moderne est une « violence maîtrisée »
- Le sport permet d'intégrer les normes et valeurs indispensables à la vie en société pacifiée

A. Ce qu'il faut savoir

I. L'Antiquité, de la religion au spectacle

- ➔ Dès son origine, le sport revêt un caractère social et religieux

Au début du troisième millénaire avant notre ère, en Mésopotamie, des archéologues ont mis à jour les premières traces d'une pratique sportive. Des représentations de boxeurs et de lutteurs sont découvertes sur des poteries et des stèles liturgiques. **L'Épopée de Gilgamesh**, considérée comme l'une des premières œuvres littéraires de l'humanité, confirme cette existence, certains de ses passages décrivant ces premières pratiques sportives.

Selon l'historien néerlandais Johan HUIZINGA, le sport apparaît d'abord comme un jeu, « *une action fictive, sentie comme fictive et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur ; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité...* » La compétition sportive serait ainsi apparue en même temps que la culture humaine, les premiers hommes ne résistant pas à l'envie de se mesurer entre eux.

À l'époque de l'Égypte des Pharaons, les activités physiques font parties intégrantes de la société, elles sont pratiquées par l'ensemble de la population. Pour W. DECKER et J.-P. THUILLIER, dans **Le Sport dans l'Antiquité**, « *les couches sociales les plus élevées faisaient de grands efforts pour apprendre à nager. [...] Les leçons de natation faisaient partie intégrante de l'éducation de la cour* ». Des hiéroglyphes en forme de nageurs prouvent ainsi que la natation existait déjà.

Certaines disciplines, liées à « l'art de la guerre », comme le tir à l'arc, la chasse, ou les courses de chars sont réservées à l'aristocratie. Certains Pharaons se distinguent par leurs prouesses. Leurs exploits sont présentés comme des preuves du caractère divin du monarque. Le sport revêt donc, dès son origine, un caractère social et religieux.

- ➔ Les compétitions sportives, dans la Grèce antique, jouent un rôle de médiation entre les cités

Les premières traces de confrontations sportives se déroulent dans le cadre de cérémonies païennes. C'est dans **L'Illiade** d'HOMÈRE que l'on découvre les premières mentions de compétitions sportives dans la Grèce antique. Pour R. THOMAS, dans **Histoire du sport**, « *Celles-ci ont*

lieu à l'occasion de la mort de Patrocle, fidèle compagnon d'Achille, tué par Hector. Après avoir vengé la mort de Patrocle en tuant Hector, Achille organise une cérémonie funèbre qui comporte des jeux, courses de chars, tir à l'arc et lancer de javelot. Des prix importants sont réservés aux vainqueurs, mais les vaincus reçoivent également des dons. »

Les compétitions sportives dans la Grèce Antique s'organisent en de grands rendez-vous qui attirent les foules, chaque événement se rattachant à un mythe et à un aspect religieux. Les jeux Olympiques, la plus connue des compétitions du monde hellénique, aurait été inventée par Héraclès, le fils de Zeus, en l'honneur de son père, après avoir effectué ses douze travaux. Ils se déroulaient à l'origine tous les cinq ans, et ne comportaient qu'une seule épreuve, la course à pieds autour du stade (soit la longueur équivalente – selon la légende – à 600 pieds d'Héraclès). D'autres rencontres du même type sont organisées autour de la péninsule grecque, comme les jeux Pythiques, censés avoir été créés par le dieu Apollon.

Après une interruption, les jeux Olympiques sont de nouveaux organisés en -776 avant Jésus-Christ. Après que sa cité ait été dévastée par une épidémie de peste, le roi Iphitos promet de relancer les jeux Olympiques, pour satisfaire les dieux et faire cesser le fléau. Le caractère religieux de ces compétitions est ainsi réaffirmé.

Mais au-delà de leur caractère religieux, les jeux Olympiques ont aussi un rôle de médiation entre les cités. La compétition est un instant de pause dans la rivalité incessante des cités en guerre. C'est l'occasion de créer un sentiment d'unité rapprochant les peuples grecs. Ainsi, pour M. BERGER et E. MOUSSAT, dans le recueil de **Textes sportifs de l'Antiquité**, « *autour des stades, les peuples grecs, que mille rivalités quotidiennes jettent les uns contre les autres, glaive en main, prennent conscience de leur unité profonde et de leur communauté d'origine* ».

