

**Zeitschrift:** Macolin : revue mensuelle de l'École fédérale de sport de Macolin et Jeunesse + Sport  
**Herausgeber:** École fédérale de sport de Macolin  
**Band:** 47 (1990)  
**Heft:** 2

**Artikel:** Sport éternel : la guerre, le jeu, le sport  
**Autor:** Jeannotat, Yves  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-998185>

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

### **Conditions d'utilisation**

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

### **Terms of use**

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

**Download PDF:** 01.05.2026

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**



## Sport éternel

Yves Jeannotat

### La guerre, le jeu, le sport

Une des nombreuses origines du jeu, puis du sport, se situe dans le besoin d'imitation dont fait preuve l'être humain dès son plus jeune âge: «Faire comme...», s'évader de la réalité souvent oppressante du combat presque permanent pour la vie et pour la survie. Cette option prend appui sur l'observation et le transfert, et ceci en trois étapes: observation et provocation de la lutte des animaux entre eux, immixtion de l'homme dans ce combat, confrontation entre les hommes.

*Ce que l'être humain doit avoir appris, à l'origine, en observant les animaux, écrit l'historien du sport Jean-Charles Pichon, fut sans doute l'art de combattre. (...) Et son observation l'a mené au simulacre. Au sacrifice rituel et à l'imitation: apprentissage du courage par l'affrontement du danger et par la maîtrise de la souffrance, apprentissage des gestes et du maniement d'instruments divers aussi.*

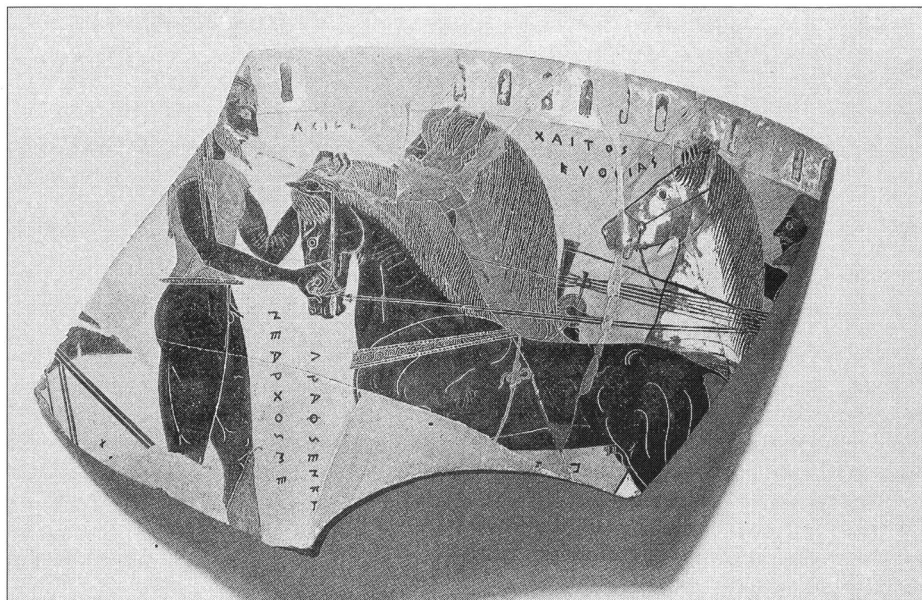
Ainsi, le combat et le jeu, la guerre et le sport sont, qu'on le veuille ou non, des notions très fortement apparentées. Personne n'a oublié les vers classiques où Corneille décrit l'espèce de jeu d'armes en champ clos qui opposa, aux premiers temps de Rome, les trois fils du vieil Horace aux trois Curiaque, représentants des Albins; deux des héros sont morts et le troisième fuit:

*Il fuit pour mieux combattre, et cette prompte ruse  
Divise adroitement trois frères qu'elle abuse.*

Cette ruse, qui fera finalement d'Horace un vainqueur, est, en quelque sorte, une feinte de tournoi avant l'heure.

C'est aussi le même stratagème que décrit Homère dans l'Illiade: par la fuite simulée, Hector, le héros troyen, tente de tromper le vaillant Achille.

Ici intervient un nouvel élément: oubliant l'enjeu réel de la poursuite qui, dans ce dernier cas, n'est pas seulement la vie d'Hector, mais la ville de Troie, les observateurs (les specta-



*Achille met ses chevaux au repos et envoie ses hommes faire du sport (œuvre de Nearchos, Athènes, vers 550 av. J.-C.).*

teurs) glissent imperceptiblement de la «guerre» au «jeu» et ils se mettent à parier sur l'homme de leur choix. *Leurs trépignements ou leur attente anxieuse préparent les trépignements ou l'attente des foules qui, de nos jours, assistent à un match de boxe!*

À l'issue de la «rencontre», les uns s'en vont tête basse, vitupérant contre le vaincu qui les a déçus et pleurant leurs «mises», alors que les autres portent le vainqueur, «leur» vainqueur en triomphe, puis se mettent à danser!

### Le fond reste le même

Chaque génération refait le monde et s'étonne, lorsqu'il lui prend de jeter un regard en arrière pour remonter le temps, de découvrir que ceux d'hier, d'il y a cent ans, d'il y a mille ou deux mille ans aient connu des pulsions analogues – sinon identiques – aux nôtres: celles du jeu, du défi et de la confrontation, notamment. Nous restons ébahis en apprenant que les anciens Chinois maniaient déjà avec une dextérité rare les objets sphériques et qu'ils jouaient, en quelque sorte, au «football» avant l'heure (j'en reparlerai), que les Egyptiens apprenaient le tir à l'arc, que les peuples de tous les temps se défiaient à la course directe (homme contre homme), indirecte (homme contre animal) ou combinée (avec l'aide d'un accessoire: embarcation, char, etc.).

De fait, seules les motivations et les finalités changent avec le temps qui passe, de même que les règles et l'éventuel matériel. Le fond, lui, reste le même!

*Quand leurs occupations habituelles, chasse et guerre, leur laissent des loisirs, écrit Jacques Ulmann dans «De la gymnastique aux sports modernes», les héros d'Homère les consacrent au jeu. Mis au repos, les guerriers d'Achille lancent disque et javelot, tirent à l'arc. Lors de la fête chez Alkinoos, les jeunes Phéaciens trouvent leur amusement à conduire des bateaux, sauter, danser, jouer à la balle. De tels jeux, que nous appellerions sportifs, ne charment pas seulement les heures oisives; ils accompagnent les cérémonies funéraires, telles celles données en l'honneur de Patrocle et d'Amarynkée. Ils ne présentent plus alors le caractère improvisé d'une distraction: ils s'enchaînent en un déroulement strictement codifié, exprimant sans doute des rites religieux, des pratiques magiques. Le jeu est ainsi, chez les Achéens, un divertissement mais aussi la mise en œuvre de pratiques véritablement opérantes à l'égard du sacré.*

Le «sacré», que l'on retrouve toujours à la clé à travers les âges et qui, dès qu'il disparaît, voit s'installer la tricherie et la corruption, elles-mêmes à l'origine de la décadence qui en est généralement la conséquence... ■