



HAL
open science

Géographie ludique de la France. Approche spatiale des pratiquants et des fédérations des jeux institutionnels

Manouk Borzakian

► **To cite this version:**

Manouk Borzakian. Géographie ludique de la France. Approche spatiale des pratiquants et des fédérations des jeux institutionnels. Géographie. Université Paris-Sorbonne - Paris IV, 2010. Français. NNT: . tel-00548097

HAL Id: tel-00548097

<https://theses.hal.science/tel-00548097>

Submitted on 18 Dec 2010

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

UNIVERSITÉ PARIS IV – SORBONNE

**U.F.R. de Géographie et d'aménagement
École Doctorale 7 – Géographie**



Thèse pour l'obtention du grade de
DOCTEUR DE L'UNIVERSITÉ DE PARIS IV-SORBONNE EN GÉOGRAPHIE

Présentée et soutenue publiquement par

Manouk BORZAKIAN

le 7 décembre 2010



Géographie ludique de la France

Approche spatiale des pratiquants et des fédérations des jeux institutionnels

Sous la direction de Gilles FUMEY

JURY :

Gilles FUMEY, Professeur, Université de Paris IV

Jean-Pierre AUGUSTIN, Professeur, Université de Bordeaux III

Jean-François STASZAK, Professeur, Université de Genève

Louis DUPONT, Maître de conférences, HDR, Université de Paris IV

Loïc RAVENEL, Maître de conférences, HDR, Université de Franche-Comté

Directeur de Thèse

Rapporteur

Rapporteur

Président du jury

Examineur

UNIVERSITÉ PARIS IV – SORBONNE

**U.F.R. de Géographie et d'aménagement
École Doctorale 7 – Géographie**



Thèse pour l'obtention du grade de
DOCTEUR DE L'UNIVERSITÉ DE PARIS IV-SORBONNE EN GÉOGRAPHIE

Présentée et soutenue publiquement par

Manouk BORZAKIAN

le 7 décembre 2010



Géographie ludique de la France

Approche spatiale des pratiquants et des fédérations des jeux institutionnels

Sous la direction de Gilles FUMEY

JURY :

Gilles FUMEY, Professeur, Université de Paris IV

Jean-Pierre AUGUSTIN, Professeur, Université de Bordeaux III

Jean-François STASZAK, Professeur, Université de Genève

Louis DUPONT, Maître de conférences, HDR, Université de Paris IV

Loïc RAVENEL, Maître de conférences, HDR, Université de Franche-Comté

Directeur de Thèse

Rapporteur

Rapporteur

Président du jury

Examineur

À mes parents et mon frère, pour les fondations.

« *Jeu – S'indigner contre cette fatale passion.* »

Gustave Flaubert, *Le Dictionnaire des idées reçues*, 1913.

« ... *il est indifférent d'affirmer ou de nier la réalité de la ténébreuse corporation, parce que Babylone n'est autre chose qu'un infini jeu de hasards.* »

Jorge Luis Borges, *La Loterie à Babylone*, 1941.

REMERCIEMENTS

Gilles Fumey a dirigé mes travaux pendant une année de Master, puis trois ans de thèse, durant lesquelles j'ai eu la chance de bénéficier de son soutien et de sa confiance. Qu'il soit chaudement remercié pour sa disponibilité, sa passion communicative et, finalement, pour son amitié.

Merci également à Sylvain Ferez. Quoiqu'indirectement liée à ce travail, son aide n'en a pas moins été extrêmement précieuse et ses conseils enrichissants.

Hovig Ter Minassian a été un relecteur attentif de certains passages de ce travail. Qu'il soit, lui aussi, remercié pour son temps et ses précieux conseils.

De nombreux joueurs d'échecs me connaissaient avant que j'entreprenne ce travail. Parmi eux, une reconnaissance particulière va à Pierre-Alexandre, Renaud et Stéphane pour leurs conseils, remarques, critiques. Merci également à Luc, qui, en plus d'être un ami cher, s'est avéré être l'une des seules personnes, sinon la seule, capable d'expliquer l'existence et les exploits du petit club d'échecs d'Arrens.

Certains responsables de fédérations, comités ou clubs que j'ai sollicités ont répondu bien au-delà de mes espérances. Je dois une immense reconnaissance à Charles-Henri Rouah, responsable des licences – entre autres choses ! – à la FFE, qui m'a communiqué de nombreuses données, m'a orienté à plusieurs reprises vers les bonnes personnes, m'a ouvert ses archives et, enfin, a accepté de partager avec moi ses nombreux souvenirs et son enthousiasme. Merci également à Jean-Claude Thuillier, directeur général de la FFB jusqu'en 2009, pour sa disponibilité. J'adresse toute ma gratitude à Daniel Roos, âme du Cercle d'échecs de Strasbourg, où il m'a offert un accueil chaleureux et m'a fait partager les souvenirs de sa famille. Merci enfin à Vincent Ayral, Joël Picard et François Voituron, qui ont

pris sur leur temps pour m'aider dans mes recherches, tout comme Jean De Lagontrie, qui m'a ouvert ses incroyables collections de revues.

J'ai une pensée particulière pour Dominique Benoiste, que je remercie pour sa disponibilité et sa gentillesse, en dépit des épreuves qu'il traverse.

Tels des acteurs faisant les frais du montage, certaines personnes ont accepté d'être interviewées et, finalement, ne sont pas citées dans ce travail, leur apport ayant été victime du rétrécissement progressif de ma problématique. Parmi eux, je tiens à citer Bernard Oheix, directeur de l'événementiel au Palais des festivals de Cannes, que je remercie pour son accueil lors de l'édition 2009 du Festival international des jeux.

Il n'est pas possible de citer toutes les personnes qui ont accepté de se prêter avec moi au jeu de l'entretien. Je tiens tout de même à citer Nicolas Giffard et Jean-Claude Letzelter, tous deux multiples champions de France d'échecs, Roger Ferry, au moins aussi célèbre que les deux précédents, bien que n'ayant pas glané ce titre national, Christophe Bouton, intarissable sur ses expériences de joueur mais aussi de journaliste d'échecs, Thierry Le Quang et Pierre Bourgeois, du damier de Montrouge, pour leur accueil, les nombreux dirigeants de clubs de go ayant répondu à mon enquête sur la diffusion du jeu en France, les adhérents du club de go de Jussieu, pour leur bonne humeur, Jean-Jacques Hanau et Philippe Mizrahi, pour leur vision aiguisée de l'univers du bridge, et tous ceux qui voudront bien me pardonner s'ils font partie des inévitables oublis de cette déjà longue liste.

Je ne peux pas non plus nommer tous les joueurs d'échecs qui ont rempli mon questionnaire, ni tous les pratiquants d'autres jeux qui, dans des tournois et sur des forums, ont répondu à mes questions et m'ont fait part de leurs remarques, et que je n'ai pas toujours eu l'occasion de remercier de vive voix. Qu'ils reçoivent ici toute ma gratitude.

Enfin, merci et bien d'autres choses à Pauline, qui a fait beaucoup plus que m'accompagner pendant ces trois ans.

SOMMAIRE

INTRODUCTION	11
PREMIÈRE PARTIE : LES JEUX COMME OBJET DE RECHERCHE	19
CHAPITRE PREMIER : LES JEUX, ESSAI DE DÉFINITION ET DE TYPOLOGIE	21
CHAPITRE 2 : POUR UNE GÉOGRAPHIE LUDIQUE, DE LA LOGIQUE INTERNE AU CONTEXTE CULTUREL ET SOCIAL DES PRATIQUES	59
CHAPITRE 3 : LE PROCESSUS D'INSTITUTIONNALISATION DES JEUX CONVENTIONNELS	103
DEUXIÈME PARTIE : RÉGIONS LUDIQUES	137
CHAPITRE 4 : PRATIQUES LUDIQUES DANS LE MONDE ET PLACE DE LA FRANCE	139
CHAPITRE 5 : LES JEUX INSTITUTIONNELS DANS L'ESPACE FRANÇAIS	201
TROISIÈME PARTIE : LA RAISON GÉOGRAPHIQUE DES JEUX	253
CHAPITRE 6 : JEUX ET GÉOGRAPHIE DU PEUPLEMENT	255
CHAPITRE 7 : QUELLE PLACE POUR LES DÉTERMINANTS SOCIO-CULTURELS ?	307
CONCLUSION GÉNÉRALE	357

INTRODUCTION

« ... on sait depuis longtemps que le jeu est une activité qui en dit long sur les sociétés humaines. »

Michel Lussault, *L'Homme spatial*, 2007.

On trouve, dans de nombreux ouvrages consacrés aux jeux vidéo – et, plus largement, à des terrains de recherche inhabituels – de longs passages introductifs, destinés à justifier, aux yeux du lecteur, le choix d'un objet d'étude qui pourrait passer pour trivial¹. Cette entreprise de légitimation consiste, dans bien des cas, à minimiser le versant ludique, en insistant sur l'idée que les jeux vidéo sont *plus* que des jeux. Elle nécessite donc la mobilisation d'arguments chargés d'élargir le champ de la réflexion : on évoque, alors, la taille imposante de l'industrie des jeux vidéo – et, partant, son poids économique –, la popularité de ces derniers et, enfin, leur statut d'exemples d'interactions homme-machine de haut niveau, avec des implications, entre autres, artistiques et pédagogiques.

On constate qu'il s'agit-là d'une posture défensive, censée préserver l'image d'un objet d'étude, par ailleurs largement déconsidéré, *ou supposé tel*. Elle implique un certain nombre de problèmes, dont le plus sérieux tient à la tentation d'ignorer ce qui, dans les jeux (vidéo), ne serait pas perçu comme suffisamment sérieux pour être digne de l'intérêt des sciences sociales. On aboutit, ainsi, à des travaux de recherche informés par un présupposé normatif – les jeux vidéo sont dignes d'intérêt car ils sont plus que des jeux – et, par conséquent modifiés, amputés par eux, puisque tout, dans les jeux vidéo, ne mériterait pas d'être étudié.

¹ Les deux premiers paragraphes s'appuient sur l'intervention du philosophe Mathieu Triclot au séminaire du laboratoire « Jeux vidéo : pratiques, contenus, discours », intitulé « Que disent les jeux à la théorie ? », qui s'est tenu à Lyon le 14 octobre 2009.

Au-delà de motivations personnelles, un projet issu de deux frustrations

Ne serait-ce que pour éviter cet écueil de l'autocensure, on ne se livrera pas, à propos des jeux¹, à un semblable travail de justification. À cet égard, la citation en exergue de cette introduction – et son auteur – nous paraît être une caution suffisante. On opposera, aux lecteurs demeurés sceptiques, l'argument suivant, dont la portée est encore plus large :

« Une discipline n'est adulte que lorsqu'elle a investi la totalité de son champ scientifique et jeté les ponts la reliant à l'ensemble des savoirs. [...] Des géographes du monde entier se passionnent désormais pour les religions, l'opéra, la littérature, la cuisine, le sexe [...] et mille foutaises qui aident à vivre. [...] Restait la peinture. »²

On se risquera à considérer que cette liste – si longue qu'on a dû l'amputer dans la citation qui précède – peut être complétée à loisir. On y ajoutera donc les jeux, en postulant qu'ils méritent autant d'intérêt que l'architecture d'intérieur et le contrepè. Dans le même temps, la volonté de se lancer dans cette géographie ludique constitue l'aboutissement d'un cheminement intellectuel, dont il nous semble nécessaire de rappeler, rapidement, les principales étapes.

Il y a, tout d'abord, une question de motivation personnelle, aux implications multiples et anciennes, faites de souvenirs d'enfance, de rencontres fortuites, d'opportunités diverses. Sans entrer dans les détails, on se contentera ici de souligner qu'elles ont abouti à une pratique assidue de plusieurs jeux – les échecs arrivant loin devant les autres – et, partant, à la fréquentation sur le long terme de leurs adeptes. Cela a impliqué une immersion dans des mondes, où tout néophyte est condamné à éprouver les pires difficultés à pénétrer, tant leur cohérence repose sur un foisonnement de codes et de rites d'initiation et d'intronisation. En ce sens, l'observation participante – il serait d'ailleurs plus exact, en l'occurrence, de parler de « *participation observante* »³ – ne se réduit pas à une vaine expression. Tandis qu'elle constitue une nécessité pour l'ethnographe, elle permet à tout chercheur d'éviter les inévitables contresens, qui parasitent, de manière presque systématique, les travaux sur les

¹ Le terme est, avant d'entrer plus en détails dans des questions de définition, utilisé dans son sens courant, qui tend à distinguer spontanément les jeux, comme les échecs ou le bilboquet, des sports.

² Pitte J.-R., 2004, « Le peintre et le géographe », compte-rendu de Staszak J.-F., *Géographies de Gauguin, Annales de géographie*, n°638-639, p. 558.

³ Wendling T., 2002, *Ethnologie des joueurs d'échecs*, Paris, Presses universitaires de France, p. 26.

jeux menés par des non-initiés. En somme, la connaissance technique des jeux formant l'objet de ce travail, ainsi qu'une certaine intimité avec leurs pratiquants¹, constituaient un argument non négligeable pour s'estimer apte à mener une investigation géographique des pratiques ludiques.

Le désir d'entreprendre ce travail a également été nourri par le constat de l'intérêt, récent, porté aux jeux par les sciences sociales. Récent car, alors que les travaux pionniers de l'historien Huizinga et du sociologue Caillois² semblaient avoir démontré l'intérêt que présentait l'étude des jeux pour comprendre les sociétés, bien peu se sont engagés dans cette voie, au moins pendant plusieurs décennies – même si le sport, il est vrai, occupe une place de choix au sein des sciences sociales, depuis maintenant un peu plus d'une génération. Jusqu'à la publication, à quelques années d'intervalles, de deux thèses réalisées par un ethnologue et un sociologue, toutes deux consacrées aux joueurs d'échecs³. L'un et l'autre ont mis en avant, à leur tour, la capacité des pratiques ludiques à enrichir les sciences sociales, à la fois en tant qu'objets présentant un intérêt propre, mais également comme terrains permettant de valider la pertinence de certains concepts et méthodes. Toutefois, aux yeux d'un géographe, amateur d'échecs, ces deux ouvrages se sont révélés, en dépit de leur indéniable intérêt, la source d'une profonde frustration : chaque page, presque chaque paragraphe, soulève des questions propices à un examen géographique et, pourtant, chacun des deux auteurs, attaché à sa démarche ethnologique, passe sur les problématiques spatiales en semblant ne pas même remarquer leur existence.

Parallèlement, la géographie a assez largement ignoré les jeux, si l'on exclut des publications ponctuelles, n'ayant pas été suivies d'investigations plus poussées⁴. Les choses changent,

¹ Avec, il est vrai, des différences notables. Les échecs ont fait, à plusieurs périodes, l'objet d'un investissement très important, alors que le scrabble a été, en tant que joueur, tout juste effleuré. Soulignons tout de même qu'un point d'honneur a été mis à faire l'effort d'un apprentissage minimum des règles et des techniques de base de tous les jeux étudiés, condition *sine qua non* pour pouvoir communiquer de manière satisfaisante avec des joueurs licenciés et, avant même cela, être considéré par eux comme un interlocuteur digne d'intérêt.

² Huizinga J., 1951 [1938], *Homo ludens*, Paris, Gallimard, 342 pp. ; Caillois R., 1967 [1958], *Les Jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 374 pp.

³ Wendling T., 2002, *op. cit.* ; Bernard J., 2005, *Socio-anthropologie des joueurs d'échecs*, Paris L'Harmattan, 280 pp.

⁴ Bizet F., Bussi M., 1997, « Les jeux de plateau : une géographie ludique », *M@ppemonde*, n°4/97, pp. 33-37 ; Fleury M.-F., Théry H., 2005, « Les rues de Paris vues par le Monopoly, une proposition de révision », *M@ppemonde*, n°77 (1-2005), [en ligne] <http://mappemonde.mgm.fr/num5/articles/art05104.html>

toutefois, à la faveur d'un intérêt nouveau pour les jeux vidéo¹, qui suscitent désormais un tel engouement, de la part des sciences sociales, qu'on a été créés des départements de (*Video*) *Games Studies*, donnant lieu, depuis une quinzaine d'années, à une activité éditoriale soutenue. Dans le même temps, les géographes, en particulier francophones, ont accordé au sport une place de choix, confirmée, entre autres, par les nombreuses pages réservées aux pratiques sportives, dans le volume de l'*Atlas de France* consacré à la culture². Or la lecture de cet ouvrage devait être l'occasion d'une deuxième source de frustration, puisque nulle mention n'y est faite des jeux, cependant qu'y sont traités un nombre de sports pour le moins respectable – une trentaine, dont certains sont regroupés, auxquels s'ajoutent, dans le même chapitre, la chasse et la pêche. Il est vrai, face aux deux millions de licenciés de football, que les jeux font pâle figure. Dans le même temps, les cent mille joueurs recensés par la Fédération française de bridge, comparés aux quelques milliers d'adeptes du hockey sur gazon, permettraient aux tenants de l'argument quantitatif, évoqués plus haut, de trouver quelques satisfaction dans le choix de notre objet de recherche.

Problématique et hypothèses de travail

Il semblait donc simplement qu'il y avait là un vide à combler. Dans la lignée des travaux de géographie du sport, menés en France³ mais aussi dans les pays anglo-saxons⁴, est ainsi née l'idée d'une géographie des jeux en France, suivant un postulat défendu par plusieurs éminentes figures des sciences sociales⁵ : les jeux informent sur les cultures qui les inventent, les adoptent et, le cas échéant, les rejettent. Ils le font par l'intermédiaire de leurs mécanismes mêmes – qu'il s'agisse des règles, des objectifs poursuivis ou encore du support utilisé –, ainsi que par le biais des modalités de leur pratique et des représentations associées à celles-ci.

Un tel postulat permet d'inclure notre projet sur les pratiques ludiques en France dans un questionnement plus large, central pour l'étude des faits de culture : les modalités

¹ Rufat S., Ter Minassian H., 2008, « Et si les jeux vidéo servaient à comprendre la géographie ? », *Cybergeoe*, Science et Toile, article 418, <http://cybergeoe.eu/index17502.html>.

² Vigouroux M. (dir.), 1997, *Atlas de France. Volume 5 : société et culture*, Montpellier/Paris, GIP Reclus/La Documentation Française, pp. 63-82.

³ Augustin J.-P., 1995, *Sport, géographie et aménagement*, Paris, Nathan, 254 pp

⁴ Bale J., 2003, *Sports Geography*, London, Routledge, 196 pp.

⁵ Caillois R., 1967 [1958], *op. cit.* ; Geertz C., 1983 [1973], « Jeu d'enfer. Notes sur le combat de coqs balinais », dans *Bali, interprétation d'une culture*, Paris, Gallimard, pp. 165-215.

d'articulation du local et du global, autrement dit la supposée uniformisation culturelle liée à la mondialisation, à laquelle s'opposent les barrières culturelles, anciennes et nouvelles, ainsi que les mécanismes de réappropriation et de réinterprétation des objets et pratiques empruntés à d'autres cultures et, enfin, la tendance, manifestement inaltérable, de l'humanité, à fabriquer de la différence¹.

Considérant l'échelle retenue, celle de la France, il convient de formuler, de manière plus précise, ce questionnement initial, pour aboutir à la problématique suivante : peut-on identifier en France des « régions ludiques », traduisant une hétérogénéité des pratiques culturelles, elle-même témoin du maintien d'une importante diversité face aux phénomènes supposés d'uniformisation culturelle ? Partant, quels types de facteurs se révèlent pertinents pour éclairer cette hétérogénéité ?

Deux hypothèses de travail, sur lesquelles il faudra revenir en détails, viennent compléter, préciser cette interrogation, en particulier sa deuxième partie. Suivant notre première hypothèse, trois grands types d'éléments participent, conjointement, à produire les espaces différenciés des pratiques ludiques. Les travaux de géographie du sport² retiennent un premier groupe de déterminants, qui relèvent de l'histoire, de la sociologie et des sciences sociales dans leur ensemble, faisant ainsi le lien avec les nombreuses recherches en sociologie et en histoire du sport. S'y ajoutent des facteurs, également extérieurs aux jeux eux-mêmes, d'ordre plus spécifiquement géographique, liés aux manifestations des propriétés de l'espace géographique. Enfin, un dernier point concerne la « *logique interne* »³ des jeux, leurs mécanismes au sens large, dont on postulera que la portée ne doit pas être sous-estimée, en particulier en lien avec l'origine culturelle et sociale des pratiquants.

La deuxième hypothèse doit être reliée à une caractéristique fondamentale des jeux sélectionnés pour ce travail : bridge, dames, échecs, go, scrabble et tarot ont en commun d'être organisés en fédération – française pour les six, internationale pour cinq d'entre eux, puisqu'une telle organisation n'existe pas pour le tarot. Cette propriété permet de leur attribuer l'appellation « jeux institutionnels ». C'est là un point crucial, puisque l'existence

¹ Warnier J.-P., 2007, *La mondialisation de la culture*, Paris, La Découverte (3^{ème} édition), 124 pp.

² Augustin J.-P., Bourdeau P., Ravenel L., 2008, *Géographie des sports en France*, Paris, Vuibert, pp. 35-48.

³ Parlebas P., 1999, *Jeux, sports et société. Lexique de praxéologie motrice*, Paris, INSEP, pp. 217-222.

d'une fédération implique l'élaboration de règlements, souvent particulièrement précis, ainsi que la mise au point de systèmes de classement sophistiqués, permettant d'établir une hiérarchie très stricte entre les joueurs, et, enfin, l'organisation régulière de compétitions patronnées par ces organismes nationaux et internationaux, garants de leur déroulement suivant une norme acceptée par tous. Autant d'éléments qui, eux aussi, participent à façonner des espaces de pratique spécifiques.

Démarche générale

Une fois défini ce cadre théorique, il reste à effectuer un travail qui, du fait du caractère inédit de son objet, présente les difficultés d'une entreprise de défrichage. Cet aspect explique qu'on ait fait le choix d'une investigation à une échelle cartographique réduite, mêlant des données par pays et, surtout, par départements, dans le cadre français. Cette option confère à l'ensemble un caractère quantitatif, les principales données mobilisées faisant état des effectifs de licenciés de chacune des six fédérations étudiées, avec le risque inévitable de ne pas trop approfondir certains points, autant qu'ils auraient pu le mériter.

De telles données, en tout état de cause, ne pouvaient suffire. Elles ont, par conséquent, fait l'objet, non pas d'un travail de vérification systématique – entreprise dont on saisit sans mal le caractère irréalisable – mais de compléments, sous la forme d'observations de terrain, permettant de donner une dimension concrète, palpable, à ces chiffres quelque peu abstraits et lointains. De telles observations, quand bien même elles ne peuvent, en aucun cas, prétendre à un quelconque espoir d'exhaustivité, ont motivé l'exclusion de notre champ d'investigation des départements d'outre-mer, pour lesquels elles étaient difficilement réalisables.

Par ailleurs, une place privilégiée a été accordée aux acteurs, par l'intermédiaire d'une trentaine d'entretiens semi-directifs, ajoutés à de nombreuses discussions informelles avec des joueurs, rencontrés dans des tournois, des clubs et des forums sur Internet, ainsi qu'à un questionnaire, destiné aux licenciés d'échecs, ayant recueilli près de deux cent soixante-dix réponses. La valeur de ces apports est double. D'une part, certains ont un statut de témoignages : ils ont permis de rassembler des renseignements sur les évolutions de la pratique de certains jeux depuis plusieurs décennies. D'autre part, les acteurs participent activement à la construction des espaces ludiques : en particulier, ils élaborent des stratégies spatiales – dans le choix de leur club, par exemple – et agissent en fonction de leurs

représentations des jeux et de leurs pratiquants. Sur ce point, une meilleure connaissance du terrain et, partant, une plus grande aptitude à identifier les bonnes personnes-ressources, expliquent qu'une large place ait été accordée aux échecs.

Avant de pouvoir se lancer dans l'exploration de ces données, trois détours théoriques s'imposent. Le premier consiste en un travail de (re-)définition des jeux, rendu indispensable par le flou qui entoure leur délimitation, dans les recherches menées antérieurement. Le deuxième implique d'établir quel type de liens est susceptible d'unir la logique interne des jeux et les cultures qui les voient naître ou les accueillent. L'objectif du troisième détour est de souligner en quoi les jeux institutionnels sont des objets géographiques, soit en quoi les fédérations, clubs et autres compétitions sont aussi, sinon d'abord, des réalités spatiales.

Dans un deuxième mouvement, essentiellement descriptif, un traitement en surface des données à l'échelle du Monde, puis de la France, doit permettre de repérer les principaux déséquilibres spatiaux, soit les logiques régionales caractéristiques des six jeux étudiés, tout en situant la France dans des espaces plus vastes, dont la connaissance est nécessaire pour mener à bien notre investigation.

Enfin, une fois ce travail effectué, il nous restera à identifier quels sont les principaux déterminants des logiques régionales ainsi décrites, grâce à une investigation de nature à la fois quantitative – *via*, principalement, la mobilisation des principaux indicateurs socio-économiques – et qualitative – par le biais, notamment, des entretiens et du questionnaire évoqués plus haut.

PREMIÈRE PARTIE : LES JEUX COMME OBJET DE RECHERCHE

Comment définir le jeu et/ou les jeux ? Que sont les jeux institutionnels, appelés également sports de l'esprit ? Ces derniers ont-ils des caractéristiques d'ordre spatial, permettant de les envisager comme des objets géographiques ? Une immersion dans la littérature consacrée à ce thème du jeu, celle des philosophes, sociologues, ethnologues, historiens et linguistes ayant réfléchi sur ce qui relève de la sphère ludique, permet de rapidement se convaincre qu'aucune de ces trois questions n'est triviale. Bien au contraire, toutes méritent des éclaircissements, tant les réponses qui leur ont été apportées sont variées, contradictoires et, dans certains travaux, simplement absentes.

Ce manque tient sans doute, en partie, au fait que de nombreux théoriciens du sport, soucieux de délimiter leur objet de recherche – question cruciale, si l'on en croit son omniprésence dans les ouvrages consacrés aux pratiques sportives – ont élaboré leurs définitions en distinguant les sports des *autres* jeux. Le plus souvent, ces définitions en creux se sont contentées d'opposer les sports, apparus en Angleterre au tournant du XIX^e siècle, aux jeux traditionnels, basés sur un investissement moteur et dont, précisément, les différences avec le sport ne vont pas de soi¹. Certains travaux, poursuivant le même objectif, incluent une réflexion sur une définition plus large des jeux, mais cette étape souffre, généralement, de deux défauts. D'une part, la question est évacuée rapidement, afin de consacrer l'essentiel du raisonnement à celle, plus importante aux yeux des auteurs concernés, de la définition des sports. D'autre part, cette célérité dans l'élaboration d'une définition des jeux est justifiée par

¹ Le travail pionnier, dans ce domaine, a été l'œuvre de Norbert Elias. On en trouve les principales étapes dans Elias N., Dunning E., 1994 [1966-1971], *Sport et civilisation. La violence maîtrisée*, Paris, Fayard, 394 pp.

un recours à peu près systématique à deux ouvrages fondateurs, *Homo Ludens* et *Les Jeux et les hommes*¹, auxquels sont adressées quelques critiques de principe, mais sans en remettre en cause les fondements². On évoquera, pour illustrer ce point, l'exemple paroxystique d'un *Lexique de praxéologie*, somme à laquelle on peut difficilement reprocher son manque de rigueur dans la définition des termes incontournables pour l'étude des sports. On dénombre, dans ce dictionnaire, sept entrées composées, en partie, du terme « jeu », sans qu'aucune ne soit consacrée à ce même vocable, seul³.

Il y avait donc là un vide théorique ou, plus exactement, une dispersion du matériel permettant de définir ce qui relève du ludique. C'est ce vide que l'on l'intention de combler, afin de délimiter, aussi rigoureusement que possible, l'objet « jeu(x) », et d'en faire un objet de recherche offrant un minimum de cohérence (chapitre premier). Plus près des questions qui occupent spécifiquement les géographes, il restait encore à identifier quelles prises offraient les jeux à une approche spatiale. L'une d'elle, dont anthropologues et sociologues s'étaient déjà saisis, avant d'être suivis par les géographes, concerne les jeux en tant qu'ils sont informés – dans le cadre de leur pratique mais, aussi, intrinsèquement – par un contexte culturel et social. Ils participent, par ce biais, de l'hétérogénéité culturelle de l'espace géographique (chapitre 2). Enfin, les jeux institutionnels présentent un certain nombre de caractéristiques les différenciant d'autres jeux. Sociologues et historiens ont traité certaines de ces propriétés, tandis que d'autres, sans doute moins souvent mises en avant, offrent aux géographes de nombreuses pistes de réflexion (chapitre 3).

¹ Huizinga J., 1951 [1938], *op. cit.* ; Caillois R., 1967 [1958], *op. cit.* On reviendra longuement, dans le premier chapitre, sur ces deux ouvrages.

² C'est le cas, notamment, dans Guttman A., 2006 [1978], *Du Rituel au record. La nature des sports modernes*, Paris, L'Harmattan, 244 pp.

³ Parlebas P., 1999, *op. cit.*

CHAPITRE PREMIER : LES JEUX, ESSAI DE DÉFINITION ET DE TYPOLOGIE

« Le jeu n'est pas un objet, extérieur à l'homme et dont il s'agirait de saisir l'essence, moins encore un être en soi, transcendant les jeux particuliers auxquels on joue dans les différentes sociétés. »

Jean-René Vernes, « Jeux de compétitions », 1967.

« *Le jeu est plus ancien que la culture.* »¹ Voilà ce qu'affirme Huizinga, avec emphase, en 1938, dans les premières pages de son ouvrage pionnier sur le jeu, *Homo Ludens*. Fort de cette déclaration d'intention, l'historien néerlandais se livre ensuite à un long travail de définition, avec, en arrière-plan, la conviction que, en écho à cette affirmation, la culture découle du jeu. À sa suite, Caillois publie, en 1958, *Les Jeux et les hommes*², où il propose une lecture critique de son prédécesseur, avant de donner sa propre définition du jeu, au demeurant assez similaire. Ces deux ouvrages ont été de très nombreuses fois cités et abondamment critiqués, chaque exégète essayant d'affiner, d'enrichir la définition du jeu que proposait l'un ou l'autre de ces deux pionniers. Ils ont, ainsi, servi de socle à l'essentiel de la réflexion menée par les sciences sociales sur les jeux depuis un demi-siècle et font office de passage obligé, de référence incontournable.

Ce consensus a eu des effets néfastes et il semble que très peu d'auteurs – on verra qu'il y a des exceptions – se soient véritablement interrogés sur les fondements ou, plus exactement, sur les présupposés de la démarche de Huizinga et de Caillois. Par conséquent, la majorité de ce qu'on peut lire sur le jeu souffre de ne pas tenir compte d'une série de points aveugles qui parasitent les tentatives de définition. En revenant aussi rapidement que possible sur ces textes fondateurs et quelques autres, ainsi que sur les critiques inégalement justifiées qui leur ont été

¹ Huizinga J., 1951 [1938], *op. cit.*, p. 15.

² Caillois R., 1967 [1958], *op. cit.*

adressées, l'objectif de ce chapitre est de se lancer dans cette entreprise de définition en commençant par poser un regard critique sur les travaux des deux auteurs ainsi que des nombreux autres qui leur ont fait suite. On essaiera, par ce biais, de montrer à quel point toute définition traduit des choix méthodologiques, voire une conception de l'activité scientifique et de la position du chercheur à l'égard de son objet d'étude. C'est peut-être précisément parce que l'objectif poursuivi ici – définir un objet de recherche – diffère de ceux de Huizinga et Caillois, que leur position ne peut nous satisfaire.

S'il est question de présupposés dans la littérature ludique, c'est parce que les deux ouvrages fondateurs dont il est question sont eux-mêmes influencés par l'état de la pensée sur les jeux lors de leur rédaction, qui hérite de plusieurs siècles de confusion entre la définition d'un jeu métaphorique et des jeux, activités humaines plus strictement délimitables (1.1). Une fois cet écueil identifié, il devient possible d'élaborer une définition des jeux comme objet de recherche, qui permette de caractériser les jeux *et rien d'autre* (1.2). Enfin, puisqu'on ne peut prétendre traiter ici de tous les jeux, ni même de tous les types de jeux, il est nécessaire de tracer à grands traits une taxonomie permettant d'extraire un grand type ludique qui fera l'objet de ce travail et, plus précisément, de situer les six jeux retenus (1.3)¹.

¹ Les idées exposées dans ce chapitre ont été en partie exposées lors d'un séminaire du laboratoire junior « Jeux vidéo : pratiques, contenus, discours », intitulé « Que disent les jeux vidéo à la théorie ? », qui s'est tenu en octobre 2009. Merci à tous les participants de ce séminaire pour leurs remarques et suggestions, dont certaines ont permis de préciser plusieurs points constituant l'objet des pages qui suivent.

1.1 DÉFINIR LE JEU OU LES JEUX ? APPROCHE CRITIQUE DES DÉFINITIONS CLASSIQUES

Il s'avère particulièrement difficile de trouver une définition précise des activités ludiques dans la littérature pourtant consacrée au sujet. Les ouvrages fondateurs de Huizinga et Caillois ont beau avoir été très largement commentés, il semble que beaucoup de leurs exégètes soient passés à côté de ce qui représente la véritable difficulté, du point aveugle rend les définitions de ces deux auteurs largement inutilisables.

Ce qui est présenté, dans les lignes qui suivent, comme une sorte d'aveuglement collectif, tombe vraisemblablement sous le coup de deux grands types d'explications. Premièrement, la pensée ludique contemporaine hérite d'un ensemble de présupposés contenus dans les précédents travaux sur le thème du jeu, qui ont pour conséquence principale une confusion entre le(s) jeu(x) *stricto sensu* et ce qu'on appellera un « esprit du jeu » (1.1.1). Par ailleurs, la langue des auteurs concernés présente un écueil majeur, qui a mené à des fourvoiements sur ce qui peut être considéré comme relevant ou non du ludique (1.1.2).

1.1.1 Une confusion entre jeu et esprit du jeu

Schiller et l'avènement du jeu comme objet d'intérêt

Il faut commencer par souligner que Huizinga et Caillois ne partent pas de rien mais sont les héritiers d'une longue évolution de la pensée européenne sur le jeu. Celui-ci est longtemps considéré comme une activité secondaire et digne de peu d'intérêt. Thomas d'Aquin et François de Sales se contentent de condamner les jeux d'argent, pour leur caractère immoral, et de recommander une pratique mesurée et dépassionnée de toute autre activité ludique, se faisant ainsi les héritiers des préceptes aristotéliens. Il s'agit donc de distinguer, d'une part, les « bons » et les « mauvais » jeux et, d'autre part, un bon et un mauvais usage du jeu¹. Il est question, dans ce contexte, d'évaluer, suivant des principes moraux, un type de comportement, en s'appuyant sur une opposition entre l'utile et le futile, plus que de définir à

¹ Duflo C., 1997, *Le Jeu. De Pascal à Schiller*, Paris, Presses universitaires de France, pp. 7-11, 18-22.

proprement parler le jeu, autrement que de manière normative. On va voir que ce paradigme aura une influence pendant plusieurs siècles, même indirecte, sur la pensée occidentale à propos du jeu. Flaubert résume d'ailleurs très bien cette vision des choses ayant longtemps prévalu – dont on peut par conséquent supposer qu'elle est encore tenace à la fin du XIX^e siècle – en proposant dans son *Dictionnaire des idées reçues*, la définition ironique mise en exergue de ce travail¹.

Un retournement fondamental s'effectue, à la fin du XVIII^e siècle, avec la publication par Schiller des *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme*², qui doit être considéré comme :

« le moment significatif de l'histoire des idées où la notion contemporaine du jeu se détermine, où le jeu quitte son insignifiance pour devenir élément pertinent d'une anthropologie, et paradigme au-delà. »³

Il n'est sans doute pas exagéré de considérer que la quasi-totalité de ce qui a été écrit sur le jeu depuis cette date doit quelque chose, à un degré ou un autre, à l'ouvrage de Schiller – et c'est précisément le cœur du problème. En témoigne le fait qu'on retrouve presque invariablement, dans les ouvrages traitant du jeu, cette fameuse citation :

« [L]'homme ne joue que là où dans la pleine acception de ce mot il est homme, et il n'est tout à fait homme que là où il joue. »⁴

Pour comprendre cette phrase et, partant, être en mesure de repérer l'utilisation parfois abusive qui en a souvent été faite, il faut rappeler rapidement le raisonnement qui la précède et le projet dans lequel s'insère ce dernier. Fortement influencé par Kant, le poète et penseur allemand cherche une solution au tiraillement de l'homme entre deux tendances (*Triebe*)⁵. L'une, sensible, assujettit l'homme aux nécessités naturelles. L'autre, formelle, relève de la morale. Ces deux tendances contradictoires et irréconciliables placent l'homme dans une situation apparemment insoluble. Schiller propose toutefois une solution, sous la forme, non

¹ Flaubert G., 1997 [1913], *Le Dictionnaire des idées reçues*, Paris, Hachette, p. 97.