La date de réapparition des Jeux coïncide ainsi avec la naissance des cités grecques. Les cérémonies sportives semblent alors utilisées pour légitimer le pouvoir de l'aristocratie à la tête des cités, car elles permettent de consolider et de légitimer leur pouvoir en s'inscrivant dans la lignée de héros mythiques.

Serment olympique en quatorze points qui régit l'organisation des Jeux dans l'Antiquité à partir de 338 av. J.-C.

- 1 Être sujet hellène libre, ni esclave, ni métèque.
- 2 N'être ni repris de justice, ni d'une moralité douteuse.
- 3 S'inscrire à l'avance au stage d'un mois du gymnase d'Ellis.
- 4 Tout retardataire sera hors concours.
- 5 Interdiction aux femmes mariées d'assister aux Jeux ou de se montrer dans l'Altis sous peine d'être précipitées du rocher de Typaison.
- 6 Pendant les exercices, les maîtres des athlètes devront être parqués et nus.
- 7 Défense de tuer son adversaire ou de chercher à le tuer.
- 8 Défense de pousser hors des limites.
- 9 Défense de l'intimider.
- 10 Toute corruption d'arbitre ou d'adversaire sera punie de fouet.
- 11 Tout concurrent contre lequel ne se présentera pas l'adversaire désigné sera déclaré vainqueur.
- 12 Défense aux concurrents de manifester contre le public ou contre les juges.
- 13 Tout concurrent mécontent d'une décision peut appeler au Sénat contre les arbitres : ceux-ci seront punis ou leur décision annulée si elle est jugée erronée
- 14 Sera hors concours tout membre du collège des Juges.

➔ Le sport devient alors spectacle

Les jeux Olympiques connaissent leur apogée aux alentours de l'an 500 avant JC. Pourtant l'esprit de la compétition change peu à peu : les athlètes commencent à toucher des primes de victoires, la couronne de lauriers ne suffit plus. ARISTOTE dénonce ainsi l'entraînement prolongé et le régime spécial des athlètes, qui altère l'égalité originelle des jeux.

À Rome, une première arène aurait été construite dès le début du VI^e siècle avant Jésus-Christ par Tarquin l'Ancien. Comme en Grèce antique, les jeux romains sont organisés, à l'origine, en l'honneur des dieux. Les *ludi*, très populaires, sont de véritables fêtes collectives, qui rassemblent plusieurs milliers de personnes dans les arènes et les amphithéâtres. Très vite cependant l'aspect religieux est relégué au second plan. Les compétitions, transformées en spectacles sportifs, servent alors de mesure de l'opinion publique. Pour Florence DUPONT, dans « **Le Goût du cirque dans la Rome républicaine** », « *Pendant les jeux, la fête ludique règne sur la Ville, parenthèse dans la vie quotidienne, les durs travaux de la terre, les soucis de la politique et la discipline des camps.* »

Le spectateur devient un acteur du spectacle : il s'exprime par des encouragements, des chants, et participe au sort des gladiateurs vaincus, levant ou baissant le pouce selon qu'ils souhaitent les épargner ou les achever. Cette tendance est très critiquée par les philosophes : JUVÉNAL, philosophe latin du I^{er} siècle avant Jésus-Christ, dénonce ainsi les dérives du pouvoir politique, qui pense, en distribuant « *du pain et des jeux* », acheter une certaine paix sociale. De la même façon, le christianisme, devenu religion officielle de l'Empire romain avec la conversion de l'empereur Constantin, au début du IV^e siècle réprovoque les jeux du cirque, qui seront interdits peu après.

2. Du Moyen Âge à la Renaissance, esquisse de la démocratisation des sports

→ La guerre, comme « sport principal de l'aristocratie médiévale »

Au Moyen Âge, si certaines activités physiques et jeux sont encore pratiqués, il n'existe plus, comme dans l'Antiquité, de grands événements sportifs unificateurs. La société est divisée en trois ordres très cloisonnés : la noblesse, le clergé et le tiers-état, qui possèdent chacun leurs pratiques sportives.