² Schiller F. von, 1992 [1795], *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme*, Paris, Aubier (édition bilingue), 374 pp.

³ Duflo C., 1997, *op. cit.*, p. 13.

⁴ Schiller F. von, 1992, *op. cit.*, p. 221.

⁵ Plutôt que de suivre Robert Leroux, qui traduit *Trieb* par « instinct », retiendra le terme « tendance », traduction proposée par Colas Duflo et qui rend compte de la pensée de Schiller d'une manière plus intelligible.

pas d'une position intermédiaire, mais d'une troisième tendance, dans laquelle les deux premières agissent de concert et, partant, sont subordonnées l'une à l'autre. Cette tendance, présentée par Schiller comme la déduction logique de son raisonnement – et non comme le résultat d'une observation empirique, c'est un point important – est le jeu, la « tendance au jeu » (*Spieltrieb*) et son objet est la beauté¹. Sans entrer dans plus de détails, il faut retenir un point crucial : Schiller ne traite aucunement, dans son ouvrage, *des jeux* mais *du jeu*. Celui-ci doit dès lors être compris comme une Idée au sens kantien, un concept philosophique² permettant d'imaginer un moyen de sortir de l'impasse que constitue le problème anthropologique soulevé au départ.

Incontestablement, cette approche a beaucoup influencé, plus ou moins directement, la littérature ludique, menant à une sorte de confusion entre *le jeu*, comme concept, et *les jeux*, comme objets ou artefacts, ce que vont essayer de le montrer les lignes qui suivent. Il faut, d'ores et déjà, signaler que Schiller lui-même n'est pas victime de cette confusion, comme en atteste cette remarque qu'il formule dans les dernières pages de sa quatorzième lettre, pressentant la perplexité de son lecteur :

« Mais il y a longtemps déjà que vous pourriez être tenté de m'objecter : n'est-ce pas déprécier la beauté que d'en faire un simple jeu et de l'assimiler aux objets frivoles qui de tout temps on été appelés de ce nom ? (...) Mais comment parler de « simple » jeu, quand nous savons que c'est précisément le jeu et le jeu seul qui, entre tous les états dont l'homme est capable, le rend complet et le fait déployer ses deux natures à la fois ? »³

Là s'opposent en effet les jeux, « objets frivoles », susceptibles d'être identifiés par l'expérience sensible, et le jeu, concept désignant une attitude humaine, une forme plutôt qu'un contenu.

¹ Schiller F. von, 1992, *op. cit.*, pp. 207-209 et 217.

² Au sens que donnent à ce vocable Deleuze et Guattari, qui implique que seul le mot « jeu » pouvait traduire avec exactitude le propos de Schiller (« *Il doit y avoir dans chaque cas une étrange nécessité de ces mots et de leur choix* », cf. Deleuze G., Guattari F., 1991, *Qu'est-ce que la Philosophie ?*, Paris, Éditions de Minuit, p. 13).

³ Schiller F. von, 1992, *op. cit.*, p. 219, souligné par nous.

L'héritage schillérien dans le pensée de Huizinga

Insensible à cette distinction, Huizinga fait du jeu une « *catégorie de la vie immédiatement reconnaissable pour chacun et absolument primaire, [...] une totalité, s'il est jamais quelque chose qui mérite ce nom.* »¹ Le titre même de l'ouvrage, *Homo Ludens*, traduit la volonté de son auteur de faire du jeu un fondement de toutes les activités humaines, disqualifiant ainsi les expressions d'*Homo sapiens* et d'*Homo faber*. La démonstration – très discutable – que toutes les institutions sociales dérivent du jeu, vient ensuite appuyer ce postulat de départ.

Le principal reproche que l'on peut adresser à Huizinga relève de la logique. En effet, il commence par donner la définition suivante :

« *[Le jeu est une] activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie, et d'une conscience d'"être autrement" que la "vie courante".* »²

Puis, tout à sa démonstration que le jeu est décelable dans la totalité des activités humaines, l'historien néerlandais constate que certaines des caractéristiques énumérées conviennent effectivement assez bien pour décrire, entre autres, la justice ou la guerre. En somme, une bonne partie du raisonnement de Huizinga repose sur un sophisme, et encore l'un des prémisses de ce dernier ne relève-t-il que de la spéculation. L'exemple le plus frappant concerne la notion de compétition : pour Huizinga, « *l'agôn, qu'il s'agisse du cadre grec ou même du monde entier, accuse tous les traits formels du jeu et appartient, quant à sa fonction, pour une part prépondérante au domaine de la fête, c'est-à-dire à la sphère ludique.* »³ Ce qui peut être reformulé, sans trahir la pensée de Huizinga, de la manière suivante : compétition et fête appartiennent au même registre, la fête relève du jeu, la compétition est donc un jeu⁴.

¹ Huizinga J., 1951 [1938], *op. cit.*, p. 19.

² *Ibid.*, p. 58.

³ *Ibid.*, p. 62.

⁴ Il faut ici atténuer ce qui peut sinon apparaître comme un jugement péremptoire. Tout d'abord, Huizinga est le premier à admettre, en introduction, les insuffisances d'un travail pionnier. De plus, *Homo Ludens* a été rédigé dans le contexte de la menace exercée sur l'Europe par l'avènement en Allemagne du nazisme. Le désir de mettre en avant la dimension ludique des institutions sociales peut alors être interprété comme une critique du national-socialisme, la rigueur scientifique passant au

On ajoutera un autre argument à celui de la seule logique : il est peut-être plutôt bon que toutes les activités humaines ne relèvent pas du jeu. Ainsi, un commentateur de Huizinga relève avec justesse, en 1967 :

« *la politique peut devenir un jeu. Mais, dans la mesure précisément où elle est dévoyée, détournée de sa mission. [...] Une institution sociale n'est pas en soi ludique, et ne peut pas l'être en tant qu'institution primaire.* »¹

Autrement formulé, la politique n'est pas *a priori*, un jeu, ce qui est sans doute une assez bonne chose. Lorsqu'au contraire, la politique se change en jeu, cela n'est précisément pas un signe de la santé des institutions.

Caillois, une critique superficielle de Huizinga

Pour sa part, et bien qu'il reprenne à son compte l'essentiel de la définition du jeu de l'historien néerlandais, Caillois préfère nuancer la thèse défendue dans *Homo Ludens*, en contestant la préséance du jeu sur la culture, à laquelle il préfère substituer un rapport de complémentarité, de connivence². Cette critique, présentée comme fondamentale, ne change pourtant rien au fond du problème : le jeu continue d'être considéré comme une réalité intemporelle, comme une essence. De fait, toute la démarche de Caillois, qui milite pour une « *sociologie à partir des jeux* »³, pose problème : on ne sait jamais bien, tout au long de son ouvrage, s'il traite *des jeux* ou *du jeu*, perçu comme une manière d'être au monde, une attitude humaine, décelable autant dans la politique que dans la religion ou encore l'art dramatique.

On citera un troisième auteur, Jacques Henriot, qui, quoique très critique à l'égard des deux précédents, suit en grande partie la même logique qu'eux. Dans un premier temps, il prend beaucoup de précautions en attirant l'attention sur ce point aveugle qui semble échapper à ses prédécesseurs :

second plan. Merci à Thierry Wendling de m'avoir signalé cette lecture originale de l'ouvrage de Huizinga, qu'il a exposée dans Wendling T., 2000, « Jeu, illusion et altérité », dans Gonseth M.O., Hainard J., Kaehr R. (dir.), *La grande Illusion*, Neuchâtel, Musée d'ethnographie, pp. 25-39.

¹ Cazeneuve J., 1967, « L'esprit ludique dans les institutions », dans Caillois R. (dir.), *Jeux et sports*, Paris, Encyclopédie de la Pléiade, p. 734.

² Caillois R., 1967 [1958], *op.cit.*, pp. 126-127.

³ *Ibid.*, voir le cinquième chapitre et plus particulièrement les pages 140 à 142.

« Faute de s'être, préalablement à toute analyse, posé la question de la réalité du jeu et de la façon dont il se présente à la conscience de celui qui en parle, les théories du jeu n'ont jamais dépassé le sens commun. »¹

Puis, malgré cette mise en garde, il utilise, dès les premières pages de son principal ouvrage sur le jeu, une image très représentative de sa démarche : *« Le jeu est comme le temps, dont saint Augustin disait : "Si personne ne me demande ce que c'est, je le sais ; mais si on me demande et que je veuille l'expliquer, je ne le sais plus." [...] Jeu et temps appartiennent l'un comme l'autre au domaine des réalités essentielles, presque insaisissables, qui forment le tissu vivant de notre existence, l'étreté de notre être. »* Quelques pages plus loin, il ajoute : *« Le Jeu est idée, au même titre que l'Amour, l'Enfance, la Mort, l'Art ou la Poésie. »²* Dans un ouvrage écrit vingt ans plus tôt, il affirmait déjà : *« le jeu ne tient pas à la chose mais à l'usage qu'on en fait »³.*

Nécessité de changer d'approche

Ce détour par une partie de la littérature consacrée à la définition du jeu – qui peut sembler un peu décousu et qui, pour le moins, ne rend pas justice à l'intérêt incontestable que présentent les ouvrages cités – nous laisse face à un problème : beaucoup d'auteurs considèrent, qu'ils l'admettent comme Henriot ou qu'ils ignorent cette question, que le jeu est une essence. Il ne s'agit pas ici de défendre une position de principe mais de montrer en quoi cette posture ne peut qu'aboutir à une définition incomplète et insatisfaisante du jeu. En effet, considérer celui-ci comme une essence, plutôt que comme une réalité socialement construite, fausse toute tentative de le définir, en butant sur deux écueils assez similaires, qui relèvent en réalité de la simple logique.

On a déjà évoqué le sophisme qui consiste à considérer comme jeu toute activité présentant un ou plusieurs points communs avec ce qui est, auparavant, défini comme relevant du jeu. Il y a plus grave : Huizinga, Caillois, Henriot et d'autres encore sont contraints, dans leur raisonnement, de définir le jeu par lui-même. C'est-à-dire qu'ils partent, tous, d'exemples de ce que leur langue désigne comme tel – on reviendra plus en détails sur ce point précis –,

¹ Henriot J., 1989, *Sous Couleur de jouer, la métaphore ludique*, Paris, José Corti, p. 12.

² *Ibid.*, pp. 9-10 et 24.

³ Henriot J., 1976 [1969], *Le Jeu*, Paris, Presses universitaires de France, p. 24.

autrement dit des activités bien concrètes, qu'il s'agisse du théâtre, du saut à l'élastique ou encore des osselets. Ils tirent de ces exemples des caractéristiques diverses, évoquées plus haut, qu'ils synthétisent dans une définition plus ou moins précise et sophistiquée, complétée par les présupposés de leur raisonnement. Puis ils reviennent à leurs exemples en soulignant à quel point ces derniers correspondent à la définition proposée. Celle-ci, bien que censée venir du monde des Idées, ne s'est donc à vrai dire jamais abstraite d'une réalité sociale, d'une conception du jeu située dans le temps comme dans l'espace.

Un début de solution à ce problème est proposé par Gusdorf, qui évoque la possibilité de distinguer « jeu » et « esprit du jeu » – le titre de l'article de Cazeneuve évoqué précédemment va également dans ce sens, puisqu'il s'intitule « L'esprit ludique dans les institutions ». Cette distinction commode débouche, notamment, sur une ébauche de définition, qui peut sembler intéressante :

« Le jeu, en tant qu'esprit, a donc pour champ d'application la totalité du domaine humain. [...] Dans cette perspective, indépendamment de tout autre critère et de toute autre règle, ce qui constitue le jeu c'est une attitude à l'égard du monde et de soi-même. Le joueur est celui qui a adopté à l'égard de toute réalité un certain style de comportement. C'est pourquoi le joueur seul sait en fin de compte s'il joue ou ne joue pas. C'est pourquoi aussi il est impossible en rigueur de faire la part du jeu, de délimiter, dans la vie individuelle et dans la vie sociale, un domaine propre du jeu, par opposition à un autre domaine d'où l'élément ludique serait banni. »¹

Ainsi, on pourrait se contenter d'estimer que Huizinga n'a sans doute pas systématiquement tort quand il voit du jeu dans toutes les sphères de la vie sociale. Malheureusement, il ne semble pas que cette distinction suffise à régler le problème de la définition du jeu et des jeux. En effet, préciser qu'on ne parle que d'un « esprit » ne permet pas de sortir d'une conception essentialiste, d'une vision du jeu comme réalité transcendante, indépendante de tout contexte social et culturel.

¹ Gusdorf G., 1967, « L'esprit des jeux », dans Caillois R., (dir.), *Jeux et sports*, Paris, Encyclopédie de la Pléiade, p. 1158. Il y déjà, chez Caillois, une idée similaire, consistant, à partir de l'anglais, à opposer *play* – l'action de jouer – à *game* – l'objet-jeu. Cette distinction montre bien que Caillois ne manque pas de percevoir la difficulté de vocabulaire qui entoure son travail. Étrangement, il n'en tire pas pour autant de conséquences notables quant à la manière dont il mène ensuite sa réflexion.

1.1.2 Les apports de la linguistique

Le jeu, un ensemble aux limites variables d'une langue à l'autre

Le développement qui précède peut sembler quelque peu abstrait mais un argument plus terre-à-terre doit permettre de faire mieux comprendre le reproche qui est fait ici aux auteurs cités. Il pourrait se résumer comme suit : quelqu'un qui veut parler du jeu en incluant tout ce que sa langue – en l'occurrence, dans la citation qui suit, le français – désigne par ce mot se met dans la situation de celui « *qui voudrait parler des étoiles et traiterai non seulement des astres lointains en même temps que des étoiles filantes, mais aussi des étoiles de mer, de certaines décorations, de la place de l'Etoile et des vedettes de la scène ou de l'écran* »¹. Sur le ton de l'humour et avec une certaine complaisance, Jacques-Olivier Grandjouan souligne un problème qui n'en est pas moins fondamental : comment parler d'une Idée du jeu, alors que le terme désigne des réalités aussi variées que le football, les drames shakespeariens et les probabilités en mathématiques ? Conscient de cet obstacle, Caillois va jusqu'à affirmer :

*« On en vient à douter que des caractères communs permettent de définir le jeu et que celui-ci puisse en conséquence faire l'objet d'un travail d'ensemble. [...] Ce sont des données si hétérogènes qui sont chaque fois étudiées sous le nom de jeux, qu'on est porté à présumer que le mot jeu est peut-être un simple leurre qui, par sa généralité trompeuse, entretient des illusions tenaces sur la parenté supposée de conduites disparates. »*²

Cette phrase, qui indiscutablement « *ruine la thèse même que l'auteur vient de soutenir* »³, a été ajoutée dans l'un des « dossiers » qui concluent l'ouvrage et, manifestement, n'a pas été prise en compte durant la rédaction de ce dernier. Henriot, pour sa part, ne se contente pas de souligner la difficulté, mais y répond de la manière suivante :

¹ Grandjouan J.-O., 1963, *Les Jeux de l'esprit*, Paris, Éditions du scarabée, p. 49.

² Caillois R., 1967 [1958], *op. cit.*, pp. 311-312.

³ Grandjouan J.-O., 1963, *op. cit.*, p. 35.

« *La polysémie inhérente au concept de jeu ne saurait faire négliger l'existence probable d'une sorte de noyau sémantique, par quoi la multiplicité de sens, qu'il est possible de lui attribuer, se trouverait ramenée à l'unité.* »¹

Puis il se demande : « *Si l'on peut dire que l'enfant "joue", que le musicien "joue", que le bois "joue", cette identité de termes ne doit-elle pas être posée comme une parenté de sens ?* »². Mais comment considérer cette supposition comme autre chose qu'une hypothèse théorique, sinon une pure spéculation ? Car il ne suffit pas d'affirmer qu'« *il doit y avoir quelque chose en commun* » à toutes les activités désignées par le terme jeu, « *mais il faut observer s'il y a bien quelque chose de commun à toutes.* »³

De fait, et sans même parler du jeu, les exemples abondent de différences entre les langues, dans leur manière de diviser le réel afin d'en rendre compte. On peut citer un cas célèbre, à propos du découpage du spectre des couleurs : on constate, en comparant le français et le gallois que les mots utilisés dans chacune de ces langues ne recouvrent pas des réalités identiques mais, plutôt, qui se chevauchent mutuellement⁴. Plus proche des jeux, les sports offrent aussi des exemples de désaccord entre les langues, puisque le billard ou les fléchettes sont considérées comme des sports en Grande-Bretagne mais pas en France⁵. Il faut donc commencer par répondre à Henriot que la « *parenté de sens* » qu'il suppose ne peut être admise que dans un contexte donné, ici celui de la langue française.

Lui-même, d'ailleurs, rappelle que le grec ancien possède trois mots différents pour désigner le jeu : *paidia* concerne les activités propres à l'enfant, *kubeia* désigne celles consistant à jeter des instruments comme des dés ou des osselets et *petteia* le fait de poser ou disposer des pions sur un tablier⁶. Le linguiste Louis-Jean Calvet a montré, pour sa part, que toutes les langues ne

¹ Henriot, 1976, *op. cit.*, p. 42, souligné par nous. N'est-ce pas précisément ce « probable » qui, inévitablement, devrait inciter à une plus grande prudence ? Huizinga et Caillois semblent en faire preuve, puisque l'un et l'autre consacrent un chapitre aux diverses façons qu'il y a de désigner le jeu, d'une langue à l'autre. Pourtant, une fois effectué ce détour, considéré par les deux auteurs comme crucial, aucun n'en tire, explicitement ou non, de conséquence notable.

² *Ibid.*

³ Wittgenstein L., 2004 [1951] *Recherches philosophiques*, Paris, Gallimard, p. 64.

⁴ Voir l'exemple utilisé par Hjelmslev du terme gallois *glas*, qui désigne des tons allant du gris au vert, en passant par le bleu, cf. Hjelmslev L., 1968 [1943], *Prolégomènes à une théorie du langage*, Paris, Éditions de Minuit, pp. 71-72.

⁵ Defrance J., 1995, *Sociologie du sport*, Paris, La Découverte, p. 94. Il s'agit là, certes, d'une démarcation d'ordre juridique. Cela ne change toutefois rien au problème de fond.

⁶ Henriot J., 1989, *op. cit.*, p. 19.

désignent pas de la même manière ce que le français appelle jeu. Il signale tout d'abord que la majorité des langues latines – en dehors du français, justement – n'établissent pas de lien entre activités ludiques et artistiques : pour un comédien et un instrumentiste, l'italien préfère les verbes *recitare* et *suonare* à *giocare*, tandis que l'espagnol substitue dans les mêmes cas *representar* et *tocar* à *jugar*. L'arabe classique fait également la distinction entre le jeu, la pratique d'un instrument et la représentation théâtrale. Calvet donne ensuite un exemple encore plus troublant, celui du bambara, qui distingue les jeux des enfants, les jeux de société, le football, les instruments à cordes, les instruments à vent, etc.¹ En conclusion de son ouvrage, il insiste en affirmant : « *le théâtre et la balançoire ne sont des jeux que parce que la langue le veut bien, ce qui ne suffit pas à fonder une analyse théorique* »².

Avant de revenir sur la portée décisive de l'analyse de Calvet pour définir et étudier le jeu ou les jeux, on peut compléter son argumentaire à l'aide d'exemples tirés de deux langues parmi celles qui donnent au jeu une acception particulièrement large : le français et l'anglais. Prenons la branche des mathématiques – ou des sciences sociales, selon la portée qu'on veut lui donner – appelée théorie des jeux (*games theory*). Les « jeux » dont elle traite ont probablement des points communs avec certaines activités humaines, plus communément désignées par ce mot, ce qui explique que celui-ci ait été retenu, mais jusqu'à quel point ? On en retiendra ici une définition simple : les jeux de la théorie des jeux sont des « *modèles [...] dont la représentation peut être faite à l'aide de symboles mathématiques plus ou moins compliqués.* »³ On admettra sans mal qu'il est peu évident, en partant de cette description, de faire le lien entre les « jeux » de la théorie des jeux et les quilles ou la *Commedia dell'arte*. On peut ajouter qu'en anglais, le « gain » d'un joueur est appelé « *payoff* », terme qui nous fait quitter pour de bon le champ lexical ludique – même dans la très large acception que lui donnent Caillois ou Henriot – pour celui de l'économie.

Dans un tout autre registre, lorsque Winnicott donne à l'un de ses ouvrages les plus connus le titre *Jeu et réalité* – traduction inévitablement approximative de *Playing and Reality* – il utilise la notion de jeu essentiellement comme une métaphore. Le psychanalyste développe sa théorie de l'objet transitionnel en postulant l'existence d'une aire intermédiaire entre « *la*

¹ Calvet L.-J., 1978, *Les Jeux de la société*, Paris, Payot, pp. 14-15.

² *Ibid.*, p. 207.

³ Guerrien B., 2002, *La Théorie des jeux*, Paris, Economica, p. 7.

réalité du dehors » et « *la réalité du dedans* »¹. Dans cet espace va prendre corps une manière d'être au monde que Winnicott appelle « jeu » (*playing*), qui se développe dès la petite enfance et permet à l'homme de supporter la contradiction entre les deux « réalités »². Il est intéressant de souligner la similitude entre la célèbre citation de Schiller et cette phrase de Winnicott, montrant bien la proximité des deux utilisations du terme : « *C'est en jouant, et seulement en jouant, que l'individu, enfant ou adulte, est capable d'être créatif et d'utiliser sa personnalité tout entière.* »³ Indépendamment des implications de cette affirmation pour la théorie psychanalytique, on retiendra que Winnicott ne parle jamais *des jeux*, qu'il s'agisse des mots croisés ou du saut à la corde, mais *du jeu* et même, plus précisément, de l'action de jouer (*playing*). Ce dont il est question, c'est une attitude, un type de comportement dont on ne trouve au demeurant nulle part dans l'ouvrage une définition précise et univoque ; l'auteur n'avait peut-être simplement pas d'autre mot satisfaisant à sa disposition.

Encore une fois, Henriot propose une contre-argumentation peu satisfaisante, ne prenant pas en compte des exemples comme ceux qui viennent d'être évoqués, mais sur laquelle il convient de s'arrêter. En premier lieu, le philosophe rétorque à Calvet que « *des langues comme l'allemand, l'anglais, le français usent d'un concept plus englobant, plus compréhensif que ceux au travers desquels se disperse et se réfracte la pensée de certains peuples latins.* »⁴ Il en vient alors à formuler une étrange hypothèse, formulée comme suit :

« Pourquoi ne supposerait-on pas une évolution générale des mentalités dans le cours de l'histoire [...] par laquelle les hommes des sociétés différentes [...] en viendraient à reconnaître la part de jeu qui entre dans la mise en œuvre de certaines pratiques dont leur langue, la mentalité particulière de la société dans laquelle ils vivent, leur interdisent à l'origine de comprendre la signification complète ? [...] On pourrait alors envisager une histoire de la formation et du développement de l'idée même de Jeu. Certaines langues, certaines mentalités, certains systèmes de pensée et d'action en sont peut-être restés à des stades

¹ Winnicott D.-W., 1975 [1971], *Jeu et réalité*, Paris, Gallimard, voir le premier chapitre et, plus particulièrement, les pages 47-48.

² *Ibid.*, p. 84 *sq.*

³ *Ibid.*, p. 110.

⁴ Henriot J., 1989, *op. cit.*, p. 77.

intermédiaires ; d'autres sont allés plus loin, qui se font du Jeu une idée plus large, plus substantielle. »¹

Cette vision évolutionniste des langues semble aussi arbitraire que caricaturale. Ne pourrait-on d'ailleurs pas aussi bien opposer à Henriot l'hypothèse exactement inverse, par définition tout aussi arbitraire, que les « stades intermédiaires » dont il parle sont en réalité plus avancés que ce qu'il considère pour sa part comme l'aboutissement auquel seraient arrivées les langues germaniques, laissant les langues latines, et plus encore l'arabe ou le bambara, à la traîne ?

Deuxièmement, Henriot reproche à Calvet d'utiliser, lui-même, le mot jeu pour regrouper des réalités que d'autres langues désignent par des mots différents :

« [Calvet] projette ainsi dans sa traduction l'idée qu'il se fait lui-même (et que l'on se fait aujourd'hui dans le monde où il vit) de ce que c'est que jouer. Cela comporte à titre d'implication une supposition parfaitement évidente : quel que soit le type de "jeu" auquel on "joue", c'est toujours d'un jeu qu'il s'agit et ce que l'on fait se nomme jouer. »²

Le même reproche est formulé à l'égard des sciences sociales en général, dont les représentants sont accusés de « *refuser souvent d'admettre qu'en décrivant les multiples idées du Jeu qui ont cours à différentes époques dans des sociétés différentes, ils reconnaissent implicitement la présence calme et tenace d'une idée de Jeu qu'ils sont les premiers à partager avec ceux dont ils rapportent le témoignage.* »³ Or si les chercheurs que stigmatise Henriot utilisent le mot « jeu » pour désigner des réalités variées, n'est-ce pas précisément que leur langue, en l'occurrence le français, ne dispose pas d'autre mot ?

On peut reprocher à Henriot – mais aussi aux auteurs qui suivent la même démarche, sans prendre le temps de la mettre en cause – de prendre le modèle pour la réalité et, comme le souligne la remarque de Grandjouan, de considérer qu'un signifiant unique implique l'existence d'un lien incontestable entre les différents signifiés auxquels il renvoie. Tout au plus peut-on admettre qu'il existe entre les différentes réalités désignées par le mot jeu

¹ *Ibid.*, p. 80.

² *Ibid.*, p. 74, souligné par l'auteur.

³ *Ibid.*, p. 26, souligné par l'auteur.

certaines points communs, certains traits de parenté, qui n'empêchent pas, toutefois, d'insister sur ce qui les différencie. Il peut même être salutaire de montrer, dans certains cas, que l'utilisation du vocable jeu est parfois abusive. À l'extrême, on finira en signalant que l'anglais *game* désigne le gibier et qu'un safari peut se traduire par *game drive*. On admettra sans mal qu'il est pour le moins acrobatique d'en déduire une parenté décisive entre la sphère ludique et le rhinocéros.

*

* *

Calvet conclue sa réflexion en répondant à la question qui sert de titre à cette section : « *le jeu n'existe pas, il n'y a que les jeux, et les diverses façons de les pratiquer* »¹. Dans un contexte où toute définition essentialiste du jeu semble, comme on vient de la montrer, aboutir à une impasse, cette affirmation permet de recentrer la réflexion. Avant de nous lancer dans tout travail de définition, la conclusion de Calvet doit nous convaincre que ce sont *les jeux* et, le cas échéant, leurs pratiquants et le contexte de leur pratique, dont les contours nécessitent d'être identifiés. C'est en tout cas dans cette voie que nous allons nous engager dans les paragraphes qui suivent, laissant de côté toute forme de questionnement par trop abstrait sur le jeu comme catégorie du comportement humain.

¹ Calvet L.-J., 1978, *op. cit.*, p. 16, souligné par l'auteur.

1.2. DÉFINITION DES JEUX

Les paragraphes qui précèdent, plutôt que de définir les jeux, ont pointé les difficultés d'y parvenir et, en quelque sorte, abouti à une définition par défaut, excluant du champ ludique un certain nombre de pratiques qui y sont souvent incluses. Il s'agit maintenant de proposer une définition positive et non plus en creux.

Avant cela, on montrera que la démarche défendue jusqu'ici, loin d'être arbitraire, correspond à des choix méthodologiques effectués en amont (1.2.1). On identifiera ensuite un nombre finalement restreint de caractéristiques nécessaires et suffisantes pour définir les jeux (1.2.2). Enfin, cette définition simple permet d'étoffer certaines critiques adressées à la typologie ludique imaginée par Caillois (1.2.3).

1.2.1 Travailler sur les jeux plutôt que le jeu, un choix méthodologique

Une question méthodologique et épistémologique

Si le jeu « *n'existe pas* », c'est que, comme on l'a souligné dans le cas des écrits de Schiller, il est une Idée, un concept. Plutôt que d'explorer la voie ouverte par la dichotomie entre le jeu et les jeux, trop nombreux sont ceux qui, considérant l'ensemble comme une seule et même réalité, se sont attelés à définir le jeu, qui faisait alors office de méta-objet, de contenant, permettant, une fois défini, de cerner les objets contenus en lui. Mais traiter de ce jeu-là autorise toutes formes de libertés, puisque son statut lui permet d'échapper à l'observation, à l'expérience. Étudier le jeu suppose, de la part de celui qui formule ce projet, une capacité à s'extraire du contexte historique et géographique dans lequel émerge sa pensée. Cette entreprise s'avère vaine, comme on l'a notamment montré au travers de l'illusion sémantique dont sont victimes plusieurs auteurs. Une telle démarche, dans un mouvement de retournement par ailleurs connu, peut être ainsi décrite : l'Idée, en l'occurrence celle du jeu, « *occulte la réalité qu'elle a mission de traduire et se prend pour seule réelle* »¹. Les penseurs du jeu usent de leurs sens, seulement quand la réalité que ces derniers saisissent vient

¹ Morin E., 2005, *Introduction à la pensée complexe*, Paris, Seuil, p. 23.

confirmer l'idée du jeu qu'ils ont préalablement cru identifier. Ils effectuent un va-et-vient permanent entre le jeu comme comportement et les jeux, qui sont des dispositifs, des artefacts, sans faire jamais, de manière claire, la distinction entre ces deux réalités. Ils aboutissent, de la sorte, à la fabrication d'une « *chimère métaphysique* », « *comme on forgerait une idée abstraite de chien en mêlant des caractéristiques prises de l'animal et d'autres prises de la constellation* »¹.

La démarche défendue ici consiste, au contraire, à considérer les jeux comme des objets identifiables – qui restent à définir – et observables par le chercheur. En même temps, il s'agira d'établir comment relier les jeux, une fois définis, aux conditions de leur pratique, comment dépasser l'alternative entre l'« esprit » et les « objets » et ainsi trouver une place à « *l'étude des jeux eux-mêmes* »².

En somme, dans les paragraphes qui vont suivre, notre étude des jeux se voudra « pragmatique » ou, plutôt, proche du « constructivisme réaliste » défendu par Jacques Lévy³. Dans ce cadre, les jeux doivent être envisagés comme des objets bien réels, au sens de soumis à l'expérience sensible, des artefacts dont les caractéristiques doivent être étudiées pour elles-mêmes. Le tout, d'une part, en rejetant « *le primat du matériel sur l'idéal* » ; deuxièmement, sans ignorer la difficulté d'« *observer la réalité en en étant partie prenante* »⁴, ce qu'ont mis en évidence, notamment, les éléments linguistiques évoqués plus haut. Le reste de ce chapitre, ainsi que les deux suivants, tenteront donc de définir les jeux comme des objets de recherche, à l'aune de ce choix épistémologique, et d'identifier les écueils qui guettent celui qui s'engage dans cette voie.

Les jeux comme objet d'étude : un contenu plutôt qu'une forme

Un autre point important, à retenir de cette distinction entre le jeu et les jeux, tient à l'inversion qu'elle implique entre les notions de forme et de contenu. Huizinga et Caillois s'accordent sur le fait que le jeu est une forme et que celle-ci ne présage en rien du contenu : toute activité humaine peut être considérée comme ludique, de la guerre aux cérémonies

¹ Chauvier S., 2007, *Qu'est-ce qu'un Jeu ?*, Paris, Vrin, pp. 15-18.

² During, 2002, « La sociologie du sport en France », *L'Année sociologique*, 2002/2, vol. 52, p. 301.

³ Lévy J., 1999, *Le Tournant géographique*, Paris, Belin, p. 44.

⁴ *Ibid.*, pp. 44-45.

religieuses, en passant par le saut en parachute et les charades. Si l'on envisage, au contraire, les jeux comme des objets susceptibles d'être observés et décrits, sans présumer de l'attitude ni des attentes des acteurs qui les utilisent, on obtient le schéma exactement inverse.

Un exemple éclairera cette affirmation. Soient d'un côté une partie d'échecs opposant deux forts joueurs professionnels, l'issue de leur rencontre devant désigner le vainqueur d'une compétition de très haut niveau et impliquant un gain financier conséquent : sans aucun doute possible, on n'est pas là dans le domaine du loisir¹, puisque les deux joueurs sont en train d'exercer leur métier et de faire leur possible pour en tirer un salaire aussi élevé que possible. Soit maintenant l'exemple opposé de deux amis, qui se retrouvent un dimanche pour disputer une partie, en commentant les événements politiques de la semaine passée et en se souciant finalement peu du résultat. Il y a un monde entre ces deux scènes et le penseur qui cherche à définir l'Idée du jeu, ou plutôt qui use de cette Idée pour appréhender la réalité, pourra gloser sur ce que l'une et l'autre ont ou non de ludique. En revanche, le chercheur qui a pris son parti d'étudier les jeux n'aura aucun doute sur le fait qu'une activité clairement identifiable, appelée en français les échecs, fait le lien entre les quatre acteurs. C'est elle qu'il doit dès lors définir et, si possible, comparer avec d'autres, *a priori* similaires. Libre à lui de trouver par la suite des raisons de ne traiter que des professionnels ou uniquement des joueurs du dimanche, c'est une autre question.

Ainsi, le projet présenté ici se contentera, comme explicité plus haut, de traiter *des jeux* et de leur pratique en France. Au risque d'insister, il s'agit, en somme, de prendre acte de ce reproche formulé par Pierre Parlebas :

« *L'étude des pratiques ludiques a davantage donné lieu à des dissertations littéraires ou philosophiques qu'à des recherches opérationnelles ancrées sur le terrain.* »²

Pour éviter toute ambiguïté, on conservera, dans ce chapitre, le principe d'une distinction entre le singulier et le pluriel – et l'utilisation de l'adjectif indéterminé « un », dans le cas

¹ À noter que le loisir est, précisément, une forme et non un contenu, qu'il ne définit même « rien qu'un vide », comme le démontre Paul Yonnet – à la suite de Dumazedier – en prenant l'exemple du bricolage ou des repas de famille, qui relèvent du loisir, lorsqu'ils se définissent en opposition à toute forme de contrainte dans Yonnet P., 1999, *Travail, loisir. Temps libre et lien social*, Paris, Gallimard, p. 77.

² Parlebas, P., 2003, « Le destin des jeux : héritage et filiation », dans *Socio-anthropologie*, n°13, [En ligne], <http://socioanthropologie.revues.org/document173.html>

d'un exemple. Reste maintenant à établir ce que sont les jeux et en quoi ils constituent un ensemble cohérent, pouvant être étudié pour lui-même.

1.2.2 De l'intérêt des définitions classiques pour définir les jeux

Il est temps de rendre justice à Huizinga et Caillois. Leur premier mérite est d'avoir extrait les jeux du seul registre de l'enfance, où avaient tendance à les reléguer les pédagogues et psychologues comme Piaget, qui définit les jeux comme des activités indissociables du développement de l'enfant et de l'adolescent, considérant les jeux des adultes – si une telle expression a un sens – au pire comme une forme de régression, au mieux comme le témoin d'une période antérieure¹. Par ailleurs, si l'on peut leur reprocher d'avoir échoué, en voulant définir le jeu comme une catégorie essentielle du comportement humain, leur travail apporte néanmoins une aide très précieuse pour qui veut définir les jeux. Rien de surprenant à cela, si l'on se souvient des reproches qui leur ont été adressés plus haut, à commencer par celui d'un va et vient inavoué entre des exemples empiriques et le monde des Idées. C'est, d'ailleurs, en cela que réside la principale difficulté rencontrée par leurs commentateurs : démêler ce qui, dans les définitions proposées, relève de l'essence et de l'abstraction, de ce qui dérive d'une observation empirique des jeux et des joueurs.

Rappelons rapidement les principales caractéristiques que retiennent Huizinga et Caillois. Pour ces deux auteurs, le jeu est une activité volontaire, sentie comme fictive, située en dehors de la vie courante et, pour cela, circonscrite dans des limites précises de temps et d'espace, improductive, pourvue d'une fin en soi, incertaine quant à son dénouement et, enfin, soumise à des règles précises et arbitraires. Caillois ajoute que les qualificatifs « réglée » et « fictive » tendent s'exclure mutuellement, les jeux de simulacre pouvant être fictifs et non réglés². Chacune de ces caractéristiques a été largement commentée et critiquée. On se contentera ici d'insister sur trois d'entre elles.

¹ Piaget J., 1992 [1945], *La Formation du symbole chez l'enfant. Imitation, jeu et rêve, image et représentation*, Neuchâtel, Delachaux et Niestlé, 310 pp. Voir le deuxième chapitre.

² Huizinga J., 1951, *op. cit.*, pp. 35 et 58 ; Caillois R., 1967 [1958], *op. cit.*, pp. 42-44.

Gratuité des jeux et opposition à la vie courante

Tout d'abord, et en cela on s'éloigne encore une fois de la thèse de Huizinga, la définition proposée pousse à exclure certaines activités humaines qui, justement, ne peuvent pas être considérées comme gratuites ni comportant leur fin en soi. On rejoint l'argument qui a été avancé précédemment et que développe Cazeneuve. La politique n'est pas une activité ayant sa fin en soi puisqu'elle vise « *le bien de la Cité ou de l'État* »¹. Encore une fois, la politique, la guerre ou la religion ne peuvent être considérées comme ludiques que métaphoriquement, indépendamment de leur raison d'être première.

Il est intéressant de remarquer que la critique, formulée par plusieurs auteurs, à l'égard de la notion de gratuité défendue par Huizinga et Caillois, soulève le problème exactement inverse : les jeux sont-ils vraiment improductifs ? Ainsi, Thierry Wendling rappelle avec justesse que « *le jeu produit du mythe, le jeu suscite des sentiments esthétiques, le jeu confectionne un temps spécifique, le jeu engendre des champions...* »². Aussi fondée que soit cette remarque, elle se situe toutefois à un niveau qui dépasse celui de la seule définition : le mythe, les sentiments esthétiques, le culte des champions sont autant de pistes qui méritent d'être explorées ; cependant, elles n'ont pas leur place dans une définition théorique de l'objet jeu(x). Les jeux partagent, tous, la caractéristique d'être intrinsèquement et en premier ressort gratuits, par contre tous ne produisent pas du mythe ni des sentiments esthétiques : on a là une piste pour établir une typologie des jeux, pas pour les définir. Il faut même aller plus loin que Caillois, pour qui les joueurs professionnels ne sont *plus* des joueurs³ : les joueurs professionnels, qu'on le veuille ou non, jouent et on va voir que les autres points de notre définition vont dans ce sens.

La réserve de Wendling s'applique également à l'idée selon laquelle les jeux se situent « *en dehors de la vie courante* »⁴. L'ethnologue se pose la question : « *Mais par quel moyen départager la brutalité du réel de la délicatesse du jeu ?* », à laquelle il répond :

¹ Cazeneuve J., 1967, *op. cit.*, p. 733.

² Wendling T., 2002, *op. cit.* p. 35.

³ Caillois, 1967 [1958], *op. cit.*, p. 36.

⁴ Encore une fois, on remarque que les caractéristiques proposées par Huizinga et Caillois, si on s'en sert, comme eux, pour définir le jeu plutôt que les jeux, entrent en contradiction avec l'idée que toute action humaine relèverait du jeu.

« C'est le regard posé sur l'événement qui lui donne sa portée et je ne vois pas dès lors en quoi le désespoir du joueur qui perd se distinguerait, de par sa nature ludique, d'une autre souffrance morale liée à un accident de la "vie quotidienne" »¹.

Mais là encore, lorsqu'on invoque « *le regard posé sur l'événement* », on sort du cadre strict d'une définition. Le désespoir ou la joie d'un joueur d'échecs n'ont rien à faire avec le jeu lui-même mais avec ce que le passionné a vu ou cru voir comme implications possibles de sa défaite ou de sa victoire. La seule vérité incontestable du jeu est qu'un des deux rois s'est fait mater, ce qui n'a *a priori* aucune incidence sur autre chose que le seul résultat comptable de la partie. Les jeux ont leur « *logique interne* » qui, au moins en théorie et en premier lieu, doit être perçue et étudiée comme rigoureusement indépendante des réalités sociales qui peuvent l'investir et, ainsi, constituer leur « *logique externe* »².

Objectifs et règles des jeux

Pour que les choses deviennent plus claires, il faut compléter notre définition en y ajoutant la notion d'objectif. Celui-ci peut être identifié dans tous les jeux, même les plus simplistes : non seulement ceux-ci n'ont pas, comme il vient d'être dit, d'autre fin qu'eux-mêmes, mais encore cette fin est-elle fixée au préalable et détermine-t-elle de quel jeu il s'agit. Prenons l'exemple d'un enfant qui saute d'un escalier et, à chaque fois, réitère sa tentative depuis une plus haute marche ; le jeu prendra fin à cause d'une chute ou parce que le joueur n'osera pas s'élancer. Le jeu est motivé ici par un objectif interne, assez vague mais bien réel – qu'il soit ou non formulé – qui fait aussi, dans cet exemple simple, office de règle, à moins que le joueur ne s'impose par exemple, en plus, de sauter à cloche pied. C'est même cet objectif, aussi gratuit qu'arbitraire, qui constitue le jeu, qui n'existerait pas sans lui.

Pour bien insister sur l'importance de l'objectif des jeux et sa nature arbitraire, reprenons l'exemple de l'opposition entre nos deux couples de joueurs d'échecs. Dans les deux cas, le jeu est défini par un objectif interne, que poursuivent les débutants aussi bien que les meilleurs joueurs du Monde, consistant à mater le roi adverse. Cet objectif ne peut être atteint et, même, ne peut avoir de sens, qu'en rapport avec un ensemble de règles acceptées par les

¹ Wendling T., 2002, *op. cit.*, p. 36.

² Parlebas P., 2003, *art. cit.*

deux protagonistes, qui déterminent les modalités de déplacement et de capture des pièces sur l'échiquier. Qu'il ait été décidé, à une époque et en un lieu donné, que les échecs pouvaient donner lieu à une forme de rémunération, n'entre pas ici en ligne de compte et il s'agit d'un objectif externe au jeu lui-même. Les joueurs peuvent, d'ailleurs, tirer de leur réussite toutes sortes de profits, comme prouver leur supériorité intellectuelle ou devenir célèbres, rien de tout cela n'est inhérent au jeu. L'idée même qu'il faille désigner un champion du Monde n'est en aucun cas un présupposé de quelque jeu que ce soit. En cela, les jeux se définissent indépendamment de l'attitude, des attentes, des mythes qui peuvent ou non les entourer.

Il n'est pas certain, en revanche, qu'il faille absolument conserver l'idée que le dénouement d'un jeu soit incertain. D'un côté, il est vrai qu'on peut supposer qu'un jeu où l'on gagne à tous les coups pourrait devenir lassant. Deux arguments vont cependant à l'encontre de ce point de vue. D'une part, des jeux comme les dames, les échecs ou le go, étant à information complète¹, sont susceptibles d'être résolus de manière définitive. Alors serait supprimée, au moins en théorie, toute incertitude quant au résultat. De plus, l'incertitude n'est pas la même suivant la complexité d'un jeu d'une part, suivant les connaissances et l'habileté des joueurs d'autre part : il y aura une grande incertitude de résultat à une partie de morpion sur un tablier de neuf cases si les capacités intellectuelles des deux joueurs ne leur permettent pas de voir que le premier coup peut décider l'issue, de manière irréversible.

Vient un deuxième argument, plus important. Considérer l'incertitude comme une caractéristique nécessaire des jeux revient à en donner une définition normative. Par exemple, on ne peut exclure la possibilité qu'un joueur trouve une immense satisfaction dans des victoires faciles contre des adversaires moins forts que lui – bien qu'on puisse considérer, même dans ce cas extrême, qu'il subsiste toujours une incertitude théorique entourant le résultat. À moins qu'on ne préjuge des attentes de ce joueur, ce qui revient à distinguer ce que seraient de bons et de mauvais jeux. On ne retiendra donc pas l'incertitude du dénouement parmi les caractéristiques nécessaires pour définir les jeux – si ce n'est, tout au plus, une incertitude théorique propre à toute activité humaine –, en considérant qu'elle relève plus

¹ Il faut bien préciser que cette affirmation est théorique car un joueur, même s'il a sous les yeux la totalité des éléments constitutifs du jeu, ne peut pas prévoir toutes les réactions possibles de son ou ses adversaires ; néanmoins, les progrès récents de l'informatique ont permis de résoudre les dames anglaises (*English draughts*, également appelées *American checkers*, qui se jouent sur un damier de soixante-quatre cases au lieu de cent), montrant que le résultat d'une partie parfaitement jouée de part et d'autre est nul, et prouvant ainsi de manière empirique qu'il existe une solution à tous ces jeux. Cf. Schaeffer J. *et al.*, 2007, « Checkers is solved », *Science*, vol. 317, n°5 844, pp. 1518-1522.

d'une attitude supposée du ou des joueurs, que des mécanismes des jeux eux-mêmes. On lui substituera un élément moins ambigu, le fait qu'il soit possible de gagner ou de perdre, mais ce dernier est *de facto* déjà contenu dans la notion d'objectif ludique¹.

Définition des jeux

On peut déduire de ce qui précède que les jeux se définissent par trois éléments *nécessaires et suffisants*. Le premier consiste en un objectif interne absolument arbitraire, qui donne à un jeu sa raison d'être et qui n'a pas, *a priori*, le moindre impact sur la vie courante. Vient ensuite un ensemble de règles, tout aussi arbitraires, qui tendent à se soustraire aux impératifs de la vie sociale. Existe enfin un lien qui unit ces deux éléments, les règles n'ayant de sens qu'en rapport avec l'objectif fixé au départ – et réciproquement – et leur seule motivation possible étant de rendre ce dernier plus ou moins difficile à atteindre. Dans cette optique, il faut comprendre, dans la citation de Lévi-Strauss « *Le jeu consiste dans l'ensemble des règles qui le décrivent* »², non pas « le jeu » mais « un jeu » ou encore « tout jeu ».

On n'abordera pas, pour l'instant, la question des limites spatiales et temporelles des jeux, qui pose certains problèmes, même si elle ne se distingue pas fondamentalement de celle de la séparation avec la vie courante. Il faut, en revanche, ajouter deux précisions, avant d'en avoir terminé avec cette définition. Premièrement, les jeux ne possèdent pas l'exclusivité des caractéristiques qui viennent de leur être attribuées : il existe d'autres activités réglées et arbitraires. On postulera, par contre, que c'est la mise en commun de tous ces éléments qui définit les jeux et rien d'autre. D'autre part, d'autres qualités leur sont souvent abusivement attribuées, comme la notion de plaisir. Dans la perspective proposée ici – sur ce point, un consensus semble se dessiner entre plusieurs commentateurs de Huizinga et de Caillois – le plaisir, qui relève de l'attitude du joueur, ne peut pas être inclus dans la définition de la logique interne des jeux, pour les mêmes raisons que l'incertitude du résultat. Il en va de même pour l'opposition entre jeux et sérieux, les jeux pouvant devenir, au moins aux yeux de certains de leurs pratiquants, la chose la plus sérieuse qui soit.

¹ C'est pourquoi on ne retient pas l'une des caractéristiques de la définition proposée par Jesper Juul, « l'issue quantifiable », qui est redondante avec l'objectif. Cf. Juul J., 2005, *Half-real*, Cambridge/London, MIT Press, pp. 36-38.

² Lévi-Strauss C., 2003, [1958], *Anthropologie structurale*, Paris, Pocket.

Enfin, il faut constater que cette définition permet, malgré certains points communs bien réels, d'évacuer le problème de l'art dramatique, qu'Henriot inclut dans la sphère ludique, à la suite de Caillois. Une discussion sur la définition du théâtre ou de l'art en général n'a pas sa place ici et on se contentera donc d'attirer l'attention sur deux points. Premièrement, il paraît douteux qu'une représentation théâtrale puisse avoir un sens sans un objectif externe, à savoir la présence d'un public, éventuellement critique. En second lieu, s'il est question de règles concernant le théâtre ou même les arts plastiques ou la musique – règles dramaturgiques comme l'unité de temps ou de lieu, règles de la perspective, de l'harmonie, etc. –, on peut postuler que le rôle d'un auteur, d'un comédien ou encore d'un peintre, est précisément de remettre ces règles en question, dans le cadre d'un débat artistique qui ne peut être isolé d'un contexte plus général. Ainsi, l'art, comme la politique ou la religion, n'est pas un jeu.

1.2.3 Limites de la typologie de Caillois

La définition proposée a d'autres implications que celle d'exclure de notre champ d'investigation des activités humaines que beaucoup considèrent comme relevant du ludique. Elle permet, également, d'y voir plus clair dans un débat récurrent dans la littérature sur le sujet, qui porte sur la pertinence de l'un des passages les plus importants de l'ouvrage de Caillois.

Les catégories ludiques sont-elles ludiques ?

Celui-ci, à la suite de sa définition, propose une typologie qui divise les jeux en quatre grandes catégories. La première, l'« *agôn* », réunit les jeux qui consistent en une compétition, un combat à égalité de chances entre deux adversaires ou plus. Vient ensuite l'« *aléa* », où l'on trouve les jeux « *fondés sur une décision du destin* ». Les deux dernières catégories sont le simulacre ou « *mimicry* », où l'on joue à croire ou faire croire qu'on est un autre et, enfin, l'« *ilinx* », qui réunit les jeux liés à la recherche du vertige physique et/ou psychologique¹.

Cette classification présente, à première vue, un grand intérêt, à condition toutefois de l'interpréter à la manière de Paul Yonnet, pour qui il faut y voir des catégories qui sont, avant

¹ Caillois R., 1967 [1958], *op. cit.*, pp. 50-72.

d'être ludiques, des « *catégories de la vie humaine* »¹. Henriot formule la même idée, quoique un peu différemment :

« *Si l'on reprend la classification des structures « ludiques » proposées par Caillois, on constate qu'aucune de ces quatre catégories qu'il distingue ne suffit à faire qu'il puisse y avoir jeu.* »²

On va voir que cette approche permet, tout d'abord, de réévaluer la portée de certaines critiques qui, croyant prendre en défaut la typologie de Caillois, passent à côté de l'essentiel.

Première critique : les inévitables insuffisances d'un modèle

La principale de ces critiques, formulée par plusieurs auteurs, consiste à souligner que les supposées catégories ludiques sont séparées par des frontières pour le moins difficiles à identifier avec précision et que, partant, de nombreux jeux – sinon tous – tendent à appartenir simultanément à plusieurs d'entre elles. On peut notamment développer cet argumentaire à propos du jeu d'échecs, en signalant que, s'il s'agit bien *a priori* d'un jeu de compétition, les autres catégories n'en sont pas absentes, au moins pour ce qui est du vertige et du simulacre³. Il est vrai que, d'une part, un joueur peut faire des mimiques, prendre la pose pour le public ou simplement pour son adversaire ; que, d'autre part, certaines sensations liées à la compétition, comme l'augmentation du rythme cardiaque dans les moments critiques, relèvent du vertige ; quant à la part de chance ou de hasard présente dans les jeux à information complète, on reviendra dessus. De la même manière, le poker s'insérerait aisément dans les quatre catégories à la fois. La médiatisation et les retransmissions télévisées de certains sports ajoutent encore à l'ambiguïté.

Cette manière d'envisager les choses appelle une première objection : Caillois, lui-même, n'omet pas de souligner que toute compétition peut devenir un spectacle et que « *le champion et la vedette sont des personnages interchangeables* »⁴. Pour autant, cela ne fait pas du football un jeu de simulacre. Le succès du football en Europe Occidentale, s'il peut certainement s'expliquer historiquement et sociologiquement, n'est pas en germe dans ses

¹ Yonnet P., 2003, *La Montagne et la mort*, Paris, Fallois, p. 197.

² Henriot J., 1989, *op. cit.*, p. 112.

³ Bernard, J., 2005, *Socio-anthropologie des joueurs d'échecs*, Paris, L'Harmattan, pp. 55-61.

⁴ Caillois R., 1967 [1958], *op. cit.*, p. 150.

règles, au moins d'un point de vue théorique. D'ailleurs, les joueurs des divisions inférieures du championnat de France disputent des rencontres devant des tribunes parfois entièrement vides, sans qu'il faille en déduire qu'ils ne jouent pas au même jeu que les célébrités des meilleurs clubs du monde. De ce point de vue, on postulera simplement qu'un jeu peut presque toujours être inclus, sans trop d'hésitation, dans une catégorie ludique principale. Que l'on constate ensuite l'influence d'autres catégories n'enlève rien à la pertinence de ce classement. En ce sens, la typologie de Caillois est un modèle – n'est que cela, devrait-on dire –, soit « *une représentation idéalisée du monde réel construite pour démontrer certaines de ses propriétés* », suivant la définition de Peter Haggett¹. Son rôle est, notamment, de permettre au lecteur de « *distinguer entre le fondamental et l'accessoire* »². Dès lors, il n'est pas sûr que la critique du modèle présente un quelconque intérêt, si elle ne s'accompagne pas d'une discussion en profondeur de ses présupposés théoriques.

La portée de notre deuxième objection est autrement plus importante, puisqu'elle va précisément dans ce sens. Considérer la compétition, le simulacre, le hasard et le vertige comme n'ayant *a priori* rien de ludique renverse en effet tout le raisonnement. Le fait de retrouver ces mêmes catégories à l'œuvre dans diverses institutions humaines n'a plus rien de surprenant – c'est un truisme – et ne permet pas de déduire qu'un « esprit ludique » soit à l'origine de toute réalité sociale. Ce qui, en soi, ne permet pas de remettre en cause la pertinence de la typologie de Caillois, si l'on veut bien considérer que les catégories qui la composent ne sont ludiques que secondairement, qu'elles ne sont qu'un outil parmi d'autres pour classer les jeux.

Deuxième critique : les jeux sont tous « de compétition »

Suivant la définition des jeux proposée ici, qui demeure très proche de celles de Huizinga et Caillois, on constate que surgit une autre difficulté. En effet, la notion d'objectif, présentée comme centrale, amène à se demander si tous les jeux n'impliquent pas, à un degré ou un autre, une forme de compétition. Même les jeux de hasard ou de vertige impliquent une forme d'affrontement, y compris lorsqu'il n'y a qu'un seul joueur. L'exemple simple de l'enfant qui saute d'un escalier le confirme : quelles que soient les implications qu'on veuille voir dans ce

¹ Cité dans Brunet R., 2000, « Des modèles en géographie ? Le sens d'une recherche », dans *Bulletin de la Société de géographie de Liège*, n°2, pp.21-30.

² *Ibid.*

geste, il demeure avant tout une forme de « *compétition avec soi-même* »¹ ou, si l'on préfère, contre les éléments. Il en va de même pour les alpinistes, les joueurs de bridge, les amateurs de mots croisés ou les petites filles qui sautent à la corde : il s'agit, dans tous les cas, de faire mieux que les autres ou, en l'absence d'adversaire, le mieux possible – et éventuellement mieux que la fois précédente. Ce « mieux » se mesure à l'aune de l'objectif fixé au départ.

Les jeux de hasard ne font pas exception. Caillois considère que celui qui joue à la roulette ou encore à « pile ou face » est entièrement passif, puisqu'il s'abandonne au hasard. En réalité, et quelle que soit l'idée que l'on se fasse de sa rationalité, le joueur, bien loin de s'abandonner, joue avec, ou encore contre le hasard. Si les participants sont plusieurs, alors ils sont en compétition les uns avec les autres et attendent du hasard qu'il les départage, suivant les règles fixées au départ. L'abandon est donc théorique et n'est pas du tout incompatible avec la notion de compétition². Ce point se vérifie dans le cas des machines à sous. Leurs pratiquants poursuivent un but, celui de gagner de l'argent et, plus largement, de vaincre la machine, l'informatique. « *La personne qui gagne est généralement satisfaite d'elle-même, contente d'avoir accompli quelque chose, fière d'avoir réussi.* »³ Pour illusoire ce cela puisse paraître, on voit bien qu'il n'est pas question ici de s'abandonner à la décision du hasard, du moins pas complètement.

Si le hasard et le vertige peuvent être des éléments repérables dans les jeux – et il est crucial de noter leur présence –, cela n'en fait donc pas des catégories ludiques à part entière. Ils sont, tout au plus, un moyen sur lequel peuvent s'appuyer les règles d'un jeu. De plus, on verra dans le chapitre suivant que, notamment en ce qui concerne le hasard, la perception des acteurs joue un rôle non négligeable : considérer que le poker est un jeu de hasard relève autant du droit, des mathématiques ou encore du statut social des personnes interrogées que de toute discussion théorique. Reste donc la compétition, élément commun à tous les jeux ainsi que nous les avons définis. Il est toutefois fondamental de signaler qu'en aucun cas la réciproque n'est vraie. Si Huizinga a raison d'insister sur le lien primordial qui unit les jeux et la compétition, on ne voit pas ce qui peut lui permettre d'affirmer que toute compétition

¹ Yonnet P., 2004, *Huit Leçons sur le sport*, Paris, Gallimard, p. 72.

² Il faut signaler que Caillois ne pouvait pas arriver à cette conclusion, étant donné qu'il inclut dans son analyse les rites religieux aussi bien que le théâtre ; dans ces deux cas et bien d'autres, il est vrai qu'il n'est pas question de compétition.

³ Martignoni-Hutin J.-P., 2003, « Bandits manchots et machines à sous. Le bruit et les couleurs de l'argent », *Socio-anthropologie*, n°13, [en ligne] <http://socioanthropologie.revues.org/document176.html>.

relève du domaine ludique. La compétition sert d'ingrédient à de nombreux domaines comme la politique ou l'économie, pour ne citer que deux exemples. Ce n'est pas, comme il l'affirme, « *l'agôn [qui] accuse tous les traits formels du jeu* »¹ mais le contraire.

Un dernier problème : le simulacre

Si notre démonstration a permis de regrouper la plus grande partie des jeux dans la seule catégorie « *agôn* », faisant de l'« *aléa* » et du « *vertige* » des notions inopérantes, s'il ne s'agit que de définir les jeux, les choses ne sont pas aussi simples en ce qui concerne le simulacre. Il est difficile, en effet, de discerner une dimension agonistique dans l'activité d'un enfant qui joue au policier ou à la dînette. Il n'est pas même évident de parler d'objectif et de règles à propos de telles actions. Par conséquent, la définition que nous avons décidé de retenir ne laisse, de fait, pas de place aux « *jeux* » de simulacre, du moins pas à tous.

Alors, se pose la question : la dînette est-elle un jeu ? Ou plutôt, le jeu de la dînette existe-t-il au même titre que le jeu des petits chevaux ? Deux éléments vont permettre de répondre à cette question. Premièrement, on peut supposer que, si la dînette est considérée comme ayant à voir avec le jeu, alors que le bricolage et la cuisine seraient des loisirs d'adultes, c'est qu'il existe un discours très développé dans la littérature sur la psychologie de l'enfant, qui consiste à désigner par le terme jeu tout ce qui a trait aux activités enfantines. Ce discours s'est introduit dans le langage courant, comme lorsque l'on enjoint un enfant d'aller jouer dans sa chambre – alors qu'on pourrait lui demander d'aller *s'occuper*. Cela ne nous dit pas avec certitude que les enfants, quand bien même ils ne feraient que jouer, jouent pour autant à *des jeux*. Cela nous mène au deuxième point, fondamental, qui est simplement un problème de nature grammaticale : il y a une différence majeure entre jouer *avec une dînette* et jouer *au jeu de la dînette*. De même, jouer à la guerre ne veut pas dire jouer au jeu de la guerre et ne présume donc pas de l'existence de celui-ci. Autrement dit, la dînette est un divertissement, un moyen de passer le temps – indépendamment des implications que l'on peut y déceler en termes de développement de la personnalité –, au même titre que le fait de tendre et détendre un élastique au bout de ses doigts. La personne qui fait cela joue peut-être, mais elle ne joue

¹ Huizinga, 1951, *op. cit.*, p. 62 ; c'est exactement avec ce genre de « *déductions* » que Huizinga peut affirmer que tout relève du jeu. On a vu, inversement, que la compétition ne peut constituer à elle seule une définition des jeux, même si elle en est un élément indispensable.

pas à un jeu. « Le concept d'un jeu n'est pas le concept d'un acte déterminé de jouer »¹. On ne fait finalement que retomber sur le problème initial, la nécessaire distinction entre le jeu ou action de jouer et des dispositifs constitués de règles et d'objectifs à atteindre.

On retiendra qu'il existe des jeux qui reposent sur la simulation, notamment des jeux vidéo, qu'ils mettent en scène des footballeurs, des coureurs automobiles ou des guerres entre des vaisseaux spatiaux. On y retrouve sans aucun mal toutes les caractéristiques de la définition exposée plus haut. Le simulacre peut donc, lui aussi, être un ingrédient d'un jeu, pas sa caractéristique première. Quant aux « jeux » qui ne se définissent *que* par le simulacre, comme le jeu vidéo Sim City, dont l'objet est de se glisser dans la peau d'un promoteur-maire construisant une ville, on peut légitimement se demander si, comme la dînette suscitée, il ne serait pas plus judicieux de parler à leur propos de *jouets* plutôt que de jeux².

*

* *

Ainsi d'une définition, certes restrictive, mais d'autant plus rigoureuse des jeux. On pourrait formuler les choses de la manière suivante : ont été isolés des objets qui ne sont *que* des jeux, excluant par conséquent des activités présentant avec eux des points communs, ceux-ci n'étant toutefois pas pertinents ou pas suffisants pour les définir. Il est vrai que cette définition laisse inévitablement de côté des cas limites, problème visiblement commun à toutes les entreprises similaires qui ont pu être menées³.

Afin de laisser de côté ces cas qui nous mèneraient à de nouveaux développements, ici superflus, on se contentera de proposer à leur endroit l'appellation « quasi-jeu », qui s'inspire du vocable « quasi-jeu sportif », utilisé par Pierre Parlebas⁴. Il reste, pour compléter ce travail de définition, à situer plus précisément notre objet d'étude parmi les – encore – nombreuses réalités contenues dans cette définition.

¹ Chauvier S., 2007, *op. cit.*, p. 15, souligné par l'auteur.

² Cette idée a été notamment suggérée dans les travaux de l'équipe de recherche toulousaine « LudoScience ».

³ Cf. par exemple Juul J., 2005, *op. cit.*, p. 44, où sont évoqués ces « *borderline cases* ».

⁴ Parlebas P., 1999, *Jeux, sports et sociétés. Lexique de praxéologie motrice*, Paris, INSEP, 460 pp.

1.3. UNE CATÉGORIE PERTINENTE : LES JEUX CONVENTIONNELS

1.3.1 Définition des jeux semi-conventionnels et conventionnels

Deux sous-catégories de jeux

Parmi les nombreuses typologies que l'on peut trouver dans la littérature consacrée, il en existe une qui, malgré son réel intérêt, semble avoir assez peu retenu l'attention. Elle consiste à identifier, parmi les jeux, deux nouvelles catégories : les jeux semi-conventionnels et les jeux conventionnels. La définition proposée par Vernes présente le mérite d'être simple et de donner un nom à deux types d'objets que d'autres auteurs séparent spontanément.

Vernes reprend comme point commun à tous les jeux l'existence d'un objectif, qu'il appelle « *but conventionnel* »¹, l'adjectif choisi visant à insister sur le fait que c'est, dans tous les cas, un accord entre les participants qui détermine cet objectif. Les exemples d'un jeu de fléchettes et des échecs permettent, cependant, de montrer que les moyens utilisés pour atteindre cet objectif ne sont pas de même nature. Dans le premier cas, l'arrivée des fléchettes sur une cible, qui détermine le nombre de points marqués par le joueur, dépend non seulement de l'habileté du joueur mais, également, d'un « *ensemble de lois naturelles qui régissent la trajectoire des fléchettes* », parmi lesquelles on peut citer la pesanteur, comme étant la plus évidente. À l'opposé, les moyens des jeux conventionnels – le mode de déplacement et de capture des pièces aux échecs ou aux dames, la valeur des cartes au bridge et leurs possibles combinaisons au poker – sont fixés, uniquement, par des règles sur lesquelles se mettent d'accord les joueurs².

Un autre moyen de formuler cette opposition cruciale consiste à identifier ou non, au sein des jeux, une « *pertinence motrice* » :

¹ Vernes, J.-R., 1967 « Jeux de compétition », dans Caillois (dir.), *Jeux et sports*, Paris, Encyclopédie de la Pléiade, p. 353.

² *Ibid.*, pp. 353-355.

« Selon [ce] critère, le jeu d'échecs n'est pas un sport ; il s'agit d'une pratique [...] qui ne peut être dénommée « sport » tout comme le scrabble ou le bridge dont la pertinence n'est pas motrice mais combinatoire et symbolique. On peut jouer aux échecs ou au scrabble par correspondance, sans s'appuyer sur la motricité ; il serait difficile d'en faire autant avec le rugby ou le saut à la perche. »¹

Vernes déduit ensuite, de cette opposition, que *« la règle des jeux conventionnels est ordinairement beaucoup plus longue et complexe que celle des jeux semi-conventionnels. »²* Pourtant, les contre-exemples abondent : le football ou les jeux de quilles reposent sur des corpus de règles au moins aussi élaborés que les dames ou *a fortiori* les petits chevaux et le morpion. L'évolution qui aboutit à une sophistication des règles de certains jeux n'a donc que peu de choses à voir avec cette opposition entre jeux conventionnels et semi-conventionnels. Par conséquent, la seule raison pour laquelle nous retiendrons la typologie de Vernes est qu'elle permet d'isoler et de nommer les jeux qui seront traités dans notre travail, les séparant ainsi du sport et, plus généralement, de ce qu'on peut appeler, en reprenant la terminologie de Pierre Parlebas, les jeux « moteurs ».

Les jeux conventionnels possèdent une deuxième caractéristique, sous-entendue par ce qui précède, dont les implications sont autrement intéressantes. Au tennis, pour ne prendre qu'un exemple, la taille et le poids de la balle, la hauteur du filet ou encore les proportions du terrain, pour arbitraires qu'elles puissent être, sont constitutives du jeu. Si un ou plusieurs paramètres sont modifiés, on ne joue plus au tennis mais au *halfcourt*, au squash ou bien encore à un jeu inédit. Dans le cas des jeux conventionnels, au contraire, *« la matière et la taille des objets comptent assez peu »* et, dans le cas des jeux de plateau comme les échecs, *« les pièces sont caractérisées, non par leur forme réelle, mais par les conventions qui s'attachent à chacune d'elles »³*. Cette constatation implique, et c'est fondamental, la possibilité de jouer sur un support presque indifférent, et même, pourquoi pas, sans aucun support. Jouer aux échecs ou aux dames à l'aveugle est certes un exercice particulièrement spectaculaire aux yeux d'un néophyte mais ne présente pas de difficulté particulière pour un joueur expérimenté.

¹ Parlebas P., 2005, « L'éducation par le sport », *Vers l'éducation nouvelle*, n°517, pp. 70-83. On reviendra plus en détails, dans le chapitre 2, sur les autres caractéristiques permettant de différencier le sport d'autres jeux, y compris certains où s'exprime cette « pertinence motrice ».

² *Ibid.*, p. 364.

³ *Ibid.*, pp. 365-366.

Sans en arriver à cette extrémité, il faut surtout retenir, de cette deuxième caractéristique, que les jeux conventionnels s'adaptent parfaitement aux supports virtuels : puisqu'on peut jouer, entre autres, aux échecs, au poker et au bridge par correspondance, on peut aussi bien pratiquer ces jeux sur un écran d'ordinateur et, le cas échéant, sur Internet. On pourrait rétorquer que les ordinateurs et les consoles vidéo permettent de s'adonner à des jeux de football ou de courses automobiles mais le principe n'est pas du tout le même, puisqu'il s'agit là de simulations et que ce ne sont plus du tout les mêmes qualités qui sont requises pour l'emporter. On ne joue pas vraiment au football sur une console mais plutôt à ce qu'on pourrait appeler un cyber-football, alors qu'on peut vraiment jouer à tous les jeux conventionnels, pourvu qu'existent un programme et une interface adaptés.

Place des jeux de hasard et d'argent

La typologie de Vernes semble donc opérationnelle. Néanmoins, on ne suivra pas cet auteur sur un point. Plutôt que d'opposer les jeux de compétition aux jeux de hasard – ce que nous avons également refusé de faire – il préfère exclure, de la catégorie « *agôn* », les jeux d'argent. Considérant que le ressort des jeux de compétition est l'amour-propre, Vernes voit là une ligne de fracture fondamentale avec ceux dont le moteur est l'intérêt, le gain financier¹. Il part du principe que ces jeux perdraient toute raison d'être si l'on ôtait aux joueurs la possibilité d'en tirer profit :

« On voit mal (...) quel serait l'intérêt d'un jeu de pur hasard, s'il était privé de toute sanction matérielle, fût-ce de régler les consommations. »

Toujours selon Vernes, seuls les enfants et les « primitifs » seraient susceptibles de tirer une quelconque fierté d'une victoire dans un tel cadre car pour eux, « *le fait de vaincre dans un jeu de hasard est lié à un certain mérite* »². Cette argumentation pose plusieurs problèmes, même si son auteur prend bien soin de la placer dans un contexte historique précis, en insistant sur le fait que dans les sociétés européennes de la deuxième moitié du XX^e siècle, la superstition est associée à l'ignorance et l'obscurantisme. Premier problème, on est encore une fois dans le domaine du normatif et Vernes encombre sa typologie d'éléments qualitatifs superflus. Aucun argument empirique, dans le texte de Vernes, ne vient confirmer qu'il soit

¹ *Ibid.*, pp. 345-353.

² *Ibid.*

impossible de tirer une quelconque fierté ou satisfaction d'être plus chanceux que son adversaire, et ce indépendamment de tout autre enjeu. Or l'exemple des machines à sous nous a précédemment montré le contraire. Faire un pari avec un ami, le cas échéant sans fixer d'enjeu autre que la satisfaction de l'emporter, éventuellement doublée de l'excitation que peut provoquer l'incertitude du résultat, n'est-il pas une activité largement répandue ? L'exemple du pari est d'autant plus intéressant que d'aucuns vont jusqu'à le considérer comme la forme la plus pure de compétition. En effet, le résultat en est absolument équitable, précisément parce que la victoire est décidée par le sort¹. En somme, c'est finalement dans les jeux de hasard, qu'ils soient d'argent ou non, que l'incertitude du résultat est la plus absolue, pour reprendre cette caractéristique chère à Huizinga et Caillois.

Il existe une autre raison de refuser la partition proposée par Vernes. Elle tient au fait qu'aucun jeu d'argent, de par son mécanisme même, n'est intrinsèquement lié à l'argent : on peut parier des haricots, jouer au poker avec des allumettes ou bien encore à la roulette avec des jetons sans valeur. Ainsi, bien que le backgammon soit perçu par nombre de ses pratiquants comme un jeu d'argent, ses règles n'impliquent en aucun cas l'existence d'un enjeu financier. Inversement, le récent succès du poker a donné lieu à la naissance de nombreux tournois, organisés le plus souvent par des clubs ; il n'y a parfois rien d'autre à y gagner que l'estime des autres membres de l'association. Dès lors, que l'on décide ou non de jouer de l'argent, une seule chose est inévitable : la désignation, à la fin de la partie, d'un vainqueur – ou dans certains cas d'une égalité. Si les jeux dits de hasard et/ou d'argent doivent être exclus de notre étude, ce ne pourra donc pas être en invoquant leurs mécanismes, qui sont rigoureusement les mêmes que ceux de tout jeu de compétition.

Par conséquent, on retiendra, sous l'appellation commune de « jeux conventionnels », tous les jeux, y compris considérés comme jeux d'argent et/ou de hasard, pour lesquels n'intervient pas la notion de pertinence motrice.

1.3.2 Éléments de typologie des jeux conventionnels

Voilà donc un vocable pour l'instant satisfaisant, permettant de désigner les pratiques qui seront étudiées dans les chapitres qui suivent. Comme cette appellation continue de

¹ Neveux M., 1967, « Jeux de hasard », dans Caillois R. (dir.), *Jeux et sports*, Paris, Encyclopédie de la Pléiade, pp. 464-465.

rassembler des activités très diverses, on ajoutera, pour être tout à fait complet, quelques éléments permettant de distinguer, parmi les jeux conventionnels, un ensemble de lignes de démarcation qui nous semblent pertinentes et qui contribuent à justifier le choix des jeux sélectionnés pour ce travail.