Si à l'origine l'Église était opposée au sport, du fait de ses connotations païennes, elle encouragera au contraire par la suite certaines disciplines. En 1095, la première croisade marque la diffusion par l'Église de l'idéal et des valeurs chevaleresques. Ces valeurs s'appuient sur des qualités morales et athlétiques, et légitiment la violence. Selon l'historien J. HUIZINGA, la guerre, principale activité de la noblesse, devient « *le sport principal de l'aristocratie médiévale* ». Pour préparer ces guerres, les chevaliers s'astreignent à un entraînement qui passe par des sports violents, où la vie des participants est mise en jeu. Naissent ainsi la joute, et le tournoi.

La joute est un duel : le jeu consiste pour le cavalier, armé de sa lance, à foncer sur son adversaire, et à tenter de le désarçonner. La 'partie' se joue en trois lances, c'est-à-dire en trois manches. Les joutes vont se développer, et des sortes de compétitions, où plusieurs chevaliers s'affrontent tour à tour, vont voir le jour : c'est alors la naissance de la notion de tournoi. L'ensemble des confrontations se déroulent sur un terrain fermé par des barrières, « les lices » (c'est de là que vient l'expression « entrer en lice », c'est-à-dire entrer en compétition). Les tournois sont les véritables

matchs du Moyen Âge, attirant des spectateurs qui viennent admirer les chevaliers, reconnaissables à leurs bannières et à leurs couleurs.

- ➔ Une pratique sportive qui permet de transcender les ordres de la société

Au contraire, d'autres activités sportives ne sont pas réservées à la noblesse, mais transcendent les classes. Le tir à l'arc, le tir à l'arbalète, sont des pratiques encouragées par les seigneurs, qui apprécient de disposer de troupes efficaces. Des sociétés de tir se développent dans les villes et les villages et bénéficient de nombreux avantages, tels que des exonérations d'impôts.

D'autres jeux réunissent l'ensemble des classes. La soule, sorte d'ancêtre du football et du rugby, vise ainsi à faire pénétrer une balle en cuir ou en bois dans le camp opposé. Ce jeu apparaît d'abord dans le nord de la France, vers l'an mille, et oppose à l'origine tous les hommes valides de deux villages qui s'affrontent. Ce jeu se diffuse ensuite en Angleterre, avec Guillaume le Conquérant, au milieu du XI^e siècle.

Le jeu de paume fait également l'unanimité dans l'ensemble de la société. Ancêtre du tennis, le but de ce sport est de renvoyer une balle, après le premier rebond, au-dessus d'une corde, en s'aidant de sa main. Les points se comptent en 15, 30, 45 et 60, qui signifie le gain du jeu. Ce sport passionne à tel point les Français que les autorités sont obligées de limiter sa pratique seulement au dimanche et jours fériés, sous motif que la population perd son temps. Le concile de Sens, à la fin du XV^e siècle, en interdit la pratique aux religieux.

Le jeu de paume est ensuite introduit en Angleterre, au début du XV^e siècle, conséquence inattendue de la bataille d'Azincourt. En effet, c'est à cette occasion que le duc d'Orléans est fait prisonnier et retenu plus de vingt ans en captivité en Angleterre. Fervent pratiquant du jeu de paume, il joue presque tous les jours, et lance la mode de cette discipline outre Manche.

- ➔ Un esprit sain dans un corps sain

La Renaissance débute dès la fin du XIV^e siècle en Italie. Période de renouveau artistique, littéraire et scientifique, la Renaissance transforme les rapports des hommes entre eux, mais aussi leurs rapports à la nature, au monde et à Dieu. Pourtant au niveau des pratiques sportives, on ne constate pas de grands bouleversements. Les jeux populaires médiévaux

continuent de se diffuser dans toute l'Europe, et leurs règles – déjà très peu développées – s'adaptent selon les territoires. À partir de la Renaissance, on tente cependant de codifier ces jeux, ce qui permet de les pacifier légèrement.

La Renaissance voit aussi réapparaître la professionnalisation. En effet François 1^{er} décide, par une lettre patente du 9 novembre 1527, que les gains remportés par un joueur, de paume essentiellement, seront mis au même plan que les gains de son travail, c'est-à-dire son salaire.

C'est aussi lors de cette période que s'opère le retour de la culture physique. On redécouvre les bienfaits de l'activité à travers les textes des philosophes de la Grèce et de la Rome antique. Un livre marque ce retour, *De Arte gymnastica*, de MERCURIALIS. Ce Vénitien, qui a étudié les œuvres de philosophes comme Platon, Homère et Plutarque, publie en 1569 le premier grand traité de culture physique depuis l'Antiquité. Dans son livre, MERCURIALIS explique les bienfaits des activités de plein air.