Les jeux de plateau : affrontement et course

Une première catégorie de jeux réunit ceux qui se déroulent sur un plateau ou tablier, que celui-ci soit composé de cases ou d'intersections entre des lignes. Trois ont été retenus dans notre échantillon : les dames, les échecs et le go. Au sein de ce type, il existe encore une démarcation assez nette, en fonction de la nature de l'objectif poursuivi. On peut distinguer, d'une part, les jeux de combat, où deux groupes de pièces ou de pions s'affrontent, l'un des principaux mécanismes à l'œuvre étant la capture : on trouve notamment dans cette catégorie les dames, ainsi que les diverses variantes des échecs comme le *shogi* – échecs japonais – ou le *xiang-qi* – échecs chinois. Nos trois exemples font partie de ce groupe. Celui-ci se distingue d'un autre, où l'objectif est de parcourir aussi vite que possible – ou simplement plus vite que l'adversaire – un parcours donné. Un exemple simple et connu de tous est celui des petits chevaux, tandis que le backgammon présente une version bien plus sophistiquée des jeux de course.

Il existe, évidemment, des variantes de ces deux grands types d'objectifs. Dans le cas du go, par exemple, l'affrontement ne se traduit pas, comme c'est le cas pour la majorité des autres jeux de ce type, par des captures à proprement parler. Les pierres adverses seront plutôt enfermées ou plus exactement encerclées. Autrement dit, on a au go des sortes de captures sans mouvement, ce qui paraît inconcevable pour un joueur d'échecs ou de dames. Cela étant, il n'est pas non plus question de course puisque les deux camps s'affrontent pour le contrôle de la plus grande partie possible du *go-ban*. Faute d'une meilleure appellation, on se contentera de considérer le go comme un jeu de combat, avant de revenir sur ses particularités. De même, à l'othello, un jeu assez récent importé du Japon dans les années soixante-dix – mais très largement inspiré d'un jeu anglais datant du XIX^e siècle et dont les origines semblent assez floues – les captures se font par encerclement. De plus, les pions ont une face blanche et une autre noire et changent donc de couleur au cours d'une partie. Il semble malgré tout qu'on puisse considérer qu'il s'agit là d'un jeu de combat, où les captures obéissent simplement à un processus un peu particulier.

Enfin, reste le cas des jeux de mancala, appellation générique¹ qui regroupe une famille de jeux de semailles d'origine africaine. Ces derniers constituent plusieurs dizaines de variantes autour d'un principe qui reste toujours à peu près le même : capturer – récolter, si l'on préfère – plus de graines que l'adversaire. Sans entrer dans les détails des règles, les particularités de ces jeux n'empêchent pas de les inclure dans les jeux d'affrontement. En tout état de cause, leur pratique extrêmement marginale en France les exclut *de facto* de notre champ d'investigation.

Les jeux de cartes : levées et combinaisons

L'opposition entre course et combat peut facilement être transférée aux jeux de cartes. On distinguera alors, d'un côté, les jeux de combinaisons, où il s'agit d'obtenir certains agencements de cartes : l'exemple le plus connu est le poker mais on peut également citer le mah-jong – on verra pourquoi la distinction entre dominos et cartes n'est pas pertinente – ou, dans le registre des jeux de lettres, le scrabble, quatrième jeu retenu ici. On peut classer les jeux apparentés aux réussites ou patiences, comme le rami, dans cette catégorie, puisque les joueurs cherchent à se débarrasser de leurs cartes mais doivent, pour cela, commencer par les agencer de manière adéquate.

Inversement, le but de nombreux jeux de cartes est de réaliser un certain nombre de levées – au whist ou au bridge – ou bien des levées rapportant autant de points que possibles – à la belote ou au tarot. S'il n'est alors pas question de « capturer », à proprement parler, les cartes de l'adversaire, il y a bien une forme d'affrontement, dont l'issue dépend de la valeur des cartes posées sur la table. Dans certains jeux de ce type, comme le bridge et le tarot, s'ajoute un tour d'enchères, précédant le jeu de la carte.

Là encore, certains jeux peuvent très bien réunir les deux aspects : on peut citer l'exemple de la belote dite « à la tourne », dans laquelle il faut réaliser des levées comportant le plus possible de points mais où un joueur peut, également, marquer des points si sa main contient certaines combinaisons, les « annonces ». Pourtant, la belote est bien, avant tout, un jeu à

¹ C'est en réalité le nom d'une version arabe de ces jeux mais les sources historiques et institutionnelles ne parviennent pas à s'accorder sur un nom générique, chacun considérant que la variante qu'il pratique ou qu'il cherche à promouvoir devrait servir de référence pour cette appellation commune. On conservera mancala comme appellation collective des jeux de semailles mais sans pour autant présumer de leur origine arabe.

levées, où le « jeu de la carte » est fondamental, tandis que les « tierces » et autres « carrés » ne jouent qu'un rôle de bonus, attribués à ceux qui en héritent. Par ailleurs, certains auteurs, parmi lesquels Thierry Depaulis, ajoutent d'autres catégories comme les jeux « de pari », « d'échange » et quelques autres¹, s'inspirant par là de la classification très riche proposée par David Parlett². Cette typologie plus détaillée ne nous semble en réalité qu'apporter des précisions, inutiles pour notre propos, puisque la totalité des jeux de cartes peuvent très bien être inclus dans l'une des deux catégories que nous avons évoquées.

*

* *

Cette classification possède l'intérêt, entre autres choses, d'imaginer des associations qui peuvent sembler, de prime abord, surprenantes. Par exemple, les échecs, les dames et le bridge d'un côté, bien que les deux premiers se jouent sur un plateau, à un contre un, alors que le troisième oppose deux paires à l'aide d'un jeu de cartes, reposent tous sur une même logique d'affrontement liée à une forme de capture. À l'opposé, le backgammon et le poker, bien que, là aussi, apparemment lointains, du fait du nombre de participants et du matériel utilisé, présentent d'importants points communs, dont l'identification aide à comprendre les logiques qui président à leur pratique. Autant d'éléments qui peuvent s'avérer plus riches d'enseignements qu'une opposition, plus attendue mais réductrice, entre jeux de cartes et jeux de plateau³.

¹ Depaulis T., 1997, *Histoire du bridge*, Paris, Bornemann, p. 20.

² Parlett D., 1991, *A History of Card Games*, Oxford, Oxford University Press, pp. 61-72.

³ Ou bien encore les jeux vidéo, qui se distinguent eux aussi des deux catégories évoquées par le support utilisé, mais qui peuvent également être classifiés suivant d'autres critères.

CONCLUSION DU CHAPITRE PREMIER

De ce chapitre inaugural, on retiendra, premièrement, que l'extension du champ lexical ludique à de nombreuses sphères de la vie humaine ne suffit pas à affirmer l'existence d'une parenté de sens, qui irait au-delà de la simple métaphore. Une approche ethnolinguistique permet de mettre encore plus à mal cette hypothèse, en accentuant la difficulté qu'il y a à affirmer l'existence d'une Idée de jeu, indépendante de tout contexte social et culturel. Elle met en lumière les présupposés d'un raisonnement qui considère le jeu comme une abstraction, une essence, mais définit celle-ci en s'appuyant sur des réalités sociales informées par ce même contexte. De plus, la position défendue ici pose que la typologie imaginée par Caillois est, en réalité, simplement constituée de catégories du comportement humain ; le raisonnement qui consiste à retrouver ces catégories à l'œuvre dans différentes activités, apparemment indépendantes de la sphère ludique, avant d'en déduire que le jeu est présent partout, relève donc de la tautologie, sans rien nous dire, au bout du compte, sur le jeu lui-même.

Si l'on veut faire des jeux les objets d'une étude scientifique, on ne peut se satisfaire de telles approches. Par conséquent, on s'est appliqué à définir, non pas le jeu, mais les jeux, en prenant soin de bien garder à l'esprit que ceux-ci sont des contenus, de simples objets – tandis qu'une perspective essentialiste perçoit le jeu comme une forme ou un contenant –, qui laissent donc aux acteurs le loisir de les utiliser à leur guise : définir les jeux ne présume en rien de l'attitude et de l'état d'esprit des joueurs, qui peuvent alors devenir eux-mêmes un objet d'investigation. D'où une définition restrictive, d'après laquelle les jeux sont constitués d'un objectif ludique et de règles définissant les moyens d'atteindre cet objectif, seul, avec un partenaire ou encore contre un adversaire. Sont exclues, par conséquent, toutes les activités, comme le théâtre ou la poésie, ne relevant pas directement d'une forme de compétition, et n'aboutissant pas, de fait, à un résultat mesurable : sont donc ici considérés comme jeux ce que la typologie de Caillois désigne comme des « jeux de compétition », et/ou comme des « jeux de hasard », deux catégories dont on a vu combien pouvait être artificielle la frontière censée les séparer.

Les chapitres qui suivent ne traitent pas, logiquement, de tous les jeux. Les six « jeux institutionnels » sélectionnés ne représentent pas même tous les types de jeux. Ils appartiennent au sous-ensemble des « jeux conventionnels » et, à ce titre, se caractérisent par le fait que les moyens mis en œuvre pour l'emporter y sont purement ludiques, autrement dit que n'intervient pas de « pertinence motrice » : on peut y jouer par correspondance ou à l'aide du téléphone ou de tout autre outil de télécommunication, ainsi qu'en utilisant un support numérique, et même « à l'aveugle ».

Enfin, parmi ces jeux conventionnels, on peut proposer diverses classifications, en fonction du support utilisé – un plateau ou des cartes – et des mécanismes ludiques à l'œuvre. Les six jeux sélectionnés pour ce travail tentent de couvrir un spectre relativement large à cet égard. Ce sont les typologies proposées et brossées à grand trait dans ce chapitre qui vont maintenant pouvoir servir de base à une définition plus précise des objectifs poursuivis dans ce travail et de la méthode retenue.

CHAPITRE 2 : POUR UNE GÉOGRAPHIE LUDIQUE, DE LA LOGIQUE INTERNE AU CONTEXTE CULTUREL ET SOCIAL DES PRATIQUES

« Aussi est-il possible de se demander si la diversité des cultures, les traits particuliers qui donnent à chacune sa physionomie originale, ne sont pas sans relation avec la nature de certains jeux qu'on y voit prospérer et qui ne bénéficient pas ailleurs de la même popularité. »

Roger Caillois, *Les Jeux et les hommes*, 1958.

À présent que sont identifiés les jeux, il convient de cerner la nature de ce qui les relie aux cultures, question qui forme le socle de notre investigation¹. Dans ce cadre, Geertz a formulé le lien entre cultures et pratiques ludiques de manière plus explicite que la citation qui ouvre chapitre :

« Tout comme l'Amérique laisse émerger beaucoup d'elle-même dans un stade de base-ball, sur un terrain de golf, sur un champ de courses ou autour d'une table de poker, Bali fait largement surface dans une arène de coqs. »²

Appadurai va dans le même sens, lorsqu'il prétend considérer le cricket comme « *une forme culturelle dure* », dont la pratique est indissociable des significations qu'elle véhicule et qui, autrement dit, traduit d'autant plus fidèlement les valeurs de la culture dont elle est issue³.

¹ On emploie ici culture dans le sens communément admis, ainsi défini par Tylor : « *ce tout complexe qui comprend la connaissance, les croyances, l'art, la morale, le droit, les coutumes, et les autres capacités ou habitudes acquises par l'homme en tant que membre de la société* », définition citée dans Cuhe D., 2004, *La Notion de culture dans les sciences sociales*, Paris, La Découverte, p. 16.

² Geertz C., 1983 [1973], *op. cit.*, p. 171.

³ Appadurai A., 2001 [1996], *Après le Colonialisme. Les conséquences culturelles de la globalisation*, Paris, Payot, p. 144. Précisons que cette « dureté » n'empêche pas des phénomènes de réappropriation, puisque c'est précisément de cela que discute Appadurai, à propos de la pratique du cricket en Inde.

Non seulement, nous partons du postulat que les jeux peuvent revêtir cette dimension, mais encore les lignes qui suivent visent-elles à suggérer que les rapports entre jeux et cultures sont à rechercher au sein même des premiers. Il est vrai, d'une part, qu'on ne peut raisonnablement « réduire l'analyse anthropologique [ou géographique] d'un jeu à ses règles logico-mathématiques », ne serait-ce que parce que ces caractéristiques « mathématiques » ne « concordent pas nécessairement avec les propriétés que les joueurs lui prêtent »¹. Toutefois, dans le même temps, exclure cet aspect de l'étude des jeux reviendrait à passer à côté de pistes de réflexion très riches, formulées de la sorte, en 1967 : « peut-être l'étude de la structure des jeux pratiqués par les sociétés aura-t-elle [...] un rôle aussi révélateur que celle des structures de parenté »².

On retiendra, dans ce cadre, l'importante distinction entre, d'une part, la « logique interne » des jeux, constituée de leur « réalité intrinsèque » et de leurs « caractères propres » et, d'autre part, leur « logique externe », qui relève notamment des « aspirations et [des] structures mentales des participants », ainsi que des « propriétés du contexte »³. L'objet de ce chapitre est de montrer la pertinence qu'il peut y avoir à considérer la première comme un fondement des correspondances entre cultures et jeux et, partant, de la géographie de ces derniers.

De fait, les mécanismes à l'œuvre dans les jeux sont porteurs de représentations, en particulier spatiales, qui participent à éclairer la géographie de leur pratique (2.1). Il faut cependant se garder, en partant de cette constatation, de tomber dans une lecture « culturaliste », par trop caricaturale, des liens entre jeux et cultures (2.2). Le même intérêt et les mêmes réserves valent également pour d'autres caractéristiques ludiques que l'espace, comme le temps régissant les jeux, ce dernier élément participant, avec d'autres, à l'élaboration d'une forme de hiérarchie entre les jeux, au moins du point de vue des acteurs (2.3).

¹ Wendling T., 2002, *op. cit.*, p. 15.

² Barbut M., 1967, « Jeux et mathématiques. Jeux qui ne sont pas de pur hasard », dans Caillois R. (dir.), *Jeux et sport*, Paris, Encyclopédie de la Pléiade, p. 863.

³ Parlebas P., 2003, « Le destin des jeux : héritage et filiation », *Socio-Anthropologie*, n°13, « Jeux / Sports » [en ligne] <http://socio-anthropologie.revues.org/index173.html>.

2.1. SUPPORTS ET MÉCANISMES LUDIQUES : APPROCHE GÉOGRAPHIQUE DES SYMBOLES VÉHICULÉS PAR LES JEUX

Les mécanismes ludiques ne se réduisent pas à des règles logico-mathématiques mais mobilisent, tout de même, un certain nombre de repères numériques et spatiaux, permettant aux joueurs de se retrouver parmi des cartes ou sur l'espace d'un plateau. De tels repères sont, au moins dans une certaine mesure, représentatifs du contexte de l'invention et de la pratique des jeux correspondants. Quelques travaux ont d'ailleurs été menés sur les représentations à l'œuvre dans des jeux de plateau disponibles dans le commerce comme « Risk » et « Diplomacy »¹, ainsi que sur les jeux vidéo « Sim City » et « Civilization »².

On essaiera donc d'établir dans quelle mesure et suivant quelles modalités les cartes, notamment à travers l'iconographie permettant de les différencier entre elles, sont porteuses de divers symboles et représentations (2.1.1). De la même manière, l'organisation de l'espace des jeux de plateau (2.1.2) et, plus encore, la relation qu'y entretiennent les pièces avec ce même espace, sont autant d'indices sur les représentations que se font les joueurs de l'espace géographique (2.1.3).

2.1.1 Dés et cartes : l'importance de la mesure

La hiérarchie entre les cartes et les symboles qu'elle véhicule

Que l'on s'intéresse aux jeux de combinaisons ou de levées, c'est une hiérarchie stricte entre les cartes ou entre les faces d'un dé qui sert de référent aux joueurs et détermine le résultat. Peu importe que l'as soit la plus forte carte ou que la combinaison, lorsqu'on lance trois dés, d'un quatre, d'un deux et d'un as l'emporte sur celle de trois six, le principe de tous les jeux de ce type reste un rapport préétabli de hiérarchie entre les objets utilisés.

¹ Bizet F., Bussi M., 1997, *art. cit.*

² Rufat S., Ter Minassian H., 2008, *art. cit.*

Sans explorer ici les liens qu'ont vraisemblablement entretenus les cartes et les dés avec les arts divinatoires, à leurs origines, force est de constater que les symboles en question diffèrent d'un jeu à l'autre et que, plus souvent, leur hiérarchie varie également. Par exemple, l'as est la plus forte carte au bridge ou au poker mais la plus faible au tarot. De même, le roi l'emporte sur les autres cartes au tarot mais occupe une place subalterne dans la hiérarchie des différentes variantes de belote, derrière le valet, le neuf, l'as et le dix.

Ces différences sont le résultat de longues évolutions, souvent liées à un contexte historique et/ou géographique. On peut citer, comme exemple, la promotion du valet aux dépens du couple royal, dans plusieurs ancêtres français de la belote, que certains auteurs rapprochent du rôle politique croissant de la bourgeoisie à la fin du XVIII^e siècle. Dans les jeux de cartes imaginés au lendemain de la Révolution française, les valets deviennent, effectivement, des symboles de l'égalité, figurée par des images de soldats de la république¹. Ces symboles nous disent donc quelque chose de précieux sur l'histoire des jeux. En revanche, ils ne nous donnent qu'une information assez secondaire sur les pratiques actuelles des jeux de cartes : qui se soucie aujourd'hui, lorsqu'il remporte un pli au bridge ou au tarot, que ce soit avec un valet ou un as ? La même remarque vaut pour le mah-jong, où les tuiles² utilisées ont également une signification ancienne. Mais la principale chose qu'elles symbolisent aux yeux d'un joueur occidental est un certain exotisme, rien de plus.

S'il nous semble que cette ancienne signification des cartes ne présente que peu d'intérêt, sinon pour l'historien, elle peut néanmoins servir de base pour une hypothèse plus générale sur les jeux de dés et de cartes. Dans la majorité des cas, les jeux de plateau semblent avoir assez peu évolué dans le sens d'une grande dispersion. Leurs règles ont parfois été modifiées au fil du temps mais sans aboutir à l'apparition de variantes nombreuses. On peut considérer que même les échecs ne constituent pas, à proprement parler, une exception à ce principe car les divers descendants du *chaturanga* ne sont pas si nombreux et chacun concerne une partie du monde relativement vaste³. Un seul de ces descendants s'est d'ailleurs imposé dans

¹ Daynes D., 1996, *Le Livre de la belote. L'irrésistible ascension du valet*, Paris, Bornemann, pp. 19-21.

² Il faut rappeler ici que la différence d'apparence entre les tuiles du mah-jong – ou du domino – et les cartes occidentales utilisées pour le rami n'empêche pas que les principes à l'œuvre dans ces deux jeux sont tout à fait similaires. Tout en étant conscient de l'ethnocentrisme d'une telle affirmation, on peut dire que le mah-jong est, en tous points, un jeu de cartes.

³ Pour être tout à fait exact, il faut admettre l'existence des échecs birmans, chinois, japonais et vietnamiens, dont l'essentiel de la pratique tend à se réduire, dans chaque cas, à un seul pays.

l'ensemble du monde occidental et même, par la suite, bien au-delà. Au contraire, il existe parmi les jeux de cartes une diversité considérable, un véritable foisonnement, qui repose parfois, il est vrai, seulement sur quelques détails, mais qui n'en est pas moins frappant. Il existe par exemple de nombreuses façons de jouer au mah-jong et, rien qu'en Chine, les règles « comptent à peu près autant de versions qu'il se tient de tables de jeu. »¹. De même, les jeux de cartes présentant des similitudes importantes avec la belote se comptent par dizaines en Europe Occidentale : on peut citer le *Jass* suisse, le *Klaverjass* hollandais ou encore le *Skat* allemand – pratiqué aussi en Alsace. Cette liste est encore longue, sans parler des innombrables belotes régionales pratiquées à travers la France, comme la belote lavardacaise ou la coinche stéphanoise. Le principe général y est semblable mais les règles diffèrent fortement entre les variantes françaises, tandis que ce sont les cartes elles-mêmes qui ne sont pas les mêmes au *Jass* ou au *Skat*.

On risquera sur ce sujet une hypothèse, pas nécessairement suffisante à expliquer ce phénomène dans son ensemble mais qui pourrait bien y participer. Les cartes offrent de très nombreuses possibilités aux joueurs pour laisser libre cours à leur imagination et il suffit de modifier la quantité de cartes distribuées ou la place d'une seule d'entre elles dans la hiérarchie du jeu, ou encore d'imaginer la possibilité d'une double hiérarchie², comme à la belote, pour mettre au point une version nouvelle d'un jeu connu. Dans la classification précédemment évoquée que tente d'établir David Parlett, on ne peut d'ailleurs que constater la difficulté que rencontre l'auteur pour faire le tri entre ce qu'il appelle les « ludèmes » des jeux de cartes. Ces supposées particules élémentaires, constituées par les objectifs ludiques et les moyens utilisés pour les atteindre, se révèlent très nombreuses dans le cas des jeux de cartes et peuvent, de plus, être combinées de diverses manières, offrant le champ libre à l'imagination des inventeurs et des joueurs. La typologie à laquelle aboutit Parlett ne peut éviter les

Néanmoins, la liste demeure suffisamment courte pour justifier notre hypothèse. Il faut aussi évoquer quelques variantes pratiquées de manière informelle, comme les « échecs marseillais », mais ce sont là des développements très marginaux du jeu d'échecs.

¹ Papineau E., 2000, « La culture insolente du mah-jong. Le miroir d'une autre société chinoise », *Perspectives chinoises*, n°57, janvier-février, pp. 30-43. Lorsque les autorités chinoises, afin d'uniformiser les règles du mah-jong, ont fait appel en 1998 à un groupe de spécialistes, il a ainsi fallu deux ans à ces derniers pour effectuer le recensement de toutes les combinaisons de tuiles qui avaient cours en Chine et faire ensuite une proposition de quatre-vingt-une combinaisons, destinées à être acceptées dans les compétitions non seulement en Chine, mais également dans le reste de l'Asie puis du Monde. Cf. http://www.ffmahjong.fr/les_regles_officielles_chinoises.html.

² C'est-à-dire, par exemple, une hiérarchie propre à l'atout, avec le valet comme carte maîtresse et une pour les autres couleurs, où c'est l'as qui l'emporte.

répétitions ni les chevauchements et, surtout, est contrainte de s'appuyer sur de nombreuses sous-catégories¹.

Statistiques et probabilités

Une autre caractéristique, commune à tous les jeux de cartes, tient au fait qu'ils reposent sur une distribution aléatoire. Cela implique, en premier lieu, une intervention plus grande de la chance que dans la majorité des jeux de plateau, puisqu'on peut très bien passer une soirée entière sans obtenir de cartes convenables, et ainsi perdre contre des adversaires pourtant de niveau moindre. Ce problème est en partie résolu par le principe des jeux pratiqués sous leur forme « duplicate ». En effet, dans certaines compétitions de tarot et toutes celles de bridge, mais également de scrabble francophone, la même main est distribuée, à chaque donne, à toutes les tables. Il devient alors possible d'évaluer la capacité des joueurs à appliquer ou non la meilleure stratégie, avec exactement les mêmes cartes que leurs concurrents assis aux autres tables. Ce sont donc les joueurs les plus habiles, et non les plus chanceux, qui réalisent les meilleurs scores.

La deuxième conséquence est que chaque joueur ne dispose, quant à la répartition des cartes, d'autre indice que la main qu'il possède – ou éventuellement des cartes visibles sur la table, dans certaines variantes du poker, ainsi qu'au bridge. Dans le cas des dés, il est tout simplement impossible de prévoir la valeur d'un jet à venir. C'est alors qu'intervient le calcul des probabilités, en l'occurrence sous une forme, il est vrai, assez rudimentaire. Par exemple, un joueur de backgammon, lorsqu'il choisit son coup parmi les possibilités que lui offrent les dés qu'il a obtenus, doit considérer la probabilité que son adversaire réalise lui-même un certain total lors de son jet suivant. Il en va à peu près de même pour les jeux de cartes, où les joueurs doivent notamment prendre en compte la répartition probable des cartes qui n'ont pas encore été dévoilées, en s'appuyant sur des règles statistiques simples, ainsi que sur les décisions prises précédemment par leurs adversaires et partenaires.

Les choses se compliquent un peu plus dans le cas du backgammon et du poker, du fait de l'intervention d'un élément supplémentaire : la mise. Au backgammon, celle-ci existe même si l'on ne joue pas d'argent, depuis le milieu des années 1920, lorsqu'a été introduit, aux États-Unis, dans des conditions mal connues, un dé multiplicateur, appelé en français

¹ Parlett D., 1991, *op. cit.*, pp. 61-64.

« videau »¹. Chaque joueur peut, à son tour de jouer, proposer de doubler la valeur de la partie. Si l'adversaire refuse, cela revient pour celui-ci à abandonner la partie et perdre ainsi un point. Dans le cas contraire, deux points sont en jeu et celui qui a relevé le défi peut à son tour, lorsqu'il le désire, proposer de doubler encore une fois l'enjeu. À nouveau, accepter ou refuser le videau implique qu'on effectue d'abord des calculs d'espérance, liés aux probabilités de victoire dans une position donnée. Au poker, c'est une mise en argent – ou en jetons, la valeur de la mise n'ayant, comme on l'a signalé, aucune incidence sur le mécanisme lui-même – qui s'ajoute aux seules cartes. Là encore, les joueurs doivent prendre en compte, lorsqu'ils acceptent ou refusent de payer – de « suivre » – ou décident de renchérir, un nombre important de variables, comme le rapport entre l'investissement et le gain possible, le niveau probable de la main de l'adversaire ou, le cas échéant, leur situation au sein du tournoi.

Il ne s'agit pas ici d'énumérer toutes les occurrences des mathématiques dans les jeux régis par des questions de quantité et de mesure mais de mettre en évidence le fait que, pour pratiquer ces jeux et y prendre une forme de plaisir, il ne faut pas être totalement hermétique aux nombres et savoir quelque peu les manipuler. De plus, cette idée de mise rend l'utilisation d'un enjeu financier assez normale, quoiqu'en aucun cas nécessaire. Tous ces éléments permettent d'isoler le backgammon et le poker d'un autre groupe de jeux, parmi lesquels le bridge et les échecs, par exemple. On constate, ainsi, que notre première distinction entre jeux de combinaisons ou de course et jeux de combat prend un sens, au point de nous permettre d'entrevoir un indice sur le profil des pratiquants.

2.1.2 L'espace des jeux de plateau

Si une réflexion sur l'espace n'est pas vraiment pertinente dans le cadre des jeux de cartes, elle s'avère en revanche cruciale dès lors qu'on se penche sur les jeux de plateau. Il a été montré à propos des jeux « Risk » et « Diplomacy », que de tels jeux reposent sur des logiques spatiales comme la concentration ou la diffusion, le tout s'appuyant sur des planisphères censés reproduire, au moins partiellement, une certaine réalité historique et géographique². Quant aux jeux vidéo, certains fonctionnent également suivant des modèles

¹ Strato M., 1999, « The History of Backgammon », *Gammon Village Magazine*, [en ligne] http://www.gammonvillage.com/backgammon/magazine/article_display.cfm?resourceid=38.

² Bizet F., Bussi M., 1997, *art. cit.*

géographiques, faisant intervenir des formes spatiales archétypales comme le maillage ou l'angle mort¹. Même en ne prenant en compte que quelques jeux de plateau, parmi les plus connus, et que leur ancienneté permet de qualifier de « classiques », on constate rapidement qu'ils traduisent des manières très diverses de concevoir l'espace et, surtout, le rapport de celui-ci avec les pièces ou pions qui s'y déplacent.

Rappelons, tout d'abord, une distinction simple : les jeux de course sont à une dimension et les jeux de combat à deux dimensions. C'est plutôt dans la deuxième catégorie qu'une investigation spatiale peut s'avérer pertinente, puisque les jeux à une dimension, qui font par ailleurs le plus souvent appel à des dés, traduisent inévitablement une conception assez rudimentaire de l'espace. Ce qui suffit pour des jeux dont l'objectif consiste à se déplacer aussi vite que possible sur un parcours linéaire, quand bien même sa représentation serait celle d'un plateau rectangulaire, comme c'est le cas au backgammon. Les notions spatiales pertinentes se réduisent donc, dans ces jeux, à la distance et la vitesse de déplacement.

L'échelle

Inversement, une étude des espaces des jeux de plateau à deux dimensions s'avère riche d'enseignements². On commence par constater que la notion d'échelle ne présente qu'un intérêt limité. Il est indiscutable, néanmoins, que certains plateaux soient, simplement, plus grands que d'autres, ce qui a souvent – même si cela n'est en aucun cas systématique – des conséquences sur la richesse d'un jeu, en partie liée au nombre de possibilités offertes.

Pour illustrer ce point, citons une anecdote – contestée par des travaux historiques récents mais intéressante pour notre propos – censée expliquer le passage du jeu de dames sur un damier de soixante-quatre cases à un de cent cases. Dans un ouvrage datant de 1787 et intitulé *Le jeu de dames à la polonoise ou Traité historique de ce jeu*, un cafetier parisien, nommé Manoury, raconte que c'est un joueur surnommé « le Polonais », qui émet l'idée, aux alentours de 1720, de pratiquer les dames sur un plateau de cent cases. C'est ce même surnom qui expliquerait que l'on ait appelé cette variante, pourtant inventée en France, les « dames à

¹ Rufat S., Ter Minassian H., 2008, *art. cit.*

² Les paragraphes qui suivent s'appuient sur Lussault M., 2007, *L'Homme spatial. La construction sociale de l'espace humain*, Paris, Seuil, pp. 81-88 où le vocabulaire repris ici est présenté en détails.

la polonaise », avant qu'elle ne devienne, à l'étranger, les « dames à la française »¹. L'anecdote contient un détail supplémentaire qui nous intéresse plus particulièrement : l'idée serait venue au « Polonais » de rajouter trente-six cases en constatant, lors d'une partie, qu'une combinaison spectaculaire était rendue impossible par l'étroitesse du damier. On a là un exemple simple et mécanique du lien entre la taille du plateau et l'étendue des options stratégiques et tactiques.

Dans le même ordre d'idées, la taille très respectable du *go-ban* – dix-neuf lignes sur dix-neuf, soit pas moins de trois-cent soixante et une intersections – offre logiquement aux joueurs un panel de possibilités d'autant plus grand : le premier coup, soit un coup noir et la réponse blanche, implique déjà cent vingt-neuf mille neuf cent soixante scénarios possibles. On commence d'ailleurs par apprendre aux débutants à jouer sur un plateau réduit de neuf fois neuf lignes, déjà largement suffisant pour se familiariser avec les principaux motifs tactiques.

Ce rapport entre richesse potentielle d'un jeu et taille du plateau utilisé n'est cependant pas systématique. Par exemple, l'othello, qui se pratique sur un plateau de soixante-quatre cases, comme le jeu d'échecs, est pourtant d'une complexité bien moindre que ce dernier. En somme, on retiendra que la notion d'échelle peut tout au plus avoir un sens, si l'on veut comparer des jeux entre eux.

La métrique : la distance ludique et les moyens de la mesurer

Le problème de la métrique s'avère autrement plus intéressant à examiner. Car si les jeux de plateau ont tous en commun de ne pas utiliser une métrique euclidienne, on peut en revanche identifier d'autres types de différences importantes.

Un premier élément crucial est que chaque jeu possède sa propre métrique. Prenons les échecs. L'unité de distance y est la case, rendant la ligne droite aussi longue que la diagonale. Pour se repérer dans cet espace un peu particulier, les rangées sont numérotées de un à huit et les colonnes de a à h. Ces coordonnées permettent d'identifier chaque case par l'intersection d'une rangée et d'une colonne. L'alternance de cases noires et blanches permet, de plus, une meilleure visualisation – et simplifie la compréhension de certains thèmes stratégiques, au point qu'il serait très difficile de s'en passer – mais n'a pas de signification autre. Le *shogi* se

¹ Depaulis T., Jeanneret P., 1999, *Le Livre du jeu de dames*, Paris, Bornemann, pp. 29-30.

joue d'ailleurs sur un plateau unicolore et les échiquiers occidentaux n'ont pas toujours été bicolores. De plus, les premiers qui sont apparus, probablement en Europe, à la fin du premier millénaire de notre ère, étaient verts et rouges¹. Au total, ces conventions aident – quoiqu'elles ne soient en aucun cas indispensables – à mesurer les distances et, plus simplement, à se repérer sur un échiquier. Les choses se compliquent un peu en raison du fait que chaque pièce possède des capacités de déplacement différentes des autres mais l'unité de mesure reste bien la même pour toutes. Il existe, en revanche, une métrique et un système de repérage différents aux dames. Seules les cases noires y sont parcourues, diagonalement donc, par les pièces, ce qui rend d'ailleurs indispensable le fait que le plateau soit bicolore. Elles sont par ailleurs numérotées de un à cinquante.

Il faut, ensuite, effectuer une deuxième distinction. D'un côté se trouvent les jeux, comme ceux qui viennent d'être évoqués, dont l'espace est constitué de cases. C'est le cas de la très grande majorité : échecs – y compris les versions japonaise et birmane –, dames, othello, entre autres. D'autre part, il existe des jeux où ce sont les intersections qui servent de repère – c'est le cas du go. Bien que ce dernier soit d'invention chinoise, il rencontre depuis plusieurs siècles un immense succès au Japon et il est tentant de rapprocher l'utilisation des intersections du *go-ban* du rapport qu'entretiennent les Japonais avec l'espace urbain. Rappelons que les rues japonaises ne portaient pas de nom avant l'occupation américaine, au lendemain de la Seconde Guerre mondiale. Ce sont, en revanche, les carrefours des villes japonaises qui sont identifiés et chacun d'entre eux « possède son identité propre »².

À quoi s'ajoute le fait que les maisons japonaises sont numérotées, non pas en fonction de leur situation, mais de leur ancienneté³. On est, là encore, enclin à effectuer un parallèle avec la notation japonaise ou « notation diagramme » d'une partie de go, qui n'utilise pas de coordonnées mais consiste, sur un diagramme, à attribuer aux pierres un numéro, en fonction de l'ordre dans lequel elles ont été posées sur le *go-ban*. Difficile à admettre pour les joueurs occidentaux, au point que l'Allemand Koschelt, lorsqu'il a introduit le go en Allemagne à la fin du XIX^e siècle, a eu l'idée d'imiter le système de coordonnées utilisé aux échecs, en

¹ Murray H.-J.-R., 1913, *A History of Chess*, Oxford/New York, Oxford University Press, pp. 452-453. Il manque malheureusement dans cette source quelles ont été les raisons de cette transformation, peut-être plus importante qu'elle ne paraît.

² Hall E.-T., 1978 [1966], *La Dimension cachée*, Paris, Seuil, p. 184.

³ *Ibid.*, pp. 135 et 184.

attribuant une lettre à chaque ligne verticale du *go-ban* (de A à T, I non compris) et un chiffre (de 1 à 19) à chaque ligne horizontale.

On pourrait émettre l'idée que le faible succès du go en Occident puisse être en partie lié à ces caractéristiques, potentiellement déstabilisantes, que sont l'utilisation des intersections et la « notation diagramme ». Cependant, même si cette hypothèse devait être vérifiée, elle serait évidemment loin de suffire. Il faut d'ailleurs souligner, *a contrario*, que le *shogi*, de même que les échecs birmans, n'ont pas remis en cause l'utilisation des cases plutôt que des intersections et ont adopté les coordonnées comme système de repérage sur l'échiquier ; il est vrai néanmoins qu'aux échecs chinois ou *xiang-qi*, les pièces se déplacent, là aussi, sur les intersections d'un plateau de neuf fois neuf lignes. L'hypothèse proposée demeure donc fragile mais on retiendra tout de même que, à notre connaissance, aucun jeu pratiqué hors d'Asie n'utilise les intersections comme unité spatiale.

L'espace des jeux de plateau, un modèle

Unicité de la métrique et absence d'échelle, on peut conclure en affirmant que chaque jeu est un « monde ». Concernant le go, le *go-ban* se veut même explicitement une représentation symbolique du cosmos : les dix-neuf fois dix-neuf intersections correspondent aux trois-cent soixante et un jours du calendrier lunaire chinois tandis que, des neuf points névralgiques, celui qui se trouve au centre est appelé le « milieu du ciel », en Chine aussi bien qu'au Japon¹. Précisons que l'utilisation du terme monde n'a pas uniquement valeur de métaphore. Il s'agit plutôt d'insister sur le fait que, malgré la récurrence de certains mécanismes ainsi que des similitudes apparentes, et en dehors de quelques cas particuliers, les différents jeux de plateau se distinguent très franchement les uns des autres. Par conséquent, les frontières entre eux sont marquées et il ne suffit pas, lorsqu'on est un joueur de dames accompli, de quelques heures d'apprentissage pour devenir un bon joueur de go. Surtout, comprendre un jeu et même le maîtriser n'est pas une garantie qu'on puisse saisir la logique à l'œuvre dans un autre. Ces frontières entre les jeux – que certains franchissent malgré tout, bien entendu – s'élèvent donc également entre les pratiques et les pratiquants et se traduisent souvent par une certaine forme d'incompréhension et d'ignorance.

¹ Reyssset P., 1995, *Les Jeux de réflexion pure*, Paris, Presses universitaires de France, p. 39.

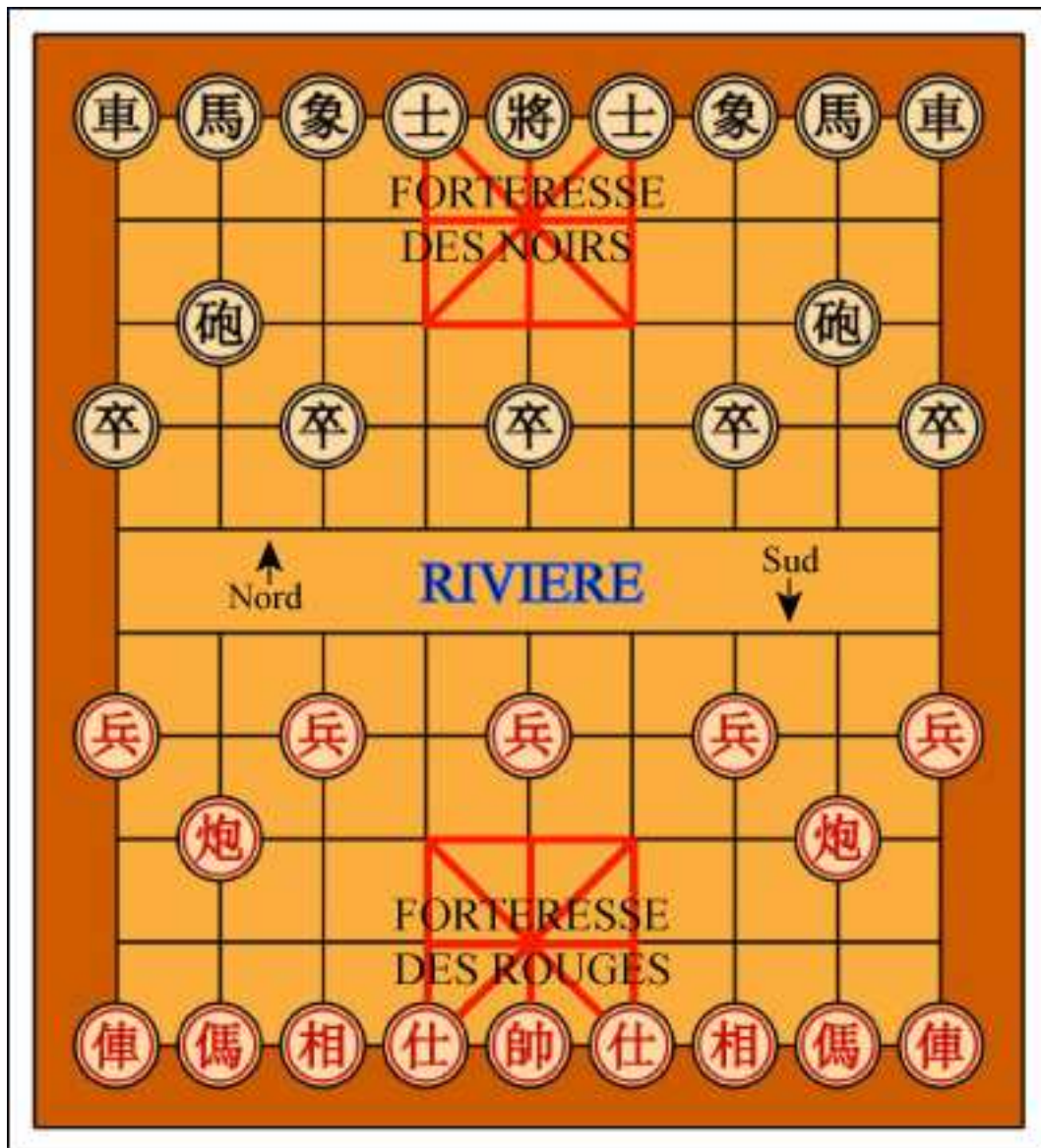


Figure 2.1 : Le plateau « réaliste » du xiang-qi

Parler de monde permet également d'introduire l'idée que l'espace des jeux de plateau, loin de relever de la pure abstraction, se donne aussi et avant tout à voir comme la reproduction ou la réduction, à des fins ludiques, d'une réalité préexistante au jeu. Certains plateaux se présentent, en effet, plus encore que dans l'exemple précité du go, comme l'expression d'une réalité non ludique. C'est vrai en particulier du *xiang-qi*, où une rivière sépare les deux camps, tandis qu'un palais ou forteresse abrite chaque général et ses deux ministres (figure 2.1). La présence de ces trois points de repère n'est en aucun cas réductible à une fonction esthétique, puisqu'elle influe directement sur les règles et donc le déroulement de la partie : les éléphants ne peuvent traverser la rivière – exemple d'une règle se voulant manifestement assez réaliste

– et les pions voient leurs capacités de mouvement réduites lorsqu'ils la franchissent. La rivière elle-même ne comporte aucune intersection, elle joue donc uniquement le rôle d'un obstacle à la progression des deux armées vers la forteresse adverse. Elle permet également de séparer le plateau en deux parties, « Nord » et « Sud ». Par ailleurs, les deux généraux, non plus que les quatre ministres, ne sont autorisés à quitter leurs palais respectifs. On peut risquer un parallèle entre cette règle et la Cité interdite, ou encore y voir la traduction d'une certaine structure sociale, dans laquelle l'état-major, par prudence, reste à l'arrière et laisse ses troupes s'exposer, seules, aux dangers du combat¹. Indépendamment de l'interprétation retenue, il importe de considérer que le plateau du *xiang-qi* offre une représentation, certes rudimentaire et très typée, d'un affrontement entre deux armées, dans un espace qui ne se réduit pas à une pure abstraction.

Retenons que, à des degrés divers selon les jeux, les plateaux sont, à proprement parler, des modèles, suivant la définition de Peter Haggett citée au premier chapitre², quand bien même ces modèles pècheraient par le simplisme avec lequel ils prétendent représenter le monde réel.

2.1.3 Relation à l'espace des pièces, « actants » du plateau de jeu

En plus de ces différences dans la perception de l'espace, que traduisent les systèmes métriques des jeux, et la manière dont il y est modélisé, chacun de ces mêmes jeux dénote, par ailleurs, une façon spécifique d'appréhender les rapports entre un substrat physique et les entités non spatiales qui s'y déplacent et s'y affrontent. Autrement dit, les pièces, pions et autres « opérateurs » ou « actants »³ des jeux de plateau entretiennent avec l'espace sur lequel ils se meuvent, ainsi qu'entre eux, des rapports variables selon les jeux.

¹ Calvet L.-J., 1978, *op. cit.*, Paris, Payot, p. 169.

² Cf. *supra*, 1.2.3.

³ Il est difficile de trouver un terme qui puisse s'appliquer rigoureusement aux pièces d'un jeu de plateau, les seuls véritables acteurs ludiques étant bien sûr les joueurs eux-mêmes et d'un point de vue plus large les organisateurs, dirigeants, etc. Toutefois, du moment où l'on accepte d'envisager le plateau de jeu comme un modèle d'une réalité sociale, ce sont bien les pièces qui se meuvent sur ce plateau et y tiennent donc lieu d'équivalents des opérateurs humains, illustrant ainsi dans chaque jeu une forme donnée de rapport à l'espace.

L'espace, moyen ou fin ludique

La principale opposition concerne le statut du plateau, eu égard à l'objectif ludique. Aux échecs, comme dans leurs variantes asiatiques ou encore aux dames, le plateau de jeu n'est qu'un moyen, utilisé en vue d'une fin : emprisonner le roi adverse ou capturer toute son armée. Le mat, aux échecs, consiste bien à immobiliser le roi de l'adversaire mais peu importe où il se trouve. Dans le même temps, les pièces peuvent se bloquer mutuellement, se meuvent à une vitesse donnée – liée à la métrique du jeu – possèdent une capacité propre à se déplacer, etc. Reste que c'est un affrontement direct entre ces pièces qui détermine le résultat de la partie et que l'espace ludique n'a d'existence que dans la mesure où il permet cet affrontement et en détermine certaines modalités.

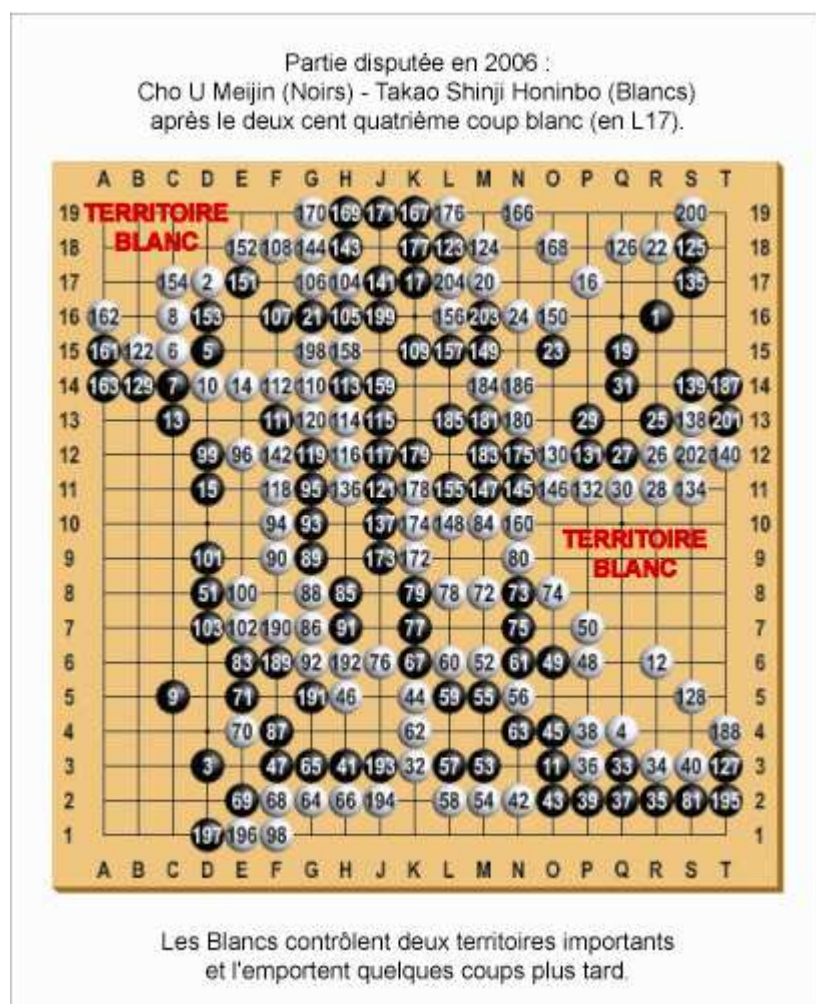


Figure 2.2 : La notation « diagramme » et les territoires au go

Il n'en va absolument pas de même au go ou à l'othello, puisque le but de ces deux jeux est de *contrôler* un espace aussi vaste que possible. Dans le cas du go, cet espace sera délimité par les pierres et, ainsi, rendu inaccessible à celles de l'autre couleur. Dans le cas de l'othello, chaque case occupée par un pion d'une couleur donnée, lors du décompte final, est considérée comme contrôlée par le joueur correspondant. Au lieu d'un affrontement direct, il y a donc plutôt, entre les pièces, une relation de concurrence. Surtout, la pose des pierres ou pions est définitive, au sens où elles ne se déplacent pas une fois mises en jeu. Une pierre peut être encerclée puis retirée du *go-ban* et un pion peut changer plusieurs fois de couleur sur un othellier mais ni l'une ni l'autre ne peuvent quitter leur case ou intersection pour se rendre sur une autre. L'espace ludique peut donc aussi être une fin et être « construit » par les pièces elles-mêmes au fur et à mesure que progresse la partie. On touche ici sans doute au point le plus important.

Espace absolu et espace relatif

Cette opposition rejoint en effet, par certains aspects, la différence entre le *topos* aristotélicien et la *chôra* platonicienne¹. Dans cette optique, les jeux occidentaux que sont les échecs et les dames véhiculent une conception moderne de l'espace, cartésienne. En témoigne, en premier lieu, le système de coordonnées, qui permet d'attribuer, à chaque point de l'échiquier, une identité, qui se résume à une expression mathématique. Plus encore, les pièces du jeu d'échecs sont, dans une large mesure, déterminées par cet espace intangible sur lequel elles se déploient. On distingue d'ailleurs les pièces en fonction de leurs capacités de déplacement, dans plus ou moins de directions et de plus ou moins de cases. Ces capacités peuvent s'exprimer avec une efficacité variable suivant la situation d'une pièce à un moment donné – on apprend aux joueurs d'échecs débutants l'aphorisme « cavalier au bord, cavalier mort », résumant ainsi le fait qu'un cavalier situé au bord de l'échiquier voit le nombre de cases sur lesquelles il peut se rendre, en un coup, divisé par deux. En somme, l'échiquier se rapproche d'un espace « absolu », *i.e.* qui existe indépendamment des réalités qui s'y déploient². Ou bien encore, il reprend la séparation effectuée par Descartes entre la « chose étendue » – en l'occurrence l'échiquier – et la « chose pensante » – symbolisée ici par les pièces. L'espace

¹ Berque A., 2000, *Écoumène*, Paris, Belin, pp. 24-25.

² Lévy J., Lussault M., 2003, « Espace » dans Lévy J., Lussault M. (dir.), *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés*, Paris, Belin, p. 327.

des échecs est purement mathématique¹. Cela ne signifie pas, pour autant, qu'il soit rigoureusement homogène, puisqu'il comporte, par exemple, un centre et des bords, mais l'important réside dans l'absence, aux échecs et aux dames, de relation autre que fonctionnelle, soit contraignante, entre le plateau et les pièces.

L'important ici est, surtout, de mettre en évidence l'opposition avec la logique qui prévaut au go. On peut affirmer, dans ce jeu, que les intersections sur lesquelles sont installées les pierres relèvent de la *chôra*, au sens d'un « lieu existentiel », i.e. « un lieu qui participe de ce qui s'y trouve, [...] non pas un lieu qui enferme la chose dans l'identité de son être. »² La « notation japonaise » va dans ce sens : les intersections ne sont numérotées que parce qu'une pierre y a été posée et qu'elle l'a été avant ou après d'autres pierres, sur d'autres intersections. On peut risquer une comparaison avec l'exemple du pont utilisé par Heidegger, qu'il conclut ainsi : « ce n'est pas le pont qui prend place en un lieu pour s'y tenir, mais c'est seulement à partir du pont lui-même que naît un lieu. »³ Certes, certains points du *go-ban* sont *a priori* plus importants que les autres, notamment les neuf points névralgiques. Mais n'est-ce pas l'expérience du jeu qui a permis de découvrir leur importance ? Et celle-ci ne prend-elle pas sens qu'*a posteriori*, à partir du moment où des pierres gagneront à les contrôler ?

De même, si une intersection donnée prend un sens, à condition qu'une pierre s'y trouve, la pierre elle-même n'a d'intérêt qu'en ce qu'elle a été posée là et pas ailleurs, la relation est donc réciproque. Pour illustrer simplement ce deuxième point, complémentaire du premier, rappelons que les pierres possèdent des « libertés », constituées des quatre intersections qui les entourent. Elles sont retirées par l'adversaire lorsque celui-ci parvient à occuper, lui-même, ces quatre points. La pierre est alors faite « prisonnière », parce qu'elle se retrouve isolée non seulement de ses semblables mais aussi et surtout *du reste du go-ban*. Cette relation de réciprocité entre le plateau et les pierres fait de celui-là un espace « relatif », c'est-à-dire dépendant des objets qui s'y trouvent⁴. Sans exagérer trop la comparaison de l'espace du *go-ban* avec la démonstration d'inspiration phénoménologique d'Augustin Berque, les éléments qui viennent d'être développés dénotent bien une approche qui contraste avec l'échiquier occidental – mais pas seulement, puisque nous avons souligné que les échecs

¹ Berque A., 2000, *op. cit.*, pp. 68-69.

² *Ibid.*, pp. 30 et 24-25.

³ Heidegger M., 1980 [1958], *Essais et conférences*, Paris, Gallimard, pp. 182-183, cité par Berque A., 2000, *op. cit.*, p. 77.

⁴ Lévy J., Lussault M., 2003, *art. cit.*, p. 326.

chinois et japonais s'en démarquent peu ou pas sur ce point – et son espace absolu, avec lequel les pièces n'entretiennent d'autre rapport que celui d'un substrat sur lequel on se déplace.

*

* *

On retiendra que sont à l'œuvre, dans les jeux de cartes et, plus encore, les jeux de plateau, un certain nombre de représentations, en particulier spatiales. Celles-ci nous apportent, au minimum, des informations sur les conditions d'invention de ces jeux. Quant à savoir si elles nous renseignent sur les conditions de leur pratique, on va voir à quel point une telle hypothèse doit s'accompagner d'un certain nombre de précautions.

2.2. À PROPOS DE QUELQUES DÉRIVES

Symboles véhiculés par les cartes, types de rapports à l'espace dans les jeux de plateau, autant d'éléments stimulants et de pistes de réflexion pour éclairer les pratiques. Leur intérêt n'est pas à négliger, même dans le cadre d'une géographie ludique dont le terrain d'investigation se réduit à la France. Le postulat selon lequel les pratiques ludiques sont très largement informées par ces éléments a d'ailleurs servi de base de travail à un courant assez important d'histoire et d'anthropologie des jeux. En partant des règles et des symboles qu'elles revêtent, il est tentant d'identifier des chaînes de causalité relativement simples et d'expliquer, par exemple, le go a été inventé en Chine et pas ailleurs, tandis que la belote fait fureur dans les bistrot français plutôt que les pubs irlandais.

Il est néanmoins absolument nécessaire de montrer, d'une part, le caractère très incomplet d'une telle approche et la nécessité de lui adjoindre d'autres éléments d'interprétation et, d'autre part, de signaler les dérives auxquelles elle a pu donner lieu, en s'appuyant sur des problématiques trop simplistes.

2.2.1 Contre une approche primordialiste

Des liens de causalité discutables

Un premier type de dérive se traduit par la volonté de *toujours* trouver une signification symbolique aux mécanismes ou au support d'un jeu¹. La cosmogonie sert alors, souvent, de référence simple, immédiatement disponible. Par exemple, lorsqu'on a constaté que l'addition des faces opposées d'un dé est toujours égale à sept, il devient facile d'y déceler une signification biblique. Mais il serait tout aussi raisonnable d'y voir une simple conséquence de la structure d'un dé à douze faces : il y a une certaine logique à vouloir que l'addition des faces opposées soit équivalente à la moyenne des jets possibles. Et pourtant, les dés étrusques appliquent une toute autre logique, puisqu'ils mettent en vis-à-vis le 1 et le 3, le 2 et le 4 et le

¹ Calvet, L.-J., *op. cit.*, pp. 43-49.

5 et le 6¹. Aussi bien, pourquoi ne pas imaginer que les douze réceptacles du plateau d'awalé, version ivoirienne du mancala, symbolisent les douze heures du jour ou de la nuit, ou encore les douze mois de l'année ?² C'est cependant oublier que d'autres jeux de mancala se pratiquent sur des plateaux de deux fois sept ou encore deux fois huit trous et que, pour certaines autres variantes, des règles assez complexes nécessitent l'utilisation de quatre rangées de huit trous.

Dans le même ordre d'idée, Cazeneuve rappelle les mythes attachés, en Extrême-Orient, au cerf-volant, où celui-ci représente l'âme se détachant de la partie physique de l'être resté au sol. Il émet alors l'hypothèse que « *l'enfant qui s'amuse avec ce jouet, même s'il n'a pas la moindre notion des croyances archaïques et exotiques, éprouve un peu la sensation qu'une partie de lui-même s'élève dans les airs* »³. Tant que l'enfant en question n'a pas été interrogé, une telle affirmation relève de la spéculation et ne semble pas s'appuyer sur autre chose que le désir de trouver des significations à ce qui n'en a pas nécessairement.

Les interprétations de ce type sont relativement courantes sous la plume de certains historiens des jeux et, dans beaucoup de cas, comme ceux qui viennent d'être évoqués, peuvent raisonnablement être considérées comme relevant, avant tout, d'une « *volonté inconsciente de projeter une analyse préétablie sur l'objet d'étude* »⁴. Le désir, par ailleurs tout à fait légitime, de faire le lien entre les origines mythiques de certains jeux et les conditions de leur invention, de leur diffusion et de leur pratique, ne peut se contenter de simples relations de causes à effets, pas plus qu'elle ne peut faire abstraction d'autres éléments de contexte. Par ailleurs, même indépendamment de toute référence mythologique, l'idée d'un lien mécanique entre le fonctionnement interne d'un jeu et les conditions de sa pratique peut servir de point d'ancrage à des raisonnements plus discutables encore.

¹ Béart C., 1967, « Histoire des jeux », dans Caillois R. (dir.), *Jeux et sports*, Paris, Encyclopédie de la Pléiade, p. 217.

² Lhôte J.-M., 1976, *Le Symbolisme des jeux*, Paris, Berg International, pp. 106-107. On trouve, dans ce livre, plusieurs exemples du même ordre.

³ Cazeneuve J., 1967, *op. cit.*, p. 794.

⁴ Calvet L.-J., *op. cit.*, p. 44.

Le primordialisme appliqué aux jeux

La citation qui suit, il est vrai assez caricaturale, résume ce genre de raisonnements, appliqués ici aux échecs, au go et à l'awalé¹ : « *Ces jeux correspondaient à la philosophie générale [des] civilisations [qui les ont vu naître], à la psychologie de ces peuples, à leur conception du monde, à leur façon de se battre et de se comporter socialement.* » L'auteur de cette affirmation ajoute, quelques lignes plus loin, à propos des échecs, que « *ce jeu complexe correspond fort bien à la mentalité dominante de l'esprit occidental. Sur le plan physique déjà, les échecs se présentent comme une vision symbolique de la société féodale occidentale sous la forme d'un affrontement de deux armées très typées. C'est un jeu très « cartésien », logique, épique aux dominantes impérialistes bien dans l'esprit conquérant et rationnel du continent européen* »². Ces deux extraits s'insèrent dans un assez long développement qui tente de démontrer que les règles des jeux comme le go, les échecs et l'awalé reflètent assez fidèlement l'esprit des civilisations chinoise, occidentale et africaine, respectivement.

La démarche n'est, il est vrai, pas si différente de celle qui a été proposée dans la section précédente, au moins de prime abord. Elle montre cependant qu'il faut se garder d'aller trop loin dans ce genre d'interprétations et, surtout, ne pas s'en contenter. On sait à quel point le terme de civilisation, déjà, se révèle problématique, en cela qu'il traduit une volonté de découper le monde en de vastes ensembles culturels aux caractéristiques inamovibles et homogènes, traduisant ainsi une vision culturaliste des sociétés, qui refuse l'historicité et permet de penser le monde de manière simplifiée, donc en fin de compte simpliste et peu satisfaisante³. En l'occurrence, rapprocher les jeux de semilles de la famille du mancala de ce qui serait un « esprit africain », les échecs d'un « esprit occidental » – ou pourquoi pas le jeu de l'oie d'un « esprit français » – consiste à attribuer à des groupes humains de tailles variables une conscience collective et des valeurs communes qui se traduiraient notamment par leurs goûts en matière de pratiques ludiques.

Certes, les échecs sont un jeu aux allures médiévales, qui traduit une vision très rigide et spécialisée de la société, avec entre autres un roi – chrétien, si l'on en croit les pièces

¹ On a précédemment retenu l'appellation mancala pour regrouper les jeux de semilles mais certains auteurs francophones préfèrent mettre en avant l'awalé, pratiqué notamment en Côte-d'Ivoire, choix tout aussi arbitraire mais difficilement critiquable, faute d'un vocable satisfaisant.

² Reyssset P., 1995, *op. cit.*, p. 19.

³ Lévy J., 1999, *op. cit.*, p. 40.

actuellement utilisées dans les compétitions officielles – dont l'importance surpasse celle de toutes les autres pièces, des fous – évêques en anglais – censés conseiller ce monarque ou encore des pions nombreux et de peu de valeur. Autant d'éléments qui, il est vrai, ont un sens pour un habitant de l'Europe Occidentale. Dans le même ordre d'idées, les échecs chinois, avec leur rivière et leurs deux forteresses, rappellent à leur manière la société médiévale de l'Empire du Milieu. Ainsi, pour beaucoup de jeux, ce type de rapprochements est plutôt aisé. Cependant, en rester à ce niveau d'analyse en revient à entériner une grille de lecture, encore une fois, culturaliste ou primordialiste, pour reprendre le terme utilisé par les anthropologues nord-américains, autrement dit une vision qui fétichise les traits culturels et réifie, de la sorte, le concept de culture, pour finalement isoler les groupes humains sur la base du sang, du sol et de la langue¹, et donc pourquoi pas, dans le cas qui nous intéresse, des pratiques ludiques.

S'il est certainement raisonnable de prendre appui sur de telles analyses, ce ne peut être qu'à la condition de tenir compte, simultanément, d'autres éléments de réflexion. Ne serait-ce que parce qu'il est impossible d'ignorer les exemples contradictoires, comme ceux de ces jeux qui, gagnant en popularité et se diffusant loin de leur foyer d'origine, soulèvent l'enthousiasme dans des pays appartenant à des « aires culturelles » ou « civilisations » *a priori* très différentes de celles les ayant vus naître. Ainsi de l'othello, inventé² puis commercialisé au Japon au début des années soixante-dix, qui a ensuite rencontré en France un succès tel que s'est créée, en 1980, une fédération nationale et que deux joueurs français ont, depuis, remporté le championnat du Monde. De même, comment expliquer les résultats spectaculaires des joueurs d'échecs soviétiques, au lendemain de la Seconde Guerre mondiale ? Il ne peut être question de chercher à identifier un « esprit slave », d'en définir les caractéristiques et les frontières et, ainsi, de les relier à la logique interne des échecs.

Il ne s'agit pas ici de défendre une position de principe. Il s'agit plutôt d'insister sur l'insuffisance des conceptions par trop rigides des cultures, qui laissent de côté d'autres facteurs tout aussi essentiels. Que l'on travaille sur un pays, un continent ou une commune, on constate une grande variété des types de distribution des pratiques ludiques, non seulement dans l'espace – pourquoi joue-t-on au Tarot dans le Lyonnais et en Franche-Comté plutôt qu'en Normandie, aux dames aux Pays-Bas plutôt qu'en Allemagne, au go au Japon plus

¹ Appadurai A., 2001 [1996], *op. cit.*, pp. 205-211.

² On a déjà signalé qu'il s'agit plutôt d'une « réinvention », étant donné les très grandes similitudes avec le jeu anglais du reversi.

encore qu'en Chine ? – mais également parmi différentes couches d'une société – pourquoi le bridge semble-t-il être l'apanage des couches aisées de la société française, pourquoi le mah-jong est-il si prisé dans les milieux populaires chinois, pourquoi les dirigeants soviétiques, puis chinois, ont-ils fait des échecs un outil de propagande ? On admettra sans mal qu'il est impossible de répondre à de telles questions, qui vont former la base du travail présenté dans les chapitres à venir, en se limitant à une grille explicative faite de frontières culturelles perçues comme rigides et atemporelles.

2.2.2 Distinguer les jeux « abstraits » des jeux « réalistes »

Sur la question de l'historicité, un autre argument vient s'ajouter aux précédents. Beaucoup de jeux qui ont été évoqués sont d'invention très ancienne, leur apparition remontant à plusieurs siècles. Il découle de cela que les symboles qu'ils véhiculent ont aujourd'hui une valeur limitée. Ainsi, s'il peut sembler naturel que les échecs aient été une occupation très prisée par les souverains européens durant la période médiévale, ce type d'explication n'a plus vraiment cours dans des sociétés occidentales démocratiques. Autrement formulé, « *les règles ludiques ne sont (...) liées qu'à des formes épisodiques de sociabilité* »¹. Ce qui peut laisser supposer que beaucoup de jeux de plateau – et la même remarque a déjà été formulée à propos des jeux de cartes – sont devenus, pour leurs pratiquants actuels, tout à fait abstraits. Encore une fois, il faut donc faire preuve d'une grande prudence avant d'effectuer certains rapprochements.

Il est vrai aussi, en revanche, que certains jeux d'invention plus récente tentent de coller de manière beaucoup plus fidèle à la réalité du monde contemporain. On peut citer, parmi les plus célèbres, Monopoly, Risk ou Diplomacy. Le premier, avec ses billets de banques, sa prison et ses taxes foncières, reproduit, quoique de manière très simpliste, le fonctionnement du système capitaliste au travers d'une de ses déclinaisons possibles : la spéculation immobilière. Comme gage de son « réalisme »², les rues qui peuvent être achetées sont des artères parisiennes connues de la majorité des joueurs, comme la rue de la Paix ou l'avenue Mozart. Il n'est d'ailleurs pas anodin qu'une revue de géographie ait publié un article

¹ Wendling T., *op. cit.*, p. 15.

² « Réalité », « réalisme » et « réaliste » sont utilisés ici dans un sens aussi neutre que possible, simplement pour insister sur le lien suggéré entre le jeu et le contexte social qu'il est censé reproduire.

consacré au Monopoly¹. Ses deux auteurs, rappelant que le jeu a été commercialisé en 1935 et qu'il repose, par conséquent, sur une vision périmée de la géographie sociale parisienne, proposent une réactualisation du jeu, prenant en compte l'évolution du marché immobilier parisien depuis cette date : ici, le lien avec une réalité sociale contemporaine ne fait donc pas de doute. Dans le cas de Diplomacy et Risk – dont de nombreuses variantes ont été commercialisées, qui proposent des époques ou des échelles différentes –, chaque joueur est à la tête d'une armée et doit conquérir le Monde ou une partie. Là encore, les concepteurs se sont situés dans une perspective « réaliste » en choisissant une carte politique du Monde comme plateau de jeu – quand bien même les découpages seraient très discutables – et, plus important, en exigeant des joueurs qu'ils tiennent compte des distances et de leur coût ou encore qu'ils analysent les territoires en fonction de leur position stratégique².

Il va de soi qu'il faut considérer ce « réalisme » comme très relatif et que les modèles utilisés demeurent primaires. Les points communs avec les jeux « abstraits » sont d'ailleurs nombreux. Au Monopoly comme au Risk, par exemple, l'unité de mesure de la distance reste la case, même si celle-ci porte le nom d'une rue ou si sa forme est censée représenter des découpages géopolitiques. Dans le premier cas, le joueur est même contraint de suivre un parcours préétabli, démarrant sur une case de départ et dans lequel l'information a été « despatialisée ». Concernant Risk, la carte du monde proposée est pour le moins surprenante, eu égard aux divisions politiques proposées, très géométriques et souvent fantaisistes : avec seulement quatre États en Amérique du Sud et cinq en Afrique, on peut affirmer sans guère d'hésitation que « *les concepteurs du jeu ne se sont guère embarrassés de la réalité géographique* »³.

Plus récemment, l'informatique a permis d'améliorer considérablement les modélisations proposées. Des jeux comme Sim City ou Civilization – ainsi que les nombreux avatars de ce dernier – proposent des simulations particulièrement sophistiquées et donc de plus en plus réalistes. Les villes que le joueur-maire de Sim City doit faire prospérer souffrent en effet de la pollution et de la délinquance, se vident lorsque leur taux de chômage augmente trop, voient leurs administrés manifester contre le manque d'espaces verts ou l'insécurité et sont régulièrement victimes de tornades et autres tremblements de terre. De même, les empires

¹ Fleury M.-F., Théry H., 2005, *art. cit.*

² Bizet F., Bussi M., 1997, *art. cit.*

³ *Ibid.*

médiévaux ou antiques de Civilization et de nombreux jeux similaires produisent des matières premières, échangées sur un marché où les prix fluctuent en fonction de l'offre et de la demande, se font la guerre avec des armées qu'il a fallu former et rémunérer, voient leur population croître en fonction des progrès de la médecine... Sans faire la liste de toutes les fonctionnalités offertes par de tels jeux, force est de constater que leurs concepteurs ont fourni des efforts considérables pour les rendre « réalistes », au moins à leurs yeux et ceux des joueurs. D'ailleurs, les géographes ne sont, là non plus, pas restés insensibles au message que nous renvoient la conception et la pratique de ces jeux et, surtout, aux représentations de l'espace qu'ils véhiculent¹. Sans entrer dans les détails autant que nous l'avons fait pour les jeux de plateau « abstraits », retenons que les auteurs cités arrivent à une conclusion similaire : ces jeux trahissent des idéologies aisément identifiables, des conceptions très marquées de la société et de l'espace. Par exemple, les possibilités de jeu offertes par Sim City correspondent, pour l'essentiel, à une vision très nord-américaine de l'urbanisation, où l'objectif se réduit à l'accroissement de la population, avec, comme principal moyen d'y parvenir, l'étalement urbain².

On retiendra donc, d'une part, que les jeux de plateau « abstraits », au même titre que les jeux de simulation usant d'un support informatique, apparaissent comme des modèles, qui représentent la réalité de manière, il est vrai, très schématique³. D'autre part, il existe une ligne de fracture importante, quoique dans certains cas assez floue, entre deux types de jeux. D'un côté, les jeux de plateau traditionnels, du fait de l'ancienneté de leur invention et de la très faible sophistication de la modélisation qu'ils proposent, peuvent être considérés comme « abstraits ». On pourrait d'ailleurs considérer que cette dimension en fait, en quelque sorte, des archétypes de jeux, l'arbitraire des objectifs et des règles étant poussé à son comble. À l'opposé se trouveraient les jeux reposant sur une simulation plus ou moins réaliste d'une réalité soit contemporaine, comme Monopoly, Cluedo et Sim City, ou située dans une période

¹ À propos de Sim City, voir notamment Lussault M., 2007, *op. cit.*, pp. 47-50 et Rufat S., Ter Minassian H., 2008, *art. cit.*

² Rufat S., Ter Minassian H., 2008, *art. cit.*

³ Il y a sur ce point un débat qui, pour l'essentiel, reste à mener, afin d'établir si certains jeux vidéo ne reposent pas sur une logique similaire à celle des jeux de plateau, la différence tenant principalement aux possibilités plus larges offertes par la modélisation informatique. La question a été soulevée lors d'un séminaire intitulé « Espaces et territoires des jeux vidéo » organisé par le laboratoire lyonnais « Jeux vidéo ». Pour Boris Beaude, « l'augmentation forte des virtualités » qui caractérise les jeux vidéo laisse supposer des différences autres que seulement techniques, rejoignant ainsi l'analyse proposée dans Juul J., 2005, *op. cit.* Sans exclure la pertinence de ce débat, on pourrait aussi bien voir dans cette volonté d'isoler les jeux vidéo une stratégie visant à valoriser et justifier leur étude.

passée ou à venir mais, dans tous les cas, assez aisément identifiable, comme Civilization. On notera, sur ce point, que la simulation est très proche de la notion cailloisienne de simulacre, pas forcément dans l'attitude des joueurs mais, au minimum, à travers les principes des jeux eux-mêmes. Inversement, il semble difficile d'imaginer qu'un joueur d'échecs puisse véritablement s'identifier – hors interprétation d'ordre psychanalytique¹ – au roi ou aux autres pièces dont il contrôle la destinée. Cela paraît encore plus impensable pour les dames, le go ou le backgammon, où les pions sont tous identiques et très peu évocateurs.

Indirectement, la discussion sur les symboles véhiculés par les jeux, ainsi que sur le danger d'en faire un élément d'explication trop systématique et exclusif des pratiques ludiques, nous a donc finalement permis de réduire notre objet d'étude. Qu'on ne s'y trompe pas, cependant : l'exclusion des jeux vidéo du champ de nos investigations n'implique en aucun cas celle de la pratique, *via* Internet ou, simplement, à l'aide d'un logiciel, des jeux que nous avons jugés bon de réunir sous le vocable « abstrait ». Règles et mécanismes ne sont en effet en aucun cas modifiés par cette option offerte aux joueurs, sinon à la marge.

2.2.3 Approches phylogénétique et diffusionniste

Parallèlement à ce qui vient d'être décrit, on rencontre dans la littérature ludique une autre tendance, qui par certains aspects complète la première. Elle relève de deux projets complémentaires. Le premier est la découverte, pour chaque jeu et groupe de jeux, d'un ancêtre qui aurait subi, au fil des siècles, des modifications plus ou moins profondes, ne remettant toutefois pas en cause le lien avec un ou plusieurs descendants. Le second est l'identification des itinéraires suivis par l'ancêtre précédemment reconnu ainsi que ses descendants immédiats, aboutissant aux jeux aujourd'hui pratiqués en Europe ou ailleurs.