Au XVI^e siècle, le courant humaniste place la culture physique au même plan que l'éducation intellectuelle. Ainsi, dans *Gargantua* de François RABELAIS, Ponocrates, le précepteur de Gargantua, intègre le sport dans son programme pédagogique : « ... Ils jouaient à la balle, à la paume, à la pile trigone, galamment s'exerçant les corps comme ils avaient auparavant les âmes exercées. Tout leur jeu n'était qu'en liberté, car ils laissaient la partie quand leur plaisait et cessaient ordinairement lorsque suaient parmi le corps ou étaient autrement las. » (*Gargantua*, Chapitre 23). Le sport encadre l'enseignement, Gargantua commence et finit ses journées par des exercices physiques.

Dans les *Essais*, œuvre majeure sur laquelle il travaille jusqu'à sa mort en 1572, Montaigne évoque la nécessité des pratiques sportives pour avoir une « tête bien faite » : « Les jeux même et l'exercice seront une bonne partie de l'étude : la course, la lutte, la musique, la danse, la chasse, le maniement des chevaux et des armes. Je veux que la bienséance extérieure, et l'entregent, et la disposition de la personne, se façonne quant à l'âme (avec l'âme). Ce n'est pas une âme, ce n'est pas un corps qu'on dresse, c'est un homme ; il n'en faut pas faire à deux. Et, comme dit Platon, il ne faut pas les dresser l'un sans l'autre, mais les conduire également, comme un couple de chevaux attelés au même timon » (*Essais I*, chapitre 27).

3. Révolutions, le retour de valeurs antiques

→ À la Cour du roi, le sport est délaissé pour le paraître

Pourtant, malgré les thèses humanistes, le sport est, peu à peu, délaissé à partir du XVII^e siècle. Un édit royal vise à interdire certaines pratiques sportives considérées comme violentes, c'est notamment le cas des duels à l'épée. Richelieu, principal ministre de Louis XIII, entend appliquer cet édit à la lettre. Ainsi, en 1627, les comtes de Montmorency et des Chapelles sont exécutés pour s'être battus en duel place Royale.

Le XVII^e siècle est décrit par l'historien Edmond POGNON comme celui « *du style, du paraître* ». Le roi s'entoure d'une cour, et les places y sont très chères. Il faut donc plaire au souverain, notamment sous le règne de Louis XIV où les flagorneries courtoises atteignent leur apogée. À l'exception des sports de noblesses comme la chasse, l'équitation et l'escrime, les pratiques sportives sont dévalorisées notamment pour leur caractère inesthétique. Ainsi, si le roi soleil pratique le jeu de paume durant son enfance, il le délaisse très rapidement lui préférant le billard qui évite à sa perruque de bouger. En conséquence, le jeu de paume va pratiquement tomber en désuétude, entre 1657 et 1780, le nombre de terrains de jeu de paume installés à Paris passe de 114 à 10.

→ La Révolution rêve de relancer les jeux Olympiques

Au XVIII^e siècle, l'avènement des fouilles archéologiques révèle les vestiges de l'Antiquité, que l'humanisme de la Renaissance avait déjà remis au goût du jour deux siècles auparavant. La Grèce antique, ses idéaux démocratiques et leurs mythes glorieux inspirent les philosophes des Lumières comme Voltaire, Rousseau ou Montesquieu.

Près d'un siècle avant Pierre de Coubertin, les idéaux de l'Olympie sont mobilisés par les Révolutionnaires galvanisés par la redécouverte de la Grèce Antique. Chacun rêve de rétablir les jeux Olympiques de l'Antiquité. « *La prise de la Bastille a arraché le sceptre des sports à la noblesse. Pourquoi n'a-t-on jamais fait remarquer que la Révolution a libéré non seulement l'esprit du tiers état mais son corps ?* » écrit ainsi Jean GIRAUDOUX.

Le 22 septembre 1796, quatre années jour pour jour après l'instauration de la Première République, se déroulent les Olympiades de la République, en hommage à l'Antiquité. Les épreuves de courses de chars, de joutes nautiques, de lutte et de courses à pieds se déroulent sur le Champ-de-Mars à Paris, devant plus de 300 000 personnes. Suite à ce succès, Esprit- Paul De Laffont-Poulotti, membre du Musée de Paris et de