La quête des origines

Le débat sur l'origine des échecs, qui fait rage parmi les historiens des jeux depuis plusieurs décennies, est probablement le plus représentatif de cette « *quête hautement symbolique* »²

¹ Sur les liens entre psychanalyse et jeu d'échecs, voir Dextreit J., Engel N., 1984, *Jeu d'échecs et sciences humaines*, Paris, Payot, notamment le chapitre « Échecs et psychanalyse », pp. 25-57.

² Parlebas P., 2003, *art. cit.*

des origines. Jusqu'à récemment, un jeu indien appelé le *chaturanga*, apparu probablement à la fin du VI^e siècle de notre ère, attirait autour de lui un assez large consensus, permettant d'en faire l'ancêtre des échecs, ainsi que de ses « cousins » asiatiques comme le *shogi* ou le *xiang-qi*. L'historien anglais Murray a largement développé cette thèse au début du XX^e siècle¹. Puis, durant les dernières décennies, l'idée d'une origine chinoise plus ancienne, aux alentours de deux-cents avant notre ère, a commencé à rencontrer un écho croissant². Pour étayer leurs affirmations, les défenseurs de l'une et l'autre hypothèse s'appuient non seulement sur des sources littéraires et archéologiques mais, surtout, celles-ci et celles-là n'étant pas toujours disponibles en nombre suffisant, sur les similitudes entre les règles des différents jeux étudiés. Au point de convoquer, dans certains cas, des logiciels d'analyse phylogénétique – habituellement plutôt mobilisés par les biologistes – pour établir des familles de jeux en fonction des caractéristiques des uns et des autres. Malheureusement, il y a autant d'arguments en faveur de certains rapprochements qu'en leur défaveur.

Des jeux plus récents, notamment parmi les jeux de cartes, semblent offrir de meilleures garanties pour de telles recherches, les sources étant plus nombreuses et détaillées. On a ainsi pu identifier des ancêtres supposés du poker, comme la poque ou le *brag*, en remontant, une génération après l'autre, un arbre généalogique supposé³. Là encore, pourtant, les rapprochements effectués reposent souvent sur des arguments de bonne foi mais contestables, tant les sources demeurent insuffisantes.

Les itinéraires aléatoires du diffusionnisme

Le diffusionnisme apparaît comme la démarche corollaire à celle qui vient d'être décrite. L'évolution des jeux, ainsi que leur transmission, seraient en effet facilitées par les échanges entre marchands, militaires et colonisateurs, les peuples envahisseurs aussi bien que ceux envahis s'appropriant les jeux nouvellement découverts et, le plus souvent, les modifiant de manière plus ou moins radicale. Ainsi la route de la Soie a-t-elle servi de chemin pour de

¹ Murray H.-J.-R., 1913, *A History of Chess*, Oxford/New York, Oxford University Press, 900 pp.

² Kraaijeveld A.-R., 2000, « Origin of Chess – A Phylogenetic Perspective », *Board Games Studies*, n°3, pp. 39-50 et Li D.-H., 1998, *The Genealogy of Chess*, Bethesda, Premier Publishing, 384 pp.

³ Depaulis T., 2008, *Petite Histoire du poker*, Paris, Pole, pp. 67-90.

nombreux jeux romains, perses ou indiens¹. Il n'est pas question de mettre en doute l'existence de ces processus, dont l'histoire des jeux offre des exemples convaincants.

Encore une fois, cependant, les rapprochements entre les jeux les plus anciens ne peuvent reposer que sur des points communs, qu'ils soient linguistiques ou qu'ils concernent certains mécanismes. De la même manière que les phénomènes de filiation, ceux de diffusion sont donc souvent, et ce malgré des coïncidences parfois saisissantes, difficiles à identifier avec certitude et peuvent donner lieu à des contre-sens. On donnera seulement l'exemple d'un jeu se pratiquant en République Centre-africaine, à l'aide de demi-coques d'arachide. Alors que son mécanisme le rapproche d'un jeu de dés, les combinaisons possibles sont appelées « As », « Roi » et « Dame », soit des termes probablement empruntés au colonisateurs mais dont il ne faut pas déduire une quelconque parenté avec les jeux de cartes². Il s'agit d'un exemple trivial, qui ne risque de tromper personne mais qui met l'accent sur les dangers des rapprochements linguistiques, dont certains tenants de la théorie diffusionniste font très largement usage. De la même manière, le seul fait de regrouper tous les jeux de semilles africains, indonésiens et sud-américains sous l'appellation mancala – ce que nous avons fait jusqu'ici par commodité – ne s'appuie sur aucune certitude. Hormis certaines filières qui semblent assez évidentes et qui montrent le rôle très important joué par les Arabes dans la diffusion des jeux de ce type, beaucoup de cas laissent en revanche planer le doute, n'excluant pas la possibilité d'une invention simultanée de jeux reposant sur les mêmes principes³.

En fin de compte, on peut légitimement se demander où mènent de telles investigations, indépendamment de la friabilité de leur assise théorique. Hormis quelques exemples pour lesquels il ne peut y avoir de doute – qui sont, souvent, très récents – ne devrait-on pas simplement se contenter d'admettre que « *l'origine des jeux s'enracine dans un passé confus, chargé d'obscurité* »⁴ ? Au minimum semble-t-il déraisonnable de considérer les jeux comme « *des plantes ou des espèces animales, en cela qu'ils peuvent évoluer et donner naissance à des genres nouveaux* »⁵. L'apparition de très nombreux jeux, la disparition d'autres, plus nombreux encore, au fil du temps, l'évolution de leurs règles, le succès qu'ils rencontrent à

¹ Béart C., 1967, *op. cit.*, p. 273-274.

² Calvet L.-J., 1976, *op. cit.*, p. 185.

³ *Ibid.*, p. 212.

⁴ Parlebas P., 2003, *art. cit.*

⁵ Kraaijeveld A.R., 2000, *art. cit.* (« *Board games are like plant and animal species, in that they can evolve and give rise to new forms.* »)

certaines époques avant de tomber dans l'oubli et, parfois, de réapparaître sous une forme nouvelle, tout cela ne peut être envisagé qu'à la lumière de facteurs très divers, au rang desquels peut aussi bien figurer le hasard. On ne peut se contenter d'une approche phylogénétique et/ou diffusionniste, qui tend à postuler que le destin des jeux, comme celui des sociétés, repose sur une « *nécessité de l'évolution* » ou une « *nécessité de l'histoire* »¹.

Une fois formulées ces réserves, nécessaires, on retiendra que les recherches historiques sur les jeux peuvent – doivent – aussi servir de guide. S'il semble dangereux de vouloir à tout prix parler d'une évolution des jeux, présentée comme aussi linéaire que nécessaire, l'histoire des jeux, et plus particulièrement de certains jeux sur lesquels on reviendra, laisse deviner des tendances, qu'il faut prendre en compte pour comprendre les pratiques actuelles. De même que l'étude des sports ne peut se penser sans la prise en compte des évolutions qui ont permis, aux XVIII^e et XIX^e siècles, que certains jeux moteurs traditionnels se soient « sportifiés »², celle des jeux doit se faire en prenant compte également de certaines transformations.

*

* *

Au total, on retiendra que l'idée de relier les mécanismes ludiques aux cultures, si elle mérite d'être retenue, exige qu'on évite un certain nombre d'écueils et qu'on n'en exagère pas la portée. Pour lors, il convient surtout de compléter la liste de ces mêmes mécanismes et de préciser les informations qu'on peut en extraire.

¹ Giddens A., 1987 [1984], « Note critique : Parsons et l'évolution », dans *La Constitution de la société*, Paris, Presses universitaires de France, p. 336.

² Elias N., Dunning E., 1994 [1966-1971], *op. cit.*

2.3 DU TEMPS LUDIQUE À UNE HIÉRARCHIE ENTRE LES JEUX

Si les symboles dessinés sur les cartes à jouer et, plus encore, l'espace des jeux de plateau peuvent servir de pistes de travail et participer à éclairer la distribution des pratiques, dans l'espace géographique comme dans l'espace social, il faut ajouter d'autres caractéristiques des jeux, pour que cette approche par la logique interne soit complète. En partant des oppositions entre les jeux liées à la manière dont le temps y est régi (2.3.1), on tentera de mettre en avant l'idée qu'une forme de hiérarchie se dessine dans les représentations des joueurs, favorisant là aussi des discontinuités au sein des pratiques (2.3.2).

2.3.1 Le temps ludique, un facteur de discrimination important

Temps continu ou discontinu

Dans presque tous les jeux, les concurrents effectuent leurs coups à tour de rôle. Que dans certains jeux, notamment dans le cadre de compétitions officielles, aient été ajoutés une mesure et un contrôle du temps de réflexion alloué à chacun, a certes d'importantes implications mais ne change rien à ce caractère discontinu et discret du temps ludique. La question est alors plutôt de savoir ce que l'on fait pendant que c'est à l'adversaire de jouer : le joueur d'échecs peut tenter d'anticiper les développements à venir en fonction des coups les plus probables de son adversaire, le joueur de poker essayer de déconcentrer son adversaire par des remarques sur la situation ou calculer son espérance de gain, le joueur de Monopoly compter ses billets de banque... En réalité, cette notion de discontinuité temporelle n'apporte, seule, pas grand-chose et nous allons voir qu'elle peut se décliner de manières très différentes.

En revanche, il est vrai que l'informatique a modifié le temps ludique plus encore que l'espace. En effet, la très grande majorité des jeux du type de ceux que nous avons évoqués plus haut – comme Sim City, Civilization ou Warcraft – se jouent en continu. Autrement dit, le rapport au temps se veut aussi réaliste que le rapport à l'espace puisque, comme dans la vie de tous les jours, vos adversaires n'attendent pas qu'on soit disponible ou attentif pour lancer une attaque. Dans certains cas, le temps ludique s'arrête quand même lorsque le joueur se

déconnecte : c'est le cas à Sim City par exemple. Inversement, de plus en plus de jeux apparaissent sur la toile, dont le déroulement ne s'interrompt jamais véritablement. Si un participant se déconnecte, la population de son empire continue de croître, ses administrations continuent à lever l'impôt, etc.¹

Cette évolution, récente, vers des jeux en temps « réel »², soulève plusieurs problèmes. Tout d'abord, les jeux traditionnels comme les échecs ou le go mais aussi bien des jeux plus récents comme le Monopoly ou le Risk ont en commun d'être construits autour de ce qu'on pourrait comparer à une intrigue dramatique, avec des étapes, des moments critiques, éventuellement des retournements de situation. Pour qu'un jeu soit captivant, nous dit J.-R. Vernes, il est essentiel que « *le rythme du déroulement objectif du jeu suive d'aussi près que possible le rythme de l'évolution psychologique des joueurs* »³. En d'autres termes, l'action ludique doit d'une part tendre vers un dénouement et, dans la mesure du possible, son rythme doit aller en s'intensifiant au fur et à mesure qu'on s'approche de ce climax. Le jeu, de même que le théâtre, montre ainsi sa « *supériorité* » sur la vie, qui « *manque terriblement de régie* »⁴. En réalité, la majorité des jeux de simulation repose également sur cette logique, le réalisme affiché dans certains cas la rendant simplement plus difficile à percevoir. Par ailleurs, les jeux vidéo sont le plus souvent divisés en plusieurs niveaux de difficulté croissante, permettant donc bien une forme d'évolution dramatique. En cela, tous les jeux vidéo reposent sur une forme de narration, faite de l'interaction entre le joueur et les règles⁵. En somme, le temps discontinu des jeux n'utilisant pas de support informatique apparaît simplement comme une modélisation du temps continu de la réalité, tandis que les jeux vidéo profitent, comme pour l'espace, de possibilités supplémentaires.

¹ Cette description est surtout exacte pour les ce qu'on appelle communément les MMORPG – les « massive multi-player online role-playing games ». Comme l'indique cette dénomination, ils réunissent en ligne de nombreux participants endossant le rôle de personnages historiques ou mythologiques pour des parties se disputant en direct et en continu.

² Pas tout à fait réel, tout de même, puisque le temps ludique est concentré, sans quoi il faudrait plusieurs vies aux joueurs pour espérer être les témoins des conséquences de leurs décisions.

³ Vernes J.-R., *op. cit.*, p. 438.

⁴ Giraudoux J., 1939, *Ondine*, cité par Vernes J.-R., *op. cit.*, p. 439.

⁵ C'est l'un des principaux aspects du « game design », cf. Guardiola E., 2005, « L'histoire que nous faisons vivre au joueur : la structure vidéo-narrative », dans Genvo S. (dir.), *Le Game Design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, pp.161-174.

Le rythme : jeux « lents » et jeux « rapides »

Une fois apportées ces quelques précisions, c'est le temps continu des jeux qui doit nous intéresser. En effet, même pour les jeux qui sont divisés en coups, c'est ce temps régissant le rythme d'exécution de ceux-ci qui demeure le plus susceptible de fournir des pistes de réflexion. De manière schématique, on pourra opposer des jeux lents, où chaque partie implique un nombre relativement important de coups, à des jeux plus rapides ou plus dynamiques, dans lesquels quelques coups suffisent à constituer un ensemble cohérent et se suffisant à lui-même. Une telle distinction tend à correspondre plus ou moins à celle entre jeux de cartes – rapides – et jeux de plateau – lents.

En effet, une partie de dames, de go, d'échecs ou de backgammon comprend généralement entre une vingtaine et une centaine de coups – souvent plus pour le go –, qui ne prennent sens que les uns par rapport aux autres et en tant que parties d'un tout. La partie se termine par un résultat unique. Ainsi, on ne prendra pas en compte, pour désigner un vainqueur, le fait que tel joueur ait réussi un ou plusieurs bons coups, qu'il ait été en mesure de gagner ou non. Le résultat est sans équivoque et, surtout, global – même si, au go, le nombre de points d'écart peut servir d'indication quant à la différence de niveau entre les deux joueurs et la difficulté qu'ils ont eue à se départager. Il en va de même pour les jeux comme le Monopoly ou le Cluedo, dont chaque partie est constituée d'une importante quantité de coups effectués par les joueurs et dont la séquence ne prend fin que lorsque est désigné un vainqueur, plusieurs le cas échéant.

Les choses sont un peu plus compliquées pour les jeux de cartes. Concernant les jeux à levées, tout d'abord, si l'on considère que chaque pli ou levée correspond à un coup, on obtient une description semblable à celle proposée pour les jeux de plateau. En réalité, dans le langage commun, le tout formé par une succession de plis sera plutôt appelé une donne, tandis qu'une partie de cartes sera elle-même composée de plusieurs donnes. Cette différence n'est pas anodine. En effet, rien n'empêche de jouer « quelques donnes » de belote pour tuer le temps tandis que cela n'a rigoureusement aucun sens de jouer « quelques coups » aux échecs ou aux dames. Quant aux jeux à combinaisons, malgré des différences dans la nature des coups joués – miser au poker ou se débarrasser d'un certain nombre de cartes au rami –, ils présentent à peu près les mêmes particularités que les autres jeux de cartes puisqu'il est possible de les décomposer en donnes, *a priori* indépendantes les unes des autres. Au poker, un joueur peut, à moins qu'il soit engagé dans un tournoi, quitter la table lorsqu'il le souhaite, du moment que

ce n'est pas pendant une donne dans laquelle il est encore directement impliqué. Dans tous les cas, on voit bien que les jeux de cartes présentent un profil séquencé, au sens où chaque donne, au moins dans une certaine mesure, se suffit à elle-même : il devient possible pour un joueur de faire abstraction d'une donne ratée pour se concentrer sur la suivante. Inversement, une erreur dans un jeu de plateau peut continuer d'influer sur le déroulement du jeu durant la totalité d'une partie

Une telle opposition entre, d'une part, des jeux de cartes « dynamiques » ou « rapides » et, d'autre part, des jeux de plateau « lents », recèle par conséquent d'importantes implications en termes d'investissement de la part des joueurs. Lorsqu'on commence une partie d'échecs ou de go, il faut être prêt à y consacrer un temps relativement important¹. Il faut aussi accepter qu'une erreur, parfois insignifiante, vienne réduire à néant les efforts consentis par un joueur pendant plusieurs heures de jeu. Une donne malheureuse au poker peut ruiner une soirée faste, une lourde chute au tarot peut vous faire passer de la première à la dernière place à la table mais il ne s'agit pas du même phénomène. D'abord parce que la partie de poker ou de tarot en question aurait très bien pu s'arrêter avant cette donne malheureuse et, à l'inverse, peut encore durer un temps infini – au moins en théorie. Ensuite, parce que cette donne n'a intrinsèquement rien à voir avec toutes celles qui ont été jouées précédemment et le seront après. En somme, du point de vue de leur structure respective, on peut comparer une partie d'échecs – qui peut durer une après-midi entière – à une donne de tarot, qui dure difficilement plus d'une vingtaine de minutes. Ce qui suffit pour justifier les qualificatifs de « lent » et de « rapide » pour l'un et l'autre jeux.

Surtout, cette opposition, qui ne présenterait que peu d'intérêt si elle ne demeurait qu'à un niveau théorique, se retrouve dans le discours des joueurs, notamment ceux qui ont pratiqué des jeux différents et peuvent donc effectuer des comparaisons. Par exemple, un joueur de bridge strasbourgeois de bon niveau – il se classe parmi les six cents meilleurs français – ayant auparavant pratiqué les échecs, évoque ainsi l'une des différences majeures, selon lui, entre les deux jeux :

¹ Bien sûr, il est possible de raccourcir le temps d'une partie à l'aide d'une pendule, qui permet de limiter le temps de réflexion alloué aux joueurs. C'est le cas du « blitz » aux échecs et aux dames, où chaque joueur dispose de cinq minutes pour effectuer l'ensemble de ses coups, ce qui aboutit à des parties durant au maximum dix minutes. Cela ne remet pas en cause l'idée générale que les jeux de plateau requièrent disponibilité et patience. En effet, les parties disputées lors des compétitions officielles durent en moyenne entre trois et quatre heures et, à tous les niveaux, la qualité des coups joués est incomparablement supérieure dans de telles circonstances.

« Ce que j'aime aussi, par rapport aux échecs, c'est le côté rapide du jeu. J'aime bien jouer une donne [de bridge] et passer à une autre donne. Alors que j'ai des souvenirs de souffrance à la table, de parties [d'échecs] qui dureraient des heures et que je savais que j'allais perdre. Alors que là, je me fais massacrer sur une donne parce que... parce que n'importe quoi, après on passe à la donne suivante et c'est agréable. »

Attention toutefois à ne pas schématiser à l'extrême. Un temps ludique conséquent – soit un grand nombre de coups – n'apporte pas nécessairement d'indication sur la durée d'une partie, mesurée en minutes ou en heures. Il faut aussi prendre en compte la longueur de la réflexion nécessaire pour chaque coup. De même que les joueurs peuvent se mettre d'accord pour qu'une partie de go ou de dames ne s'éternise pas en faisant intervenir une pendule, certains jeux de plateau s'avèrent *a priori* aussi dynamiques que la belote ou le tarot. C'est le cas notamment du backgammon et des différentes variantes de mancala. Dans le cas de ces deux jeux, il est rare qu'une longue réflexion sur un coup se justifie autant qu'au go ou aux échecs. Par conséquent, une seule partie dure très rarement plus d'une demi-heure et souvent bien moins. On peut donc disputer « quelques parties de backgammon ». Cela ne remet pas en question, au contraire, les éléments évoqués ci-dessus. Un jeu lent se caractérisera alors par un grand nombre de coups et/ou un temps de réflexion important pour chacun d'entre eux, un jeu rapide par une quantité moindre de coups et/ou une exécution rapide de ces derniers.

Du rythme des jeux à l'idée d'une hiérarchie ludique

Pour conclure sur ce thème du rythme ludique, on insistera sur deux points. Tout d'abord, cette question du rythme est un exemple de l'imbrication entre logiques interne et externe. Si l'on a essayé de montrer que les mécanismes ludiques peuvent influencer sur ce rythme, ils ne le déterminent que rarement. C'est dans beaucoup de cas une sorte de convention, d'accord tacite entre les joueurs qui en décide. Il y a une infinité de manières de gérer son temps de réflexion dans de très nombreux jeux. La pression d'ordre social qui s'exerce sur les joueurs de mancala ou de backgammon pour qu'ils jouent vite n'exclut pas que deux joueurs pourraient convenir de pratiquer ce mêmes jeux en s'accordant plusieurs heures pour décider de chacun de leurs coups.

L'évolution qui a abouti à l'apparition de la pendule aux échecs nous en dit long sur ce thème. Longtemps, il suffisait d'un avertissement poli pour pousser à jouer un adversaire trop lent. Puis, avec l'apparition des grandes compétitions au XIX^e siècle, ce type d'avertissements ne suffit plus, l'enjeu de plus en plus important poussant les participants à tout faire pour trouver les meilleurs coups. C'est ainsi qu'ont été mises au point les pendules d'échecs, qui permettent de limiter le temps de réflexion des deux protagonistes, pour toute la partie ou bien pour un nombre de coups donné¹. Cette évolution a eu des conséquences considérables sur le fonctionnement du jeu d'échecs lui-même, puisque la limite de temps ajoute un nouveau moyen de gagner, en plus du mat, si l'adversaire dépasse le temps imparti. On peut, sur ce point, raisonnablement parler de révolution de la règle². Il est aussi crucial de noter que ce nouvel instrument de jeu qu'est la pendule permet une forme de hiérarchisation entre divers types de pratique des échecs, selon le temps que les joueurs décident de s'accorder. Désormais les tournois « rapides » ou « semi-rapides » côtoient ceux de « parties longues », tandis que les parties amicales, dans les clubs et les cafés ou sur Internet, se jouent le plus souvent en « blitz ». Signalons enfin que dans beaucoup de jeux, on utilise aujourd'hui la pendule mise au point pour les échecs : c'est le cas aux dames, ainsi que dans certaines compétitions de backgammon et d'othello. Aucun jeu de cartes, par contre, n'a retenu cette possibilité.

C'est l'idée de hiérarchisation permise par la pendule qui doit ici retenir notre attention. On reviendra sur ce qu'elle implique en termes d'évolution des règlements dans le chapitre suivant. Pour lors, on constate que la quantité de temps imparti aux joueurs augmente proportionnellement à l'importance de l'enjeu. De même que les tournois de tennis les plus prestigieux se jouent au meilleurs des cinq manches, les compétitions d'échecs retenues pour le calcul du classement mondial se jouent en « parties longues », soit des rencontres qui durent en moyenne quatre heures. Le règlement du championnat de France de backgammon stipule également que, pour les matchs les plus importants, les joueurs disposent de plus de temps. Le vocabulaire utilisé va dans ce sens, puisqu'on n'estime pas nécessaire de préciser lorsqu'un tournoi se dispute en parties longues. Par contre, il est nécessaire de spécifier qu'un championnat de France est « de blitz » ou « de parties rapides ». De plus, pour les parties longues, les joueurs d'échecs parlent aussi parfois de « parties sérieuses ». En somme, la

¹ Wendling T., 2002, *op. cit.*, pp. 226-227.

² *Ibid.*, p. 228.

lenteur, la possibilité de prendre son temps pour élaborer des stratégies complexes, tout cela tend à relever d'une certaine forme de prestige.

Inversement, beaucoup de jeux commercialisés depuis quelques décennies sont des jeux courts, une partie demandant rarement plus de vingt ou trente minutes en moyenne¹. Ainsi, les jeux destinés au grand public tendent-ils à mettre en avant un certain dynamisme. De même, beaucoup de sports ont revu leur règlement pour réduire au minimum le risque que le public s'ennuie². La Fédération internationale d'échecs (FIDE), sans doute dans l'espoir de parvenir un jour à améliorer la médiatisation de ce jeu, mène depuis plusieurs années une politique visant à réduire le temps de réflexion accordé aux joueurs mais ces derniers s'opposent majoritairement à ces changements. Si l'on considère que notre époque se caractérise, entre autres, par une accélération et un excès de temps³ et s'il est également vrai que la lenteur est devenue une « *posture de distinction radicale* » dans les milieux « *de la grande bourgeoisie et d'une certaine gauche "altermondialiste" qui assimilent vitesse et capitalisme* »⁴, on peut trouver des exemples d'une telle posture dans le domaine ludique. On rencontre un exemple dans un livre à la gloire du go, écrit en 1969. On peut y lire, parmi de nombreuses critiques adressées aux échecs : « *Une partie d'échecs dure tout au plus trente coups.* »⁵ Cette affirmation, en partie incorrecte, montre toutefois que la trop grande brièveté – mesurée en coups, dans notre exemple – d'un jeu peut, aux yeux de certains, soucieux sans doute d'afficher une certaine forme de distinction, être un argument de poids en sa défaveur.

Au total, le temps ludique, le rythme des jeux, s'avèrent être un bon exemple du très fort lien qui unit les mécanismes des jeux et les conditions de leur pratique. Surtout, ils nous laissent entrevoir comment les acteurs imaginent et perçoivent, parmi les jeux et parmi les diverses manières possibles de s'y adonner, des hiérarchies qui doivent être prises en compte par qui étudie les pratiques ludiques.

¹ Reyssset P., 1995, *op. cit.*, p. 17.

² C'est vrai au tennis, au volley-ball, au tennis de table.

³ Augé M., 1992, *Non-Lieux*, Paris, Seuil, pp. 40-43.

⁴ Lussault M., *op. cit.*, pp. 63-64.

⁵ Lusson P., Percec G., Roubaud J., 1969, *Petit Traité invitant à la découverte de l'art subtil du go*, Paris, Bourgois, p. 24.

2.3.2 Une hiérarchie entre les jeux ? Mécanismes ludiques, discours et représentations des joueurs

Quelle pertinence de l'idée d'une hiérarchie entre les jeux ?

La question d'une hiérarchie entre les jeux, lorsqu'elle est soulevée en présence de pratiquants assidus d'un ou plusieurs d'entre eux, entraîne des discussions souvent animées, durant lesquelles les plus passionnés défendent ardemment leur passe-temps préféré et affichent parfois même un certain mépris pour toute autre pratique. Très peu d'entretiens, lorsque les interviewés apprenaient que ce travail portait également sur d'autres jeux, n'ont pas spontanément bifurqué sur cette question.

Les auteurs d'ouvrages sur les jeux, pour leur part, oscillent entre deux attitudes opposées. Pour les uns, cette idée de hiérarchie tend à éveiller un certain scepticisme, au nom de l'objectivité scientifique. Ainsi, on peut considérer que la volonté d'identifier des jeux « supérieurs » aux autres va de pair avec une conception évolutionniste des faits culturels, pour laquelle la domination des jeux les plus riches et les plus complexes résulterait d'une « sélection culturelle »¹, de la même manière que l'évolution des sociétés consisterait à passer de l'état sauvage ou primitif à un modèle social de type occidental. De fait, ce sujet comporte le risque, réel, de tomber dans une vision quelque peu caricaturale, inspirée avec plus ou moins de rigueur des sciences de la nature, ce qui consisterait à commettre une erreur similaire à celles contre lesquelles on a tenté de mettre en garde précédemment.

Pour autant, peut-on nier que certains jeux offrent des possibilités plus larges et des développements stratégiques ou tactiques plus complexes que d'autres ? Pour le dire simplement, le backgammon est plus intéressant que les petits chevaux, le go plus stimulant intellectuellement que le morpion et la bataille ne tient pas la comparaison face au bridge. De fait, on rencontre fréquemment dans la littérature ludique des esquisses de classements dont l'objectif est de faire le tri entre les jeux, suivant leur plus ou moins grand intérêt. Ainsi Pascal Reysset propose-t-il, en prenant en compte la richesse et la difficulté de nombreux jeux, l'importance relative de la stratégie et de la tactique, l'intervention plus ou moins grande de la chance, etc., une hiérarchie qu'il présente sous forme de diagramme, avec les échecs et

¹ Parlebas P., 2003, *art. cit.*

le go au sommet, suivis par l'awalé, le go et les dames. L'auteur a le mérite d'ajouter en légende : « *chaque amateur pourra corriger comme il l'entend ce graphe* »¹. En réalité, cette démarche comporte des écueils évidents, à commencer par la difficulté qu'il y a à connaître convenablement tous les jeux retenus.

En ce sens, il serait sans doute plus prudent de parler des valeurs véhiculées par les jeux que de hiérarchie ou de classement. Par contre, il n'est pas question de passer à côté de cette idée car c'est précisément cette subjectivité de toute forme de hiérarchie qui peut nous intéresser. À défaut d'établir une hiérarchie objective entre les jeux, qui paraît un projet illusoire, il faut se demander quels critères retiennent leurs laudateurs et si, dans un espace donné ou dans une certaine catégorie de la population, se dégage un consensus. Ajoutons que les joueurs ne sont pas seuls concernés, puisque d'autres acteurs et groupes d'acteurs exercent une influence sur les pratiques : c'est le cas par exemple des responsables politiques qui accordent des subventions, des sponsors privés, des parents qui veulent faire de leurs enfants des champions, des organisateurs de compétitions ou encore des bénévoles qui font vivre les clubs.

Jeux simples ou complexes : un critère contradictoire

Parmi les critères qui peuvent alors jouer un rôle structurant pour les pratiques ludiques, le plus important semble être la difficulté des règles. Celle-ci peut constituer pour les amateurs potentiels un « coût d'entrée » plus ou moins élevé et jouer ainsi deux rôles exactement opposés. D'un côté, un jeu aux règles d'apparence complexe va rebuter certains, inquiets de devoir retenir un nombre importants d'éléments avant même de pouvoir commencer à jouer. Inversement, pratiquer un jeu considéré comme difficile d'accès peut évidemment faire participer d'une stratégie de distinction.

Ainsi, les dames souffrent en France d'une sorte de complexe d'infériorité, ressenti à la fois par les damistes eux-mêmes, les pratiquants d'autres jeux et le grand public. Pour beaucoup, les dames, du fait de la simplicité de leurs règles et sans doute aussi parce que presque tout le monde a eu l'occasion d'y jouer dans son enfance, ne présentent pas un intérêt comparable à celui des échecs – jeu de plateau le plus connu en France, c'est celui qui sert le plus souvent de référent. L'idée que puissent exister des compétitions de dames, un classement national et international, des champions du Monde ou encore des ouvrages techniques leur paraît

¹ Reysset P., 1995, *op. cit.*, p. 18.

absurde. Les joueurs sont nombreux à témoigner du dédain dont ils sont victimes lorsqu'ils parlent de leur passion à des tiers. On a là certainement un élément important d'explication de la baisse considérable du nombre de licenciés à la Fédération française du jeu de dames (FFJD), au profit des échecs ou du bridge, depuis quelques décennies. Ce mépris se ressent aussi dans le discours de certains joueurs d'échecs ou de go, pour qui les dames n'offrent qu'un pâle reflet de leur propre passion. Aucun des joueurs d'échecs interrogés sur leur vision de ce que pourrait être une hiérarchie des jeux et sur les critères à retenir n'ont eu l'idée de citer les dames. Encore une fois, le même argument peut toutefois servir des positions contradictoires, comme en atteste cette apologie des dames par Poe :

« Je saisis donc cette occasion d'affirmer que la haute puissance de l'intellect est bien plus activement et profitablement exploitée au modeste jeu de dames que par toute la frivolité compliquée des échecs. Dans ce dernier jeu, où les pièces sont douées de mouvements différents et bizarres, et dotées de valeurs diverses et variées, ce qui n'est que complexe est pris à tort – erreur qui n'est pas inhabituelle – pour de la profondeur. »¹

Inversement, la complexité apparente d'un jeu a des conséquences ambivalentes sur sa perception. Les jeux les plus difficiles, lorsqu'ils sont connus du grand public, exercent une certaine aura, sont perçus collectivement comme réservés à une élite intellectuelle. Ainsi des échecs, présentés par le sens commun comme « *un jeu de grosses têtes* »². Les nombreuses références célèbres dans la littérature – chez Zweig ou Nabokov, pour les plus connues – l'attrait de célébrités pour ce jeu – Einstein, Napoléon I^{er}, Staline, par exemple – ajoutent encore à cette aura. Cela étant, la relative complexité des règles peut tout aussi bien être un facteur défavorable auprès de certains. À l'extrême, d'aucuns considèrent que l'idéal ludique consiste en un jeu dont la simplicité apparente égale la richesse et la complexité cachées. C'est un argument souvent entendu sur les forums de jeux. Ainsi les joueurs de go aiment-ils particulièrement mettre en avant la très grande simplicité et, dans le même temps, son excessive complexité pour qui veut atteindre un niveau élevé, faisant de ce jeu le représentant

¹ Poe E.-A., 1998 [1843], *The Murders in the Rue Morgue*, in *Selected Tales*, Oxford/New York, Oxford University Press, p. 92. (« *I will, therefore, take occasion to assert that the higher powers of the reflective intellect are more decidedly and more usefully tasked by the unostentatious game of draughts than by all the elaborate frivolity of chess. In this latter, where the pieces havec different and bizarre motions, with various and variable values, what is only complex is mistaken (not a unusual error) for what is profound.* »)

² Calvet L.-J., 1976, *op. cit.*, p. 183.

d'une certaine forme d'aboutissement de l'imaginaire ludique. C'est, d'ailleurs, encre cet argument qui est mis en avant dans l'ouvrage cité plus haut, dont les auteurs reprochent aux échecs d'être « *un jeu confus où il n'y a pas deux pièces qui fassent la même chose* »¹.

Le rôle de la chance et sa perception

Un autre élément à prendre en compte est la place occupée par la chance ou le hasard dans le dénouement. Les pratiquants des jeux de plateau – à l'exception du backgammon où interviennent les dés – reprochent souvent aux autres types de jeux de ne pas être des jeux à information complète. C'est même un argument qui a été mis en avant pour refuser au bridge le statut de « sport » : sport et inégalité des chances au départ sont incompatibles aux yeux des responsables politiques qui accordent ou non cet agrément. Un responsable de la Fédération française des échecs (FFE) avouait à ce propos sa satisfaction, tant l'argument lui semblait irréfutable, tout en laissant la porte ouverte aux échecs pour l'obtention de cet agrément ministériel. L'absence théorique de tout facteur chance fait effectivement la fierté de nombreux joueurs d'échecs, de go et de dames, auxquels il est souvent difficile de faire admettre que même un jeu à information complète peut laisser une place au hasard, comme le rappelle pourtant avec raison Michel Neveux :

*« Le joueur d'échecs qui construit un système d'attaque ne peut tenir compte de toutes les possibilités de réplique de son adversaire. Il est naturellement amené à spéculer sur un avenir partiellement fortuit (...). Mais c'est qu'en toutes les occupations humaines, donc a fortiori dans les ludiques, l'indétermination de l'avenir tient une place qui peut s'amenuiser mais non se réduire au néant. »*²

Inversement, on a vu plus haut que la pratique d'un jeu comme le bridge dans sa version « duplicate » réduit de manière décisive la part de hasard, la ramenant à un niveau comparable à celui des jeux à information complète. Au point d'ailleurs que certains joueurs de bridge peuvent à leur tour utiliser l'argument de l'intervention de la chance pour disqualifier la belote, qu'ils considèrent de plus comme moins riche en terme de mécanismes ludiques. Il faut croire malgré tout que l'image des jeux de cartes dans leur ensemble doit souffrir indéfiniment de cette perception péjorative en partie injustifiée. Le refus qui a été opposé aux

¹ Lusson P., Perec G., Roubaud J., 1969, *op. cit.*, p. 24.

² Neveux M., 1967, *op. cit.*, p. 443.

bridgeurs montre d'ailleurs que les conséquences des représentations peuvent être considérables et ne concernent pas que les pratiquants potentiels d'un jeu mais aussi les décideurs. De même, le fait que l'intervention du hasard – par ailleurs assez bien assumée par de nombreux pratiquants interrogés sur ce point – rende possible, dans un tournoi de poker, la présence de joueurs peu aguerris dans les premières places de grands tournois internationaux, provoque les sarcasmes de certains joueurs d'échecs, pour lesquels un tel scénario est franchement invraisemblable.

Signalons que le backgammon présente de ce point de vue des similitudes importantes avec le poker : les meilleurs joueurs du monde ne peuvent être assimilés à des chanceux mais un débutant en veine a une chance marginale mais bien réelle d'éliminer un joueur beaucoup plus fort que lui lors des premiers tours d'un tournoi.

Des représentations des jeux à une géographie des pratiques

Au total, la variété des critères retenus selon les personnes interrogées tend à rendre les choses quelque peu confuses. Pour autant, cela ne signifie pas que cette piste de travail soit à négliger : l'étude des pratiques ludiques, de même que sportives, ne peut raisonnablement faire l'économie des parallèles qu'il est possible d'effectuer entre ces représentations sur les jeux et la distribution des pratiques dans l'espace social.

Par exemple, il a été montré, dans le cas de la Chine, que les représentations du *weiqi* – nom chinois du go – et du mah-jong ont d'évidentes répercussions sur l'origine sociale des pratiquants de ces deux jeux, et sur le mépris qu'affichent les amateurs du premier cité à l'égard du second. C'est notamment l'intervention du hasard au mah-jong, qui fait de ce jeu un symbole de frivolité et devient ainsi un critère disqualifiant aux yeux des détenteurs du capital culturel, alors qu'à l'opposé, la profondeur du *weiqi* et la difficulté de le maîtriser lui confèrent un statut compatible avec l'éthique du travail revendiquée par les élites chinoises, en particulier celles issues de la Révolution :

« Dans le discours sur le weiqi, l'accent est mis sur la formation laborieuse, sur la lente ascension à laquelle seul un sujet méritant et travailleur peut prétendre, sur l'essentielle assimilation des classiques des prédécesseurs. Le weiqi cadre avec l'image que l'on a de la Chine, avec l'image que la Chine aime à donner

d'elle, où le temps, l'effort et l'abnégation conjugués forment, sur le modèle confucéen, l'homme de bien. »¹

De même, le sens commun tend à présenter les échecs comme un jeu de « grosses têtes », dont la respectabilité est renforcée par les listes de noms prestigieux d'amateurs de ce jeu – mathématiciens, hommes d'État ou philosophes – qu'on peut trouver dans certains manuels d'initiation². Discours que l'on retrouve encore une fois sous la plume de Flaubert, qui rappelle l'idée reçue suivant laquelle « *tous les grands capitaines étaient forts [aux échecs]* »³.

Sans qu'il soit nécessaire de multiplier les exemples, on voit bien que la notion de labeur ou simplement la difficulté supposée d'un jeu, associée à une intervention limitée de la chance, peuvent servir, auprès de certaines fractions de la société, de facteur discriminant absolument crucial, en faveur des jeux où seul un long travail permet de dépasser les autres compétiteurs : le choix des échecs plutôt que du poker, par exemple, peut alors revêtir une signification très riche sur la posture morale d'un individu, celle-ci pouvant être rapprochée de sa religion et de son statut social. Dans ce registre, on peut émettre plusieurs hypothèses qui rejoignent en partie la thèse de Guttmann. Si le jeu est globalement proscrit par la morale protestante et, dans une moindre mesure chrétienne, certaines pratiques ludiques peuvent être malgré tout conformes à la morale promue par ces religions. Lorsqu'un travail sur le long terme, voire une certaine ascèse, est un impératif à la progression des joueurs, certains jeux peuvent apparaître non plus comme des pratiques futiles, voire immorales, mais plutôt comme des activités plutôt positives, voire susceptibles de jouer un rôle formateur, à travers une série de qualités considérées comme nécessaires à la réussite : caractère, volonté, désir de vaincre, concentration, confiance en soi. Autant d'éléments, dont certains peuvent être raisonnablement rapprochés d'une certaine « éthique protestante », qui dénonce l'oisiveté et valorise l'ascèse et le « métier »⁴. Soulignons, cependant, que ces mêmes qualités morales peuvent tout aussi bien faire écho à une conception du sport en vogue en France à partir des années soixante, liée à des valeurs comme « *la compétition loyale, la non-discrimination*

¹ Papineau E., 2000, *art. cit.*

² Calvet L.-J., 1978, *op. cit.*, p. 184.

³ Flaubert G., 1997 [1913], *Le Dictionnaire des idées reçues*, Paris, Hachette, p. 73.

⁴ Weber M., 2000 [1920] *L'Éthique protestante et l'esprit du capitalisme*, Paris, Flammarion, voir le premier chapitre de la deuxième partie, pp. 153-250. On a retenu la traduction de *Beruf* par « métier », terme auquel est préféré « besogne » dans de précédentes traductions.

sociale, la santé physique et mentale, etc. », valeurs représentatives du « *style de vie [...] des classes moyennes* »¹. Ce qui montre, encore une fois, la prudence dont il faut faire preuve à l'égard des déterminants supposés des pratiques ludiques, ainsi que la nécessité de combiner facteurs culturels – ici la religion – et sociaux – l'ethos d'une classe moyenne en mutation.

Si le poker et le backgammon ne sont pas porteurs de telles valeurs, ils mettent au contraire en avant des qualités comme la capacité à prendre des risques et les évaluer ou à estimer la pertinence d'un investissement en fonction de profits probables ou possibles. Ils érigent également le gain financier en un objectif moralement acceptable et accepté par tous, y compris avec l'aide de la chance, même occasionnelle. On peut alors émettre l'hypothèse que les pratiquants de ces jeux se recrutent plutôt dans des couches de la société liées au commerce et à la finance. De ce point de vue, l'engouement récent pour le poker en France et plus largement en Europe nous dit certainement quelque chose sur l'évolution des sociétés occidentales et leur rapport à la réussite économique.

*

* *

En résumé, les représentations et les valeurs attachées aux jeux, indissociables des mécanismes objectifs qui les régissent, sont autant d'éléments participant à déterminer la géographie des pratiques.

¹ Clément J.-P., 1994, « La représentation des groupes sociaux et ses enjeux dans le développement du sport », dans Clément J.-P., Defrance J., Pociello C., *Sport et pouvoirs au XX^e siècle*, Grenoble, Presses universitaires de Grenoble, pp. 88-89.

CONCLUSION DU CHAPITRE 2 : DES REPRÉSENTATIONS SUR LES JEUX À UNE GÉOGRAPHIE DES PRATIQUES LUDIQUES

Quels liens entretiennent les pratiques ludiques avec la logique interne des jeux ? Voilà une question cruciale, débattue en sociologie du sport, où elle est formulée à propos des pratiques motrices, et sur laquelle les premiers penseurs du jeu n'avaient pas vraiment su trancher, faute d'en cerner véritablement les implications. Huizinga ignore largement le problème, tandis que Caillois se fourvoie en prenant trop peu appui sur des recherches empiriques qui auraient, seules, permis de vérifier ou non ses théories¹. À l'heure actuelle, les sociologues du sport sont divisés. Alors que certains ne voient dans les sports qu'un objet d'application possible de principes sociologiques préalablement identifiés dans d'autres sphères de la vie sociale, d'autres leur prêtent une logique propre, indépendante, qui permet seule d'en comprendre véritablement les pratiques². On espère avoir montré, dans ce chapitre, que la logique interne des jeux s'avère, effectivement, porteuse d'éléments de compréhension de la géographie des pratiques ludiques. Ne serait-ce que parce que les acteurs élaborent des discours sur cette logique interne :

« Il existe un discours sur le jeu. Non pas un discours savant ou analytique, mais un discours idéologique, quotidien, un discours moyen : celui du sens commun. »³

De tels discours expliquent qu'il existe une certaine « demande ludique », de même qu'il existe une « demande sportive », fonctionnant sur des symboles, des signes, des mythes⁴. C'est la volonté d'identifier ce discours, en lien avec cette demande, qui justifie le recours, dans les recherches qui ont été menées pour ce travail, à de nombreux entretiens semi-directifs, qui ont permis l'élaboration d'hypothèses de travail et leur vérification.

¹ Parlebas P., 2002, « Une discipline qui prend son essor », *L'Année sociologique*, n°2, vol.52, pp. 247-248.

² *Ibid.*, p. 246.

³ Calvet L.-J., 1978, *op. cit.*, p. 184.

⁴ Pociello C., 1981, « Nouvelles approches », dans Pociello C. (dir.), *Sports et société. Approche socio-culturelle des pratiques*, Paris, Vigot, p. 13.

Plus largement, ce sont son l'existence de ces discours et ses conséquences sur la « demande » ludique qui impliquent qu'ait été adoptée la démarche générale qui sous-tend les travaux de géographie des sports, fondée sur deux composantes complémentaires. La première, qui nous intéresse le plus ici, explique les localisations et les territoires sportifs à l'aide des autres sciences sociales, interprétant alors la « *spatialisation des faits sociaux* »¹. On rejoint, ainsi, le projet défendu par Caillois et Geertz, exposé en introduction de ce chapitre. À condition, toutefois, d'éviter l'écueil du déterminisme culturel ou social. Celui-ci consisterait à considérer que les principes d'un jeu circonscrivent les possibilités de sa pratique à une période et/ou un espace délimités de manière intangible. Si les jeux sont bien, à l'instar des sports, « *des moyens privilégiés pour appréhender le halo de valeurs des groupes qui les pratiquent* »², il faut cependant garder à l'esprit le fait que les correspondances entre certains groupes et certains jeux ne revêtent aucun caractère systématique. En somme, il s'agit d'éviter tout à la fois l'écueil du culturalisme et celui d'une analyse sociologique « mécaniste », en faisant notre la proposition suivante :

*« par l'éventail des propriétés qu'elle met en œuvre, chaque discipline [sportive] limite ce qu'on peut lui faire dire symboliquement et socialement, [mais] aucune ne forme un domaine réservé de sens et de style aux frontières étanches »*³.

Demeure la deuxième partie de la démarche suivie en géographie du sport, qui traite, pour sa part des propriétés de l'espace comme fondements explicatifs des localisations sportives, qui n'apparaissent alors plus seulement comme des conséquences de processus sociaux, culturels et historiques⁴. Son application aux jeux conventionnels nécessite deux dernières mises au point méthodologiques. En premier lieu, il reste à cerner de manière plus détaillée qu'en introduction une particularité des jeux retenus pour ce travail : leur institutionnalisation, soit leur organisation en fédérations nationales et internationales. Deuxièmement, ce dernier point de définition doit permettre d'établir en quoi ces jeux institutionnels sont des objets géographiques, autrement dit suivant quelles modalités les fédérations, clubs et autres compétitions sont aussi, sinon d'abord, des réalités spatiales.

¹ Augustin J.-P., Bourdeau P., Ravenel L., 2008, *op. cit.*, p. 35.

² Bromberger C., 1995, « De quoi parlent les sports ? », *Terrain*, n° 25, « Des sports », pp. 5-12.

³ *Ibid.*

⁴ Augustin J.-P., Bourdeau P., Ravenel L., 2008, *op.cit.*, p. 35.

CHAPITRE 3 : LE PROCESSUS D'INSTITUTIONNALISATION DES JEUX CONVENTIONNELS

« ...la connaissance du sport est la clef de la connaissance de la société. »

Norbert Elias, *Sport et civilisation*, 1986.

Les six jeux traités dans ce travail ont en commun l'existence d'une fédération française, soit d'une association ayant la vocation de présider aux destinées ludiques de tous les pratiquants français de l'un de ces jeux. Cinq d'entre ces fédérations appartiennent par ailleurs à des organisations de niveau supérieur, les fédérations internationales. Cette caractéristique les rapproche des sports, dont l'un des critères de définition est l'institutionnalisation. Une erreur répandue dans l'étude des sports tient précisément au fait que ce « *critère institutionnel, pourtant décisif, est fréquemment jugé comme "naturel", comme allant de soi* »¹. Or l'institutionnalisation des pratiques ludiques ne peut qu'avoir des conséquences cruciales sur leur étude, y compris en géographie.

En premier lieu, elle soulève la question des facteurs favorables à cette institutionnalisation ou, au contraire, défavorables. D'autre part, elle s'accompagne de transformations des pratiques ludiques concernées, liées en particulier à l'organisation de compétitions entre des clubs, qui constituent souvent la raison d'être originelle de la réunion de pratiquants séparés par la distance, au sein d'une association commune. Le but de ce chapitre est d'établir en quoi cette transformation se manifeste, entre autres, dans et par l'espace et se matérialise, par conséquent, dans des objets spatiaux, qui vont constituer l'objet des développements à suivre.

¹ Parlebas, P., 1995, « La mise en ordre sportive », dans Augustin J.-P., Callède J.-P. (dir.), *Sport, relations sociales et action collective*, Talence, MSHA, p. 40.

Un tel projet nécessite, avant toute chose, de définir ce processus d'institutionnalisation, ou encore de « sportification », afin d'établir dans quelle mesure les travaux menés à propos du sport peuvent être repris à notre compte, pour traiter des jeux conventionnels en général et, plus particulièrement, des six jeux de notre échantillon. Cet effort de définition implique un détour un peu long, mais bien nécessaire, par quelques éléments généraux d'histoire et de sociologie du sport (3.1). On pourra, alors, montrer à quel point l'espace est une catégorie pertinente, bien que largement occultée, pour cerner au mieux le phénomène sportif et son évolution, depuis l'avènement des sports modernes au XIX^e siècle. Et expliquer en quoi, de manière tout à fait indiscutable, le même raisonnement s'applique à la pratique des jeux institutionnels (3.2).

3.1 JEUX, SPORTS ET « SPORTIFICATION »

L'étude des sports a montré à quel point ces activités, nées en Angleterre au tournant du XIX^e siècle, marquent une rupture avec certains jeux, dont ils pourraient être considérés abusivement comme les descendants. Les sports, dans leur pratique compétitive moderne, doivent être saisis dans toute leur spécificité, comme une réalité récente, caractéristique des sociétés industrielles, puis post-industrielles. L'analyse de l'évolution du terme sport, issu du verbe anglais *to sport* – lui-même dérivé du vieux français « desport », qui désigne un ensemble de distractions destinées à passer le temps – montre d'ailleurs bien qu'il est question d'activités historiquement situées : le vocable sport désigne au départ les pratiques physiques propres à l'aristocratie anglaise, qui se distinguent donc nettement, et de plus en plus, des autres pratiques physiques de divertissement connues¹.

Les spécialistes des jeux conventionnels ont très largement ignoré cette rupture, alors que des phénomènes très similaires sont observables à propos de nombreux jeux. Ces derniers se sont, en effet, à partir du XIX^e et, plus souvent, du XX^e siècle, dotés de fédérations nationales et internationales, impliquant de la sorte une modification radicale des modalités de leur pratique. Pour bien cerner ce phénomène, il faut commencer par comprendre comment il s'est manifesté pour les sports, ainsi engagés, depuis les dernières années du XVIII^e siècle, dans un vaste processus d'autonomisation, qui a ensuite été imité par certains jeux conventionnels (3.1.1). On saisit véritablement l'importance de tenir compte de cette évolution, lorsqu'on s'arrête sur ses conséquences quant aux pratiques ainsi qu'aux sociabilités ludiques (3.1.2).

3.1.1 La sportification, processus d'autonomisation du sport

Sportification ou sportivisation ?

Une telle étude nécessite de commencer par préciser un point de vocabulaire. Certains auteurs, tout en décrivant et expliquant les évolutions ayant mené à la naissance des sports modernes au XIX^e siècle, ont travaillé, un temps, sans utiliser de terme particulier pour

¹ Ulmann J., 1971 [1965], *De la Gymnastique aux sports modernes*, Paris, Vrin, p. 324.

désigner ce processus. Depuis quelques décennies, deux terminologies concurrentes, quoique très proches, sont apparues dans les travaux consacrés à l'étude des spécificités du sport : « sportification » et « sportivisation », qui sont toutes deux des traductions du néologisme proposé en 1971 par Norbert Elias, « *sportization* »¹. Aucun de ces deux termes ne semble disposer d'argument décisif pour devoir être préféré à son concurrent. On essaiera tout de même d'apporter quelques éléments en faveur de l'utilisation du premier, « sportification ».

Premièrement, un argument pratique tient à ce que le vocable « sportification » l'emporte en ancienneté, ayant été retenu lors de la première traduction d'un article de Norbert Elias par Jacques Defrance, en 1976². Deuxièmement, la disponibilité des deux termes incite à saisir l'occasion d'effectuer une distinction entre deux types de phénomènes, plutôt que de se contenter d'une utilisation indifférenciée, ne permettant aucune clarification. On adoptera donc, dans ce travail, l'idée consistant à attribuer une définition spécifique à chacun des deux vocables. Sportification, construit sur le substantif sport, désignera alors le processus « *qui consiste à transformer de façon sélective une pratique ludomotrice en sport, autrement dit à lui attribuer des caractéristiques socio-institutionnelles particulières* »³. C'est la notion qui se trouve au cœur de ce chapitre et qu'on va s'atteler à adapter aux jeux conventionnels. Sportivisation, construit pour sa part sur l'adjectif sportif, doit rester réservé au « *processus qui consiste à ce qu'un individu, une population, voire par extension un domaine social, adoptent ou s'adonnent aux pratiques sportives, sans pour autant s'inscrire dans le cadre d'une organisation de type sportif* »⁴. Ce deuxième vocable peut donc, avec profit, faire office de synonyme de diffusion des pratiques sportives, dans l'espace géographique aussi bien que dans l'espace social.

¹ Elias lui-même se livre à un usage très modéré de ce terme. Dans un premier article, il se contente d'une suggestion : « *On pourrait appeler ce processus la "sportification [sportization] des jeux de compétition" si le mot ne sonnait pas aussi mal.* » Cf. Elias N., 1994 [1971] « La genèse du sport en tant que problème sociologique », dans Elias N., Dunning E., 1994 [1966-1986], *Sport et civilisation, la violence maîtrisée*, Paris, Fayard, p. 176. Dans son autre texte majeur sur la question, il n'utilise le terme qu'à de rares reprises, lui préférant dans l'ensemble des explications ou des périphrases. Cf. Elias N., 1976, « Sport et violence », *Actes de la recherche en sciences sociales*, n°6, p. 2-21.

² Elias N., 1976, *art. cit.*

³ Bordes P., 2009, « La sportification : ses mécanismes et ses effets », Congrès de l'Association française de sociologie, [en ligne] http://afsrt31.u-paris10.fr/article.php3?id_article=131.

⁴ *Ibid.*

L'Angleterre moderne, un contexte favorable à l'émergence du sport

Reste, maintenant, à définir ce processus de sportification, ainsi que le cadre dans lequel il s'est manifesté. C'est tout d'abord Elias qui, dans la lignée de ses travaux sur la civilisation des mœurs¹, a montré que l'émergence des sports en Angleterre s'inscrivait dans un processus d'accroissement de la sensibilité à l'égard de la violence, à la fin de l'ère moderne. Le sport apparaît, ainsi, représentatif de l'évolution des codes des comportements et des sensibilités en Europe Occidentale, les pratiques ludomotrices suivant, elles aussi, cette tendance. La capacité à s'exporter et le développement à l'échelle mondiale de certains sports tiennent alors lieu d'exemples, au XIX^e siècle, « *d'accélération du processus de civilisation* » à travers le monde². Autrement dit, la compréhension du phénomène sportif n'est envisageable qu'à condition de la rapprocher d'une évolution plus large, consistant en un abaissement général du niveau de violence socialement autorisé, en premier lieu dans les sociétés occidentales³. Dans ce cadre, l'Angleterre jouit, à la fin de l'ère moderne, d'un contexte particulièrement propice à l'avènement du sport, à savoir la pacification des classes dirigeantes et, partant, la disparition progressive de l'usage de la violence entre membres de partis politiques antagonistes. Cet apaisement a été lui-même favorisé par « *l'unité fondamentale* » des *Whigs* et des *Tories*, opposés politiquement mais, parallèlement, membres de la même classe, la *gentry*, et partageant, par conséquent, des valeurs et des intérêts communs. D'où la conclusion suivante : « *La "parlementarisation" des classes de propriétaires fonciers d'Angleterre eut ainsi son équivalent dans la "sportification" de leurs passe-temps.* »⁴

L'étude de l'évolution de la chasse au renard permet à Elias de mieux cerner cet abaissement du degré de violence toléré. Ce passe-temps très prisé des *gentlemen* anglais devient en effet, au XVIII^e siècle, une activité de plus en plus réglementée et soumise à une organisation et des codes spécifiques. Il n'est plus question d'attraper le renard pour le consommer ensuite, mais de le traquer – et par conséquent de se détourner de toute autre proie potentielle rencontrée à cette occasion – et, surtout, de laisser à la meute de chiens le soin de tuer l'animal, les chasseurs se refusant à l'utilisation d'une arme⁵. Ainsi, à la chasse comme activité « utile »,

¹ Elias N., 2003 [1939], *La Civilisation des mœurs*, Paris, Pocket, 510 pp.

² Elias N., 1994 [1986], « Introduction », dans Elias N., Dunning E., 1994 [1966-1986], *Sport et civilisation, la violence maîtrisée*, Paris, Fayard, pp. 27-29.

³ Elias N., 1994 [1971], *op. cit.*, p. 196.

⁴ Elias N., 1994 [1986], *op. cit.*, pp. 38-44.

⁵ Elias N., 1994 [1971], *op. cit.*, pp. 218-223.

destinée à satisfaire un besoin humain primaire, s'est substituée une activité « gratuite », avec un résultat mesurable en termes de succès ou d'échec, pourvoyeuse d'un plaisir lié à l'excitation du dénouement et dont la dimension violente est réduite à son minimum, puisque les chasseurs tuent, désormais, par procuration. Autrement dit, si l'on s'appuie sur la définition élaborée dans le premier chapitre, la chasse au renard, pour devenir un sport, s'est transmuée en un jeu. Une évolution similaire a abouti à la rupture entre les formes populaires anciennes du football, comme le *folk football*, et sa version aujourd'hui mondialement connue et pratiquée. Dans les premières, liées à des rixes entre villages voisins plus ou moins ritualisées, était toléré un degré très élevé de violence, les rencontres pouvant se terminer en bastonnades, allant même parfois jusqu'à occasionner des blessures létales¹, alors que les règles du football ont notamment pour objectif d'éviter, ou du moins de limiter au maximum, toute blessure grave pour l'un des participants.

Un autre élément favorable, propre à l'Angleterre, tient à la possibilité laissée aux *gentlemen* de se rassembler au sein d'associations libres, droit dont ne disposaient pas les sujets des monarchies autocratiques comme la France. Or les « clubs » anglais ont été les premiers à édicter des règles régissant la pratique de tel ou tel sport, qui ont ensuite progressivement pris le pas sur les coutumes locales. Puis, les rencontres entre équipes de clubs différents ont rendu de plus en plus nécessaire l'établissement de règles communes, d'abord au sein d'un comté, tâche à laquelle se sont attelés les *country clubs*, au sein desquels ont ainsi été unifiées les traditions locales. Des organes de contrôle, éventuellement représentés lors des matches par des arbitres, se chargeaient de veiller à la bonne application de ces règles².

Il est assez surprenant que peu d'auteurs, à commencer d'ailleurs par Elias lui-même, aient souligné que ce processus d'uniformisation des règles par l'intermédiaire des clubs anglais s'est tout autant appliqué aux jeux conventionnels – en particulier les jeux de cartes – et ce à peu près à la même période. Après leur arrivée probable en Europe, à la fin du XIV^e siècle, *via* les pays méditerranéens – Italie et Espagne – les cartes à jouer ont atteint l'Angleterre à la suite de la Guerre de cent ans, vraisemblablement importées par les administrateurs anglais installés en France³. C'est dans ce pays que va émerger le whist, considéré comme l'ancêtre du bridge. Pour ce jeu de cartes apparu à la fin du XVII^e siècle, au départ mal considéré par

¹ Elias N., Dunning E., 1994 [1971], « Le football populaire dans l'Angleterre médiévale et prémoderne », dans Elias N., Dunning E., 1994 [1966-1986], *op. cit.*, pp. 242-243 et 248-249.

² Elias N., 1994 [1971], *op. cit.*, pp. 49-50.

³ Parlett D., 1991, *op. cit.*, pp. 35-41.

les classes dominantes et qui sert surtout de terrain privilégié aux tricheurs professionnels, c'est l'engouement des habitués des *Coffee-Houses*, puis des clubs, qui va permettre la mise en route du processus d'institutionnalisation du whist. Les principaux clubs, au premier rang desquels ceux de Portland, Cambridge et Bath, expérimentent d'abord, indépendamment les uns des autres, différentes règles – évolution du nombre de cartes distribuées, du nombre de points requis pour remporter une manche, par exemple. Puis, finalement, ils vont progressivement s'accorder sur des règles communes, suivant un processus qui s'étend sur l'essentiel du XIX^e siècle¹. Notons, sur ce point, que le rôle central des clubs et l'influence des règlements qu'ils édictent – et publient – se ressent dans le fait qu'une légende tenace – bien qu'aujourd'hui contestée par les historiens – veuille que l'invention du bridge ait été le fait, en 1894, de trois membres du club de Portland². Encore aujourd'hui, le code édité par la *World bridge federation* (WBF) s'ouvre sur un hommage au Portland Club, remercié en première page pour sa « *coopération historique* », au même titre que deux organisations continentales, la *European Bridge League* et l'*American Contract Bridge League*³.

On observe un phénomène identique en France, également au XIX^e siècle, entre les clubs d'échecs. Des magistrats et des officiers se réunissent, dès les années 1830, au sein de cercles fermés et donc assez semblables aux clubs anglais, comme le Club Parisien, qui compte alors parmi ses membres l'un des meilleurs joueurs d'échecs du Monde, Louis de La Bourdonnais. Par la suite, dans le dernier tiers du siècle, des amateurs du jeu d'échecs commencent à se constituer en associations officiellement reconnues, comme le Cercle Magenta, qui réunit en 1889 deux groupes de joueurs habitués à se rencontrer dans des cafés parisiens voisins⁴. En province, le mouvement suit lentement, avec l'apparition de cercles à Lisieux, Marseille ou Amiens dans les années 1870, suivie par une tentative avortée de créer une fédération nationale en 1874⁵. Ces clubs organisent rapidement des rencontres avec leurs homologues, y compris étrangers, au départ sous la forme de parties par correspondance⁶. Ainsi, dès 1834, le

¹ *Ibid.*, pp. 215-221.

² *Ibid.*, p. 222.

³ World bridge federation, 2007, *Le Code international. Lois du bridge de compétition*, Saint-Cloud, Fédération française de bridge, p. 1.

⁴ Wendling T., 2002, *op. cit.*, pp. 145-146.

⁵ Dupuis J., 1958, « A propos d'un anniversaire », *L'Échiquier de France*, n°26, février, pp. 635-636.

⁶ Le jeu par correspondance est une pratique aujourd'hui peu répandue, même parmi les pratiquants assidus des échecs. Elle demeure malgré tout encadrée par une fédération internationale, l'*International Correspondance Chess Federation* (ICCF). En revanche, elle jouissait d'une popularité autrement importante aux siècles derniers. Son fonctionnement veut que les joueurs échangent leurs

Club Parisien envoie à son homologue londonien un défi consistant en deux parties par correspondance, disputées pour un enjeu de cinquante livres sterling¹. Ces rencontres concernent parfois des clubs particulièrement éloignés l'un de l'autre, comme en témoignent ces deux parties engagées, en 1879, entre le Cercle d'Aix-en-Provence et un club localisé dans la ville russe de Kharkov². S'il est probable qu'à cette époque les règles du jeu lui-même ne présentaient plus de différences majeures, au moins d'un pays européen à l'autre, de tels matches interclubs nécessitaient tout de même un accord préalable sur les modalités de l'affrontement : en plus du nombre de parties, il fallait s'entendre sur les délais accordés entre les coups ou la marche à suivre en cas de match nul, éléments qui font partie des principaux points qui ont, progressivement, rendu nécessaire l'existence d'un règlement. Ce sont donc bien les clubs, là aussi, qui ont engagé un processus d'uniformisation des règles à l'échelle nationale et même, grâce aux parties par correspondance, internationale.

Autonomisation du sport et constitution de « corps de spécialistes »

Le sport, tel que le connaissent les sociétés occidentales depuis le XIX^e siècle – mais également certains jeux conventionnels –, doit donc être compris comme une pratique bien distincte des jeux traditionnels, caractérisée, en premier lieu, par l'abaissement du degré de violence toléré et, deuxièmement, par la volonté d'établir un corpus de règles communes, se substituant aux traditions locales. Plus largement, c'est un processus d'autonomisation qui est à l'œuvre, se traduisant notamment par une séparation franche entre les sports et toutes formes d'activités culturelles. Qu'il s'agisse des jeux amérindiens, de ceux pratiqués par les civilisations pré-colombiennes ou même, quoique dans une moindre mesure, des épreuves antiques organisées à Olympie et Athènes, presque tous trouvent leur raison d'être première au sein de rites religieux et leur origine dans des mythes. De fait, une majorité d'entre eux est associée à des rites magiques et des sacrifices animaux et/ou humains. La compétition est donc, dans ce cadre, avant tout et principalement un acte religieux³. Au contraire, les sports pratiqués aujourd'hui existent par et pour eux-mêmes, indépendamment de tout impératif lié à

coups par la poste et, désormais, plutôt par courrier électronique. Certaines parties et compétitions peuvent par conséquent durer plusieurs mois.

¹ Wendling T., 2002, *op. cit.*, p. 145.

² Dupuis J., 1958, *art. cit.*, p. 636.

³ Guttman A., 2006 [1978], *Du Rituel au record. La nature des sports modernes*, Paris, L'Harmattan, pp. 39-48.

des pratiques religieuses ou autres. Si l'on peut rétorquer à cela que certains sports sont devenus une forme de religion, aux yeux de certains de leurs pratiquants et spectateurs, ils n'en demeurent pas moins une activité ontologiquement profane et le culte porté aux grands champions relève d'une « *foi séculière* »¹.

L'autonomisation du sport, autrement dit son accession au statut de « *réalité spécifique irréductible à toute autre* »², s'accompagne, en outre, de la constitution d'un « *corps de spécialistes* » distinct des pratiquants, garant du respect des règles édictées par les instances dirigeantes³. Ces spécialistes appartiennent au corps arbitral, on l'a vu, mais plus largement à l'ensemble des fonctions de direction et d'administration des clubs, des fédérations et des composantes de ces dernières : ligues régionales, commissions disciplinaires, responsables des classements, représentants de joueurs, en constituent quelques exemples. L'aspect le plus important de ce phénomène tient au fait que ce ne sont plus les joueurs eux-mêmes qui mettent sur pieds des rencontres mais les dirigeants des fédérations, dont la principale fonction consiste, précisément, à mener à bien l'organisation de compétitions⁴. Ainsi, l'une des caractéristiques des sports consiste en leur « bureaucratization »⁵. Et, logiquement, le nombre de pratiquants et l'extension spatiale des institutions influent sur la fréquence et la variété des compétitions et sur la complexité des règlements, avec comme conséquence une nécessité d'autant plus fortement ressentie de l'existence d'une direction très spécialisée⁶.

Dès lors, avec leurs nombreuses compétitions individuelles et collectives et les enjeux considérables associés à certains tournois, il n'y a rien de surprenant à ce que certains jeux conventionnels se soient, eux aussi, dotés d'arbitres, dont la fédération est chargée d'assurer la formation. Les principales organisations françaises – en nombre d'adhérents – que sont la Fédération française de bridge (FFB) et la Fédération française d'échecs (FFE), se sont ainsi pourvues de corps arbitraux conséquents. Ces garants de la bonne marche du jeu sont au nombre de trois mille pour la première – soit environ trois arbitres pour cent licenciés – et un

¹ *Ibid.*, p. 50.

² Bourdieu P., 2002 [1984], « Comment peut-on être sportif ? », dans *Questions de sociologie*, Paris, Éditions de Minuit, p. 175.

³ *Ibid.*, p. 174.

⁴ Augustin J.-P., Garrigou A., 1985, *Le Rugby démêlé. Essai sur les associations sportives, le pouvoir et les notables*, Bordeaux, Le Mascaret, p. 101.

⁵ Guttmann A., 2006 [1978], *op. cit.*, pp. 38-39.

⁶ *Ibid.*, p. 139.

peu plus de mille pour la seconde – deux arbitres pour cent licenciés. Dans ce dernier cas, il faut ajouter trois cent trente arbitres radiés temporairement des listes en septembre 2009, pour n'avoir pas effectué un stage de formation continue, rendu obligatoire depuis la saison précédente. Cet exemple d'un contrôle de plus en plus rigoureux des conditions d'attribution du titre d'arbitre, montre au passage à quel point l'institutionnalisation doit être perçue, non seulement comme un processus, mais encore comme un phénomène asymptotique, jamais entièrement stabilisé, qui tend sans cesse vers un maximum. Sur le sujet des règlements des compétitions interclubs aux échecs, on retiendra le témoignage, accordé spontanément lors d'un entretien très indirectement lié à ce thème, de l'ancien président d'un club parisien, par ailleurs professeur de mathématiques. Par ce statut, il a été chargé pendant deux ans de veiller aux destinées de plusieurs équipes, dont une en première division, et confie ainsi le désarroi que lui ont alors inspiré les règlements de la FFE :

« Les règlements, aux échecs, c'est complètement délirant. Déjà, il y a de très nombreux règlements, qui sont tous en interaction. Et puis, il y a des règles, franchement, quand tu veux les comprendre, si t[un] n'es pas mathématicien... Donc tu as des joueurs qui ont l'impression d'être en règle par rapport à un règlement, mais en fait, ils se font planter à cause d'un autre règlement qui se rajoute. Et il y a des choses qui se rajoutent d'année en année, alors vraiment... »

Des fédérations plus restreintes en termes d'effectifs se situent, généralement, à un stade moins avancé de ce processus mais, pour autant, se passent rarement d'arbitres. Ainsi, la Fédération française de go (FFG), qui compte environ mille trois cent licenciés, dispose d'une commission d'arbitrage, même si elle ne propose pas encore de formation spécifique. Les candidats doivent donc, jusqu'à nouvel ordre, se contenter de la formation en anglais dispensée par la *European Go Federation* (EGF), dans l'attente que se concrétise le projet de mettre sur pieds une formation spécifiquement française¹.

L'importance de l'arbitrage se manifeste aussi, pour la FFB comme pour la FFE, par l'existence d'une commission d'arbitrage au sein de la structure fédérale, ainsi que d'organes équivalents au niveau des ligues régionales et/ou des comités départementaux². S'ajoute, par

¹ Cf. Fédération française de go, 2006, *Règlement intérieur*.

² Il s'agit, pour le bridge, de la « Chambre nationale des arbitres », dont l'une des prérogatives consiste à pouvoir nommer les arbitres mais aussi leur retirer le droit d'exercer, et, pour les échecs, de la « Direction nationale de l'arbitrage ». Cf. respectivement Fédération française de bridge, 2007, *Règlement intérieur* et Fédération française des échecs, 2007, *Règlement intérieur*.

ailleurs, l'obligation, pour les clubs engagés dans le championnat de France, de compter au minimum un arbitre parmi leurs adhérents, sous peine d'exclusion pure et simple des compétitions interclubs. Cette importance se traduit, enfin, par une hiérarchie très stricte entre les arbitres, chaque niveau correspondant à une série d'examens obligatoires et à des habilitations très strictes, quant aux compétitions susceptibles ou non d'être supervisées¹. Il faut signaler, pour être complet, que les arbitres peuvent, suivant les jeux, exiger une rémunération plus ou moins grande lorsqu'ils chapeautent des compétitions. Ces rémunérations sont insuffisantes aux échecs pour qu'existent, à proprement parler, des arbitres professionnels ; on rencontre, en revanche, quelques arbitres français de bridge qui parviennent à vivre sans mal de leur activité.

Autre exemple de corps de spécialistes, la presse sportive constitue l'un des piliers de l'autonomisation du sport. Elle peut demeurer généraliste comme *L'Équipe*, descendant de *L'Auto-Vélo*, créé en 1900 et qui devient *L'Auto* en 1903, année où son directeur crée le Tour de France cycliste². On compte aussi des éditions spécialisées, qui concernent à peu près tous les sports. Les jeux conventionnels ne sont pas en reste, avec un titre généraliste relativement confidentiel, *Tangente. Jeux & stratégies*, créé en 2004 et issu du magazine *Tangente*, consacré plus largement aux mathématiques. Surtout, tous les jeux étudiés ici possèdent un titre spécialisé, quand bien même il ne s'agirait que du journal d'information de la fédération, et, souvent, plusieurs titres concurrents. Les premières revues d'échecs sont nées dès le XIX^e siècle : en 1834 paraît le premier numéro du *Palamède*, puis en 1867 naît *Stratégie*, qui rend compte des défis que se lancent les clubs, des tournois qu'ils organisent et de la création en France de nouvelles associations de joueurs³. Plus récemment, *L'Échiquier de Paris* est paru pour la première fois en janvier 1946, avant de devenir *L'Échiquier de France* en 1956, puis finalement *Europe Échecs* en 1959, revue mensuelle qui continue aujourd'hui d'informer les joueurs francophones. La Fédération française du jeu de dames (FFJD) a, de son côté, lancé la revue *L'Effort* dès 1948. Les bridgeurs ont, pour leur part, la possibilité de s'informer en lisant, en plus de la revue fédérale *L'As de trèfle*, l'un des trois mensuels que sont *Le*

¹ Pour les deux fédérations citées en exemples, la hiérarchie est conçue sur un mode similaire avec, du haut vers le bas de l'échelle : arbitre « national », « fédéral », « de comité » et « de club » pour le bridge et « international », « fédéral 1 », « fédéral 2 », « fédéral 3 » et « fédéral 4 » pour les échecs. Cette hiérarchie se traduit par une organisation de type pyramidal, avec par exemple plus de six cents détenteurs du titre d'arbitre « fédéral 4 » décerné par la FFE pour seulement vingt-et-un arbitre « internationaux ».

² Parlebas P., 1999, *op. cit.*, p. 358.

³ Dupuis J., 1958, *art. cit.*, p. 635.

Bridgeur, édité depuis 1960, *Bridgerama*, paru pour la première fois en 1978, et *Jouer Bridge*, né en 1991¹. Les pratiquants d'autres jeux, moins nombreux, doivent se contenter le plus souvent d'un seul titre : *Scrabblerama* est édité depuis 1978 par la Fédération française de scrabble (FFSc), *La Revue française de go* a été fondée par quatre passionnés, également en 1978, et La FFT publie *TarotMag* deux à trois fois par ans, depuis 1998.

Au total, on voit bien que trois des principaux éléments définissant le processus de sportification des activités ludomotrices, soit l'abaissement du niveau de violence toléré, l'association des joueurs au sein de clubs et de fédérations et, enfin, la constitution du sport en un champ autonome peuvent s'appliquer, au moins pour les deux derniers, à certains jeux conventionnels, dont les six retenus pour ce travail, quoiqu'à des degrés divers.

3.1.2 L'institutionnalisation comme élément clef

Il faut rappeler qu'un tel processus d'autonomisation s'inscrit dans le temps long : il ne s'agit pas d'une transformation effectuée en quelques années mais d'une lente évolution, encore observable aujourd'hui, *via* un encadrement de plus en plus strict des pratiques, qui tend à en faire disparaître des formes plus spontanées. Il faut en préciser un peu mieux les modalités. L'institutionnalisation va, en effet, bien au-delà de la seule fixation de règles du jeu unifiées et concerne les moindres détails des conditions de pratique d'un sport – ou d'un jeu. Le rôle des fédérations, loin de se réduire à un regroupement de personnes autour d'une pratique commune, consiste aussi et surtout en un outil de définition et de contrôle de types de pratiques légitimes et, par opposition, interdites ou simplement non reconnues.

La définition des pratiques légitimes

Si l'institutionnalisation se situe au cœur de la problématique de la sportification, au point de rendre les deux termes quasiment synonymes, c'est parce qu'il faut ici entendre l'idée d'institution dans son sens durkheimien. Autrement dit, elle correspond, dans le cas du sport, à une « *instance relativement stable, nommément désignée et reconnue (légitime), soumise à des modalités de fonctionnement et qui assure une fonction spécifique ; ici, celle de régler les*

¹ Source pour la date de première parution et la fréquence : Ministère de la Culture, Direction du développement des médias, 2008, *Chiffres clés de la presse. Résultats détaillés de 1985 à 2007*, disponible en ligne : http://www.ddm.gouv.fr/chiffres.php3?id_mot=22.

conduites motrices des pratiquants sur un mode hyper normatif et centralisé »¹. Il s'agit donc de distinguer des pratiques légitimes ou non par l'intermédiaire d'une réglementation « *devenue les Tables de la loi* »². Cette régulation des conduites, autrement dit cette « *mise en ordre* »³ des pratiques, se décline de plusieurs manières, dont certaines peuvent se résumer à l'extrême précision des règles d'affrontement entre les joueurs et de la mesure des résultats.

Plusieurs auteurs ont montré que la sportification se manifeste, en premier lieu, à travers une réglementation toujours plus stricte des instruments utilisés qui, par sa précision et son obsession des détails, dépasse la simple volonté d'uniformiser les règles du jeu. Ainsi, par exemple, de la sportification des jeux de quilles gascons, à la fin du XX^e siècle, qui a correspondu, entre autres, à un mouvement de normalisation du poids et de la forme des quilles et des boulons autorisés⁴. Tous les sports connaissent ce phénomène, à un degré plus ou moins poussé, qu'il s'agisse du poids, de la couleur, du revêtement ou de la forme d'un ballon de football ou d'une balle de tennis.

Or les fédérations nationales et internationales n'ont pas omis d'opérer le même type de prise en main des jeux conventionnels, notamment en imposant des règles très strictes quant aux dimensions des plateaux de jeu ou à la qualité des cartes à jouer, ou encore la taille de celles-ci et les symboles représentés sur leur face. Le règlement de la FIDE stipule, par exemple, qu'une table utilisée lors d'une compétition homologuée doit mesurer deux fois la longueur de l'échiquier et que le côté des cases de ce même échiquier doit être compris entre cinq et six centimètres et demi, soit le double du diamètre de la base des pions disposés dessus. S'ajoutent des recommandations sur la couleur du plateau et des pièces et la hauteur des sièges et de la table⁵. Le même type de règles s'applique aux dames, où les côtés d'un damier doivent être compris entre trente-cinq et quarante-cinq centimètres⁶.

¹ Bordes, 2009, *op. cit.*

² Parlebas P, 1995, *op. cit.*

³ *Ibid.*

⁴ Camy J., 1995, « Les quilles en Gascogne. Entre jeu et sport », dans *Terrain*, n°25, « Des sports », pp. 61-72.

⁵ Fédération internationale des échecs, « Standards of Chess Equipment and Tournament Venue for Fide Tournaments », dans *Fide Handbook*, s.d., [en ligne] : <http://fide.com>. Attention toutefois à ne pas en déduire que toutes les compétitions organisées à travers le Monde respectent nécessairement ces recommandations à la lettre.

⁶ Fédération mondiale du jeu de dames, s.d., *Règlement officiel du jeu de dames international*, [en ligne] <http://fmjd.org>

Les règles édictées par les fédérations visent également à normaliser les rapports entre les pratiquants lors des compétitions. La courtoisie et le fair-play des joueurs, s'ils obéissent en partie à des lois tacites, tombent également sous le coup de codes éthiques écrits, mis au point par des commissions de disciplines, parfois considérablement exigeants. Les joueurs d'échecs de haut niveau, s'ils se plient fidèlement aux injonctions de la FIDE, doivent ainsi se présenter aux compétitions internationales dans une tenue satisfaisant à un « *code vestimentaire de haut niveau* »¹, même s'il est vrai qu'une telle expression laisse à l'arbitre et aux organisateurs une certaine marge d'interprétation. La communication orale entre adversaires et partenaires est, elle aussi, évoquée par le règlement des échecs et, surtout, celui du bridge, où chaque donne commence par un ou plusieurs tours d'enchères. Pour éviter tout échange d'information non prévu par le jeu lui-même, les déclarations des joueurs sont normalisées au maximum et doivent être faites « *sans insistance, maniérisme ou accentuation* » et « *sans hésitation ou hâte excessive* »². S'ajoutent des fiches cartonnées, destinées à informer l'adversaire de la nature éventuellement inhabituelle de la dernière enchère effectuée. Dans certaines compétitions, la communication orale et visuelle entre partenaires se trouve même empêchée par l'utilisation d'un écran séparant la table en deux. Les joueurs effectuent donc leurs annonces en silence, en disposant sur un chariot mobile ces mêmes fiches cartonnées, qui indiquent, cette fois-ci, le niveau de chaque enchère.

L'institutionnalisation, génératrice de sociabilités originales

Cette réglementation minutieuse des pratiques affecte inévitablement les relations entre pratiquants, qu'ils soient partenaires ou adversaires, y compris en dehors du temps de jeu. Un exemple en est fourni par les joutes languedociennes. Dans le cadre de ces pratiques de plus en plus institutionnalisées, ont été créées depuis un demi-siècle des catégories de poids et d'âge, cependant que ce sont multipliés les championnats et trophées et que sont apparues des écoles de joutes³ – voilà d'ailleurs un autre exemple de corps de spécialistes, les pédagogues. Ce sont, notamment, ces catégories de poids qui, en créant une forme de hiérarchie entre

¹ « In any top level tournament, players, delegations or teams must comply with a high standard dress code. », cf. Fédération internationale des échecs, « Code of Ethics », dans *FIDE Handbook*, *op. cit.*

² World bridge federation, 2007, *Le Code international. Lois du bridge de compétition*, Saint-Cloud, Fédération française de bridge, p.66.

³ Pigeassou C., Pruneau J., 1999, « Regards critiques sur les rites et rituels dans le joute Languedocienne », *Corps et culture*, n°4, « Corps, sports et rites », [en ligne] <http://corpsetculture.revues.org/document581.html>.

pratiquants, a mené à de nouveaux types de liens de sociabilité entre ces derniers, les « lourds » devenant une forme d'élite aux yeux de l'ensemble de joueurs¹.

Là encore, les systèmes de classement adoptés par certains jeux conventionnels, dont les six de notre échantillon, se manifestent de façon très similaire. Aux échecs, par exemple, un système de points, dits « Elo »², permet d'établir une hiérarchie très rigoureuse des pratiquants engagés dans les tournois nationaux et internationaux. Cette hiérarchie s'accompagne de l'attribution des titres de « Maître International » et de Grand-Maître International ». De fait, elle « *rejaillit sur tous les aspects de la vie sociale des joueurs d'échecs* » et ces derniers tendent à s'y soumettre assez spontanément, y compris les débutants, généralement victimes dès leurs débuts d'une violence symbolique qui facilite leur prise de conscience. Son importance se matérialise de nombreuses manières, comme le fait, par exemple, qu'il soit tout à fait commun pour un joueur d'échecs de désigner les adversaires qu'il a rencontrés dans un tournoi par leur seul classement – en disant « j'ai battu un 1 600 » ou encore « j'ai fait nulle contre un 2 000 » – au moins aussi souvent que par leur nom³.

On retrouve cette importance accordée au classement chez les joueurs de bridge, notamment à travers une pratique spécifique, permise par le jeu par paires. Elle consiste, pour des joueurs suffisamment fortunés et d'un niveau suffisant pour que l'opération soit constructive, à s'offrir les services d'un bridgeur de haut niveau. Il ne s'agit alors pas d'en faire un professeur mais, moyennant finance, un partenaire de jeu en tournoi : mécaniquement, grâce aux qualités du plus fort, le membre plus faible de la paire ainsi créée verra son classement tiré vers le haut par les résultats enregistrés en compagnie de ce partenaire de choix. On a d'ailleurs là un

¹ Pigeassou C., Pruneau J., 1998, « Regards sociologiques sur la dynamique du lien social dans les sociétés de joutes languedociennes », *Corps et culture*, n°3, « Sport et lien social », [en ligne], <http://corpsetculture.revues.org/document509.html>.

² Mode de classement des joueurs d'échecs mis au point par le physicien états-unien Arpad Elo et adopté par la FIDE en 1970, puis par diverses fédérations nationales. Il repose sur une courbe de Gauss déterminant la probabilité d'un joueur de l'emporter, en fonction de l'écart entre son classement et celui de son adversaire. Les détails de son calcul ont été modifiés suivant les fédérations mais la logique demeure la même. Dans tous les cas, le nombre de points minimum est fixé à 1000. Il n'y a pas de maximum théorique et le plus haut classement jamais atteint fut 2851, le 1^{er} janvier 2000, par Gary Kasparov, alors meilleur joueur du Monde.

³ Bernard J., 2003, « Un ensemble né d'une pratique ludique. Les joueurs d'échecs professionnels », *Socio-Anthropologie*, n°13, [en ligne], <http://socioanthropologie.revues.org/document175.html>. Soulignons que l'auteur de cet article limite son analyse aux joueurs professionnels. En réalité, les enquêtes et entretiens menés parmi les joueurs d'échecs amateurs, mais également parmi les pratiquants des cinq autres jeux, montrent bien que le classement occupe une place centrale au sein des relations interpersonnelles, indépendamment du niveau.

exemple d'interaction entre une hiérarchie sociale exogène, importée au sein des pratiques ludiques, et d'un classement endogène, manifestement pourvoyeur d'un important prestige, au moins aux yeux de certains pratiquants.

*

* *

De nombreux éléments traduisant le processus d'institutionnalisation se retrouvent donc dans certains jeux conventionnels, que nous avons désignés dans le titre et en introduction sous l'appellation « jeux institutionnels ». Sans nier leur intérêt, qui justifie d'ailleurs la longueur du développement qui précède, les éléments qui viennent d'être évoqués relèvent cependant des objets privilégiés par l'histoire et la sociologie, laissant de côté ce qui participe à faire la « géographicité » des pratiques ludiques et de leur institutionnalisation.

3.2 L'INSTITUTIONNALISATION LUDIQUE : POUR UNE APPROCHE SPATIALE

L'essentiel des travaux sur le processus d'institutionnalisation des sports ne se sont pas contentés de laisser de côté les jeux conventionnels. Ils ont également occulté, de manière presque généralisée, toute approche spatiale un peu poussée de la question¹. En plus de s'intéresser aux modes de sociabilités originaux générés par la sportification, ils se sont en effet focalisés sur à peu près tout ce qui, en dehors de l'espace, trahit l'importance de la mesure et de la quantification dans les sports. Cette omission doit très certainement être rapprochée du diagnostic faisant état de « *la primauté des considérations temporelles sur les considérations spatiales dans la plupart des recherches contemporaines en sciences humaines* »². En résulte une relégation fort dommageable de l'espace au rang de point aveugle, dans de très nombreuses études sur le sport.

Au-delà de ce problème chronique, les travaux évoqués ont le mérite, justement, de mettre en évidence l'importance de ce traitement spécifique du temps, qui joue un rôle crucial pour définir le sport et le différencier d'autres pratiques ludomotrices, non sportifiées (3.2.1). Il nous reste donc à enrichir cette entreprise de définition du sport, en démontrant l'intérêt d'y ajouter un volet spatial, dans la mesure où cela n'a pas déjà été fait (3.2.2). Puis, finalement, à montrer en quoi les jeux conventionnels institutionnalisés sont des objets géographiques, soit en quoi les fédérations, clubs et autres compétitions ludiques sont aussi, sinon d'abord, des réalités spatiales (3.2.3).

¹ Le choix de l'ouvrage de référence dont est issu le texte étudié plus loin vise à montrer que le problème s'applique, dans une certaine mesure, aux travaux sur les loisirs dans leur ensemble, du fait de leur lien avec le temps libre. Sur onze chapitres, six contiennent le terme « temps » et aucun ne fait directement référence à l'espace, si on laisse de côté le troisième, qui traite du rapport entre loisir et perception de la nature. Cf. Corbin A. (dir.), 2003 [1995], *L'Avènement des loisirs. 1850-1960*, Paris, Flammarion, 626 pp.

² Gay J.-C., 1997, « Le sport : une mise en limites de l'activité physique », *L'Espace géographique* n°4, p. 328.

3.2.1 Des théoriciens de la sportification obsédés par le temps

Un texte exemplaire

Pour illustrer la « *primauté des considérations temporelles sur les considérations spatiales* » évoquée ci-dessus, il semble intéressant de prendre appui sur un texte¹ en particulier, à titre d'exemple, il est vrai quelque peu caricatural. Dans le cadre d'un ouvrage consacré à l'avènement des loisirs dans les sociétés occidentales, à l'orée du XX^e siècle, ce chapitre poursuit comme objectif de montrer en quoi le développement du sport correspond, avant tout, à l'écllosion d'une temporalité spécifique et, surtout, autonome par rapport aux temps qui régissent la vie sociale. Il ne fait pas de doute que la question du temps soit l'un des points névralgiques de l'étude des loisirs, ne serait-ce que du fait de la difficulté qu'il y a, de manière générale, à isoler le temps de travail et le temps de loisir, ainsi que de quantifier l'un et l'autre et l'évolution de leur proportion respective dans les sociétés². Dans ce cadre, la mesure précise du temps des performances sportives et l'encadrement toujours plus rigoureux des compétitions traduisent une évolution cruciale des sociétés occidentales au lendemain de la Révolution industrielle.

Cependant, le texte choisi offre un exemple spectaculaire de mise au ban de l'espace au profit d'une analyse exclusivement temporelle. En un peu moins de trente pages, le champ lexical du temps se décline. On y rencontre les termes temporalité, durée, chronomètre, montre, heure, minute, seconde, calendrier, régularité, rythme, instant, vitesse, événement ou encore minutage. On en compte deux-cent vingt-neuf occurrences. Sur onze sous-titres, huit comprennent un mot de la liste ci-dessus, parfois deux. L'espace, évoqué essentiellement à travers la mesure de plus en plus exacte des distances parcourues durant les compétitions sportives, se trouve réduit à un paragraphe de quelques lignes. Dans le « *schéma décisif de*

¹ Vigarello G., 2009 [1995], « Le temps du sport », dans Corbin A. (dir.), *L'Avènement des loisirs. 1850-1960*, Paris, Flammarion, pp. 253-290. Il n'est pas question ici de mettre en doute l'intérêt de ce texte, qui offre une analyse aussi pointue que richement documentée de la manière dont s'autonomise le temps du sport par rapport aux temporalités des autres réalités sociales. Il ne s'agit pas non plus de reprocher à un historien d'explorer la question des temporalités du sport, ce qui n'aurait pas de sens. Ce texte apparaît toutefois comme particulièrement représentatif de l'importance donnée aux processus temporels et, partant, de la position secondaire de l'espace. Ce dernier n'y est envisagé qu'au sens où il est subordonné au temps, comme si les modifications spatiales avaient pour seule utilité de rendre possibles celles des temporalités sportives.

² Yonnet P., 1999, *Travail, loisir. Temps libre et lien social*, Paris, Gallimard, pp. 13-35.

l'espace et du temps »¹, le premier terme reste subordonné au second. Ainsi se trouve-t-on face à une situation finalement assez banale dans laquelle, comme nombre de sociologues, l'historien « considère l'espace comme une simple surface de projection des faits de société et ne lui accorde de facto aucun intérêt en tant qu'objet d'étude »². L'essentiel résiderait dans le calcul toujours plus précis du temps des athlètes grâce à un matériel de plus en plus perfectionné, la régularité et la densité croissantes des calendriers régissant les compétitions, l'autonomisation d'une temporalité qui s'affranchit progressivement des autres temps sociaux et, enfin, la multiplication des retransmissions par le télégraphe, puis la radio³.

De la même manière, Elias distingue le sport des jeux traditionnels par le fait que la pratique des seconds est indissociable d'un calendrier imposé par le « cycle des jours de fête et des jours saints » : à l'époque médiévale, on joue aux jeux de balles en particulier à l'occasion du mardi gras, une telle pratique s'inscrivant alors dans un ensemble de rituels, incluant des rixes entre villages, exutoires aux tensions entre communautés voisines⁴. L'idée d'autonomisation du « champ sportif », développée par Bourdieu, ne semble se décliner, elle aussi, que dans le temps. Bien que les événements « extérieurs » conservent leur importance et influent sur les destinées du sport, la constitution de ce dernier en champ débouche sur une histoire « relativement autonome » et une « chronologie spécifique »⁵. Une fois de plus, les temporalités du sport tendent à s'extraire, au moins en partie, des autres temps sociaux, mais sans qu'il soit jamais question d'une autonomisation qui serait d'ordre spatial.

Temporalité des sports et des jeux conventionnels institutionnalisés

De fait, il faut bien admettre que, quand il ne s'agirait que d'une facette du processus, c'est incontestablement l'une des caractéristiques des sports modernes que d'avoir institué des temporalités spécifiques, qui méritent par conséquent qu'on s'y attarde. Ces temporalités peuvent se résumer à deux types principaux, selon qu'elles sont dans la durée courte ou moyenne.

¹ Vigarello G., 2009 [1995], *op. cit.*, p. 280.

² Lussault M., 2009, *De la Lutte des classes à la lutte des places*, Paris, Grasset, p. 19.

³ Vigarello G., 2009 [1995], *op. cit.*, p. 284.

⁴ Elias N., Dunning E., 1994 [1971], *op. cit.*, pp. 246-249.

⁵ Bourdieu, 2002 [1984], *op. cit.*, p. 174.

La durée courte est à la fois celle du chronomètre, qui mesure désormais les performances au millième de seconde près, ainsi que celle de la maîtrise temporelle des épreuves, qui limite la préparation des sportifs avant un saut ou une course et découpe les matches en mi-temps, quarts-temps ou tiers-temps suivant les sports¹. Ainsi, à la fin du XIX^e siècle, l'instauration à la boxe d'une durée de trois minutes pour chaque reprise, a-t-elle sonné le glas des interminables affrontements à poings nus en vogue en Angleterre, sous le nom de *Fancy*, dont certains pouvaient durer plus de six heures et cent rounds². Plus récemment, l'instauration du *tie-break*, en 1979, a permis de réduire les matches de tennis, dont la longueur risquait mettre en péril le programme prévu par les organisateurs de tournois et les chaînes de télévision et pousser les joueurs au-delà de leurs limites physiques.

Vient ensuite la durée moyenne, qui concerne les calendriers sportifs : l'une des principales fonctions des fédérations est de fixer l'ordre d'organisation des compétitions tout au long d'une année ou d'une saison, alternant périodes d'attente et points d'orgues tels que les championnats du monde ou les Jeux Olympiques³. Là aussi, il s'agit de donner à l'affrontement sportif une tournure aussi spectaculaire que possible : chaque saison est ponctuée d'événements rigoureusement hiérarchisés et tournés vers un dénouement, dont les médias spécialisés peuvent détailler les résultats sans relâche⁴. Il faut, sur ce point, noter que même les pratiques récemment sportifiées, en marge des sports mondialement connus, n'échappent pas à ce processus. Les jeux de quilles pratiqués en Gascogne, autrefois liés au rythme des fêtes villageoises, suivent désormais une organisation temporelle imposée en début d'année par une instance fédérale⁵.

On retrouve bien tous ces éléments dans les jeux conventionnels institutionnalisés. Les joueurs d'échecs ont été les premiers à domestiquer le temps de la durée courte, en imposant des limites de plus en plus strictes au temps de réflexion accordé aux joueurs, limites rendues nécessaires par la multiplication, au XIX^e siècle, des rencontres internationales. Inventée à la fin du XIX^e siècle⁶, dotée de deux cadrans – un pour chaque joueur – et de deux boutons

¹ Parlebas P., *op. cit.*, pp. 387-388.

² Loudcher J.-F., 2008, « Le processus de sportivisation de la boxe : le cas de l'étude temporelle des combats à poings nus (1743-1867) », *Science et motricité*, n°65, pp. 93-106.

³ Parlebas P., 1999, *op. cit.*, pp. 388-389.

⁴ Vigarello G., 2009 [1995], *op. cit.*, pp. 283-287.

⁵ Camy J., 1995, *art. cit.*

⁶ Wendling T., 2002, *op. cit.*, p. 226.

permettant, après avoir effectué un coup, d'enclencher le cadran de l'adversaire, la pendule d'échecs accorde aux joueurs un temps limité, pour l'ensemble de la partie ou pour un nombre donné de coups. L'apparition, au début des années 2000, des pendules électroniques, dont les écrans digitaux affichent le nombre de secondes restant à chaque joueur, a permis aux compétiteurs de gérer avec une encore plus grande exactitude le temps de réflexion accordé à chacun de leurs coups. Les règlements de la fédération internationale sont particulièrement stricts et n'admettent qu'un certain nombre de « cadences », permettant à une compétition d'être homologuée. Depuis quelques années, ces règlements tendent à réduire drastiquement le temps accordé aux joueurs pour chaque partie¹.

De nombreuses fédérations nationales et internationales ont adapté la pendule à d'autres jeux. La Fédération française de backgammon (FFBG) et plusieurs de ses homologues ont ainsi instauré des limites de temps pour les parties disputées en tournoi. Il est intéressant de noter que, cependant, et malgré les protestations de certains participants, le championnat du Monde se joue encore sans pendule². Seuls les jeux de cartes, pour lesquels il est vrai que le temps de réflexion nécessaire est souvent moins important, ne semblent pas près d'adopter cet outil permettant de limiter strictement la durée des compétitions.

Les tournois internationaux, nationaux et interclubs ponctuent, pour leur part, la « durée moyenne » des jeux institutionnels, suivant une régularité plus ou moins grande selon les disciplines. Même lorsque des calendriers très précis pour les compétitions de l'élite font défaut, l'année demeure parcourue par des événements majeurs inamovibles, comme les championnats du Monde, parmi lesquels on peut citer le championnat du Monde de bridge par paires tous les quatre ans, la finale du championnat du Monde de dames tous les ans depuis 2002 et auparavant tous les deux ans, ou encore le championnat du Monde de backgammon

¹ Jusque dans les années 1980, les parties pouvaient durer huit heures et même, dans certains cas, être ajournées, c'est-à-dire interrompues afin d'être reprises en soirée ou le lendemain. Non seulement la tradition de l'ajournement a disparu, mais le temps alloué aux quarante premiers coups s'est fortement réduit au fil des ans. La limite de quatre heures qui, il y a encore quelques années, représentait la durée moyenne des parties longues, tend à devenir leur durée maximale dans de plus en plus de tournois. La stratégie poursuivie par ce raccourcissement est triple. D'une part, des parties dont la durée maximale est réduite donnent une plus grande souplesse aux organisateurs de compétitions. S'ajoute l'objectif d'attirer un public plus large vers les échecs, en exigeant des participants, notamment amateurs, une moins grande disponibilité. Enfin, l'accélération des cadences relève de ce qui pourrait bien être une illusion, à savoir l'idée que des parties plus courtes seraient susceptibles de jouir d'une meilleure médiatisation, en particulier *via* des retransmissions télévisées. Il s'agit peut-être d'une illusion, plus sûrement encore d'un anachronisme, à l'heure des retransmissions en direct sur Internet.

² Guedj E., 2009, « World Backgammon Championships », *Backgammonfrance*, [en ligne] <http://backgammonfrance.fr/world-backgammon-championships.html>.

tous les ans à Monaco depuis 1979, ainsi que les compétitions internationales par équipe, comme les olympiades d'échecs, qui se tiennent tous les deux ans depuis 1950, et le championnat du monde de bridge par équipes ou « Bermuda Bowl », qui suit le même rythme.

Au niveau national, chaque saison est, le plus souvent, structurée autour de deux compétitions principales : les championnats de France interclubs et individuels. Notamment dans le cas des échecs, une partie importante de l'année est consacrée aux compétitions interclubs, dont les rencontres s'étendent d'octobre à mai ou juin, à un rythme mensuel, auxquelles s'ajoutent la Coupe de France et diverses compétitions régionales. La vie de la grande majorité des clubs, y compris ceux engagés dans les plus bas échelons du championnat de France, qui compte huit divisions, se trouve rythmée par ces rencontres. En somme, il est facile d'identifier une temporalité spécifique aux jeux institutionnels, très comparable à celle des sports.

La quête du record

Autre caractéristique cruciale, une comptabilité de plus en plus précise du temps se combine avec les règles édictées par les fédérations sportives, notamment celles qui concernent la mesure des instruments utilisés, rendant ainsi possible la quête de records. Cette notion émerge de l'association entre le souci de quantification et le désir de vaincre et d'exceller. Elle n'est pas entièrement absente de certaines compétitions sportives primitives comme les concours de tir à l'arc¹ mais c'est bien la « *manie moderne pour la quantification* » qui en a fait l'élément incontournable des sports modernes². Ces derniers sont, en cela, représentatifs des sociétés qui les ont vus naître et de l'importance au sein de ces dernières de la théorie du progrès³, qui implique l'idée que toute forme de perfectionnement peut et doit, à son tour, être améliorée.

Le record ne concerne pas seulement des pratiques qui se prêtent naturellement, si l'on peut dire, à la mesure, comme l'athlétisme, avec ses lancers, ses sauts et ses courses. Ainsi le championnat nord-américain de basket-ball ne se résume-t-il pas à de simples résultats entre équipes, puisque s'y ajoute un foisonnement de comptabilités de toutes sortes : on évalue chaque joueur en fonction du nombre de rebonds, de passes décisives, de gestes défensifs, de

¹ Guttman A., 2006 [1978], *op. cit.*, pp. 82-83.

² *Ibid.*, pp. 83-85.

³ Ulmann J., 1971 [1965], *op. cit.*, p. 336.

paniers à deux ou à trois points, le tout rapporté au nombre de minutes passées sur le terrain. L'histoire du base-ball est sillonnée, depuis le début du siècle, par des champions dont on retient des exploits individuels rigoureusement chiffrés plutôt que les résultats de leur équipe. Tous les sports sont concernés, à des degrés divers.

Les jeux conventionnels, là encore, ne sont pas hermétiques aux questions de quantification et de record. L'exemple des échecs est, sur ce point, représentatif. La précision du classement mondial, en plus de créer une hiérarchie entre les pratiquants, sert en effet de support à divers records, comme celui du plus grand nombre de points « Elo » obtenus par un joueur, ou encore du plus grand nombre d'occurrences à la première place mondiale¹. Par ailleurs, l'attribution des titres de Maître International (MI) et Grand Maître International (GMI) permet de mettre en avant d'autres types de record, comme celui, très médiatisé, de « plus jeune GMI de l'histoire », dont l'âge ne cesse de baisser depuis que le nord-américain Fischer a obtenu ce titre, à seulement quinze ans, en 1958². Dans un registre plus proche des autres sports, les champions d'échecs sont également classés en fonction, par exemple, de leurs victoires en tournois ou du nombre de parties disputées sans subir de défaite³.

Une évolution récente a rendu la notion de progrès plus centrale encore : la mise au point de logiciels de jeu de plus en plus performants. Le progrès concerne d'abord les machines elles-mêmes, puisqu'elles sont parvenues, entre les années 1980 et le début du XXI^e siècle, à passer d'un niveau de faible amateur à celui des meilleurs joueurs de la planète, avec lesquels elles font désormais mieux que rivaliser⁴. Plus important, les joueurs de tous niveaux, au premier

¹ Garry Kasparov est le détenteur de ces deux records. Il est longtemps resté le seul joueur ayant dépassé le seuil de 2800, avec en avril 2000 un classement qui atteignait 2851, et il a occupé cinquante-cinq fois la première place mondiale (cf. les sites de la fédération internationale : <http://fide.com> et du club d'échecs de l'université d'Edinburgh : <http://chess.eusa.ed.ac.uk/chess/>).

² Friedel F., 2006, « Chess Prodigies and mini-grandmasters », *Chessbase*, [en ligne] <http://chessbase.com/newsdetail.asp?newsid=2858>. Ce record est aujourd'hui détenu par le joueur ukrainien Sergey Karjakin, devenu GMI en 2002, à douze ans et sept mois. Il faut, pour devenir GMI, réaliser trois performances données dans des tournois internationaux et atteindre un classement Elo minimum de 2500. Le titre de MI est obtenu grâce à des performances moindres.

³ De tels records, bien que tout à fait honorifiques, n'en sont pas moins relayés par la presse spécialisée. En témoigne une chronique du *New York Times* consacrée à une défaite du joueur chinois Wang Yue en 2008, qui a mis fin à une invincibilité de quatre-vingt-deux parties. Cf. Loeb McLaine D., 2008, « Remarkable Unbeaten Streak Ends During Grand Prix Clash », *New York Times*, [en ligne] <http://nytimes.com/2008/12/21/crosswords/chess/21chess.html>.

⁴ Il faut distinguer deux types de joueurs d'échecs en silicium. Les machines proprement dites, comme l'ordinateur « Deep Blue », conçu par la firme IBM et vainqueur en 1997 d'un match historique contre Garry Kasparov, alors champion du Monde, sont un cas particulier, peu répandu. Les logiciels, aujourd'hui presque aussi performants, sont plus nombreux et disponibles dans le commerce.

rang desquels les professionnels, utilisent des logiciels pour s'entraîner et analyser les parties qu'ils ont disputées, avec des conséquences non seulement sur leur niveau – et leur style – mais également sur leur langage. Les logiciels sont en effet dotés d'une fonction permettant d'évaluer les positions – c'est à dire déterminer le camp qui possède, à un moment donné, le plus de chance de l'emporter. Alors que les joueurs évaluaient, de leur côté, les positions à partir d'expressions comme « petit avantage » ou « avantage décisif », c'est un chiffre à deux décimales qu'indiquent désormais leurs partenaires cybernétiques¹.

3.2.2 Intérêt d'une approche spatiale de la sportification

L'espace comme contrainte

Si le sport se caractérise donc par une forme spécifique d'appréhension du temps, il se définit également par un traitement tout aussi particulier de l'espace. Celui-ci n'est d'ailleurs que très rarement passé sous silence par les travaux sur le sport. Dans la majorité des cas, il se trouve néanmoins réduit à une série de contraintes exogènes, imposées à la compétition sportive.

Bien qu'elle soit un élément fondamental des sports modernes, la standardisation des distances parcourues par les sportifs peut, ainsi, être présentée comme une simple conséquence de l'obsession pour le temps évoquée plus haut. Ainsi, Georges Vigarello souligne bien que la construction de vélodromes et de stades, suivant des mesures standardisées, a joué un rôle fondamental dans le processus qui place le record au cœur de la compétition sportive. La démonstration se réduit pourtant à un unique paragraphe introduit ainsi : « *La régularité des espaces renforce cette tendance [à l'institution du record]* »². La distance est donc reléguée à un rôle de support, nécessaire au calcul *temporel* des records. Sa mesure, plus qu'à autre chose, sert à évaluer des performances en kilomètres *par heure*.

Autre aspect contraignant de l'espace, son hétérogénéité, illustrée par l'importance de certaines coutumes locales, qui font figure d'obstacle majeur à l'institutionnalisation. À

¹ Ainsi, alors qu'un joueur, se plaignant d'avoir perdu une partie pourtant bien engagée, devait, auparavant, se contenter de formules vagues pour décrire sa mésaventure, il peut aujourd'hui s'exclamer, par exemple : « J'étais complètement gagnant : l'ordinateur me donne "+3" au vingtième coup et, même après, j'étais encore à "+1,5" pendant plusieurs coups ! ». Ce chiffrage est aujourd'hui omniprésent dans le langage des joueurs d'échecs de compétition.

² Vigarello G., 1995, *op. cit.*, p. 276.

l'époque médiévale, le football n'existe pas à proprement parler, le terme désignant seulement une balle : une *football* ou *fotebale*, vessie gonflée d'air aux dimensions variables¹. Un terme unique recouvre donc des réalités multiples, distinctes dans l'espace. Encore à la fin du XIX^e siècle, cette hétérogénéité spatiale fait obstacle à l'institutionnalisation du cyclisme : alors que l'Union vélocipédique de France a été créée en 1881, des épreuves locales continuent à être organisées sans cohérence entre elles et des titres nationaux sont même attribués à Grenoble ou à Bordeaux, indépendamment des instances nationales, tout au long des années 1880².

Cependant, s'il est indéniable qu'il existe un support spatial – et temporel – contraignant, imposé *a priori* au processus de sportification, cet aspect ne représente qu'une partie de la réalité. L'institutionnalisation doit aussi être envisagée comme un processus générateur de spatialités spécifiques, tout autant que de temporalités propres.

L'institutionnalisation, une mise en ordre spatiale

Allen Guttman n'instaure pas de hiérarchie entre temps et espace, puisqu'il affirme : « *il est probablement exact que le mouvement allant du jeu aux sports en passant par les jeux et les compétitions correspond à un degré croissant de contraintes spatio-temporelles. Plus l'activité est structurée, plus le balisage du temps et de l'espace est précis et coupé de l'ordinaire* »³. De même, Pierre Parlebas compte l'espace parmi les quatre éléments que l'institutionnalisation tend à « *mettre en ordre* », avec le temps, les instruments et l'interaction motrice entre les participants. Ainsi, « *La tendance est systématique : la sportification fait passer d'un espace sauvage à un espace domestiqué* »⁴. En creux, la même constatation ressort des travaux récents décrivant la popularité grandissante des pratiques ludosportives et « *sports de plein air et de grande nature* », qui se constituent précisément, au moins en amont, en opposition avec les espaces normalisés du sport⁵.

Reste à établir ce que sont ces espaces normalisés. Rappelons pour cela que, parmi les règles fluctuantes des pratiques médiévales proches du football tel qu'il est connu aujourd'hui,

¹ Elias N., Dunning E., 1994 [1971], *op. cit.*, pp. 243 et 249-251.

² Vigarello G., 1995, *op. cit.*, pp. 270-271.

³ Guttman A., 2006 [1978], *op. cit.*, pp. 34.

⁴ Parlebas P., 1999, *op. cit.*, pp. 385-391.

⁵ Augustin J.-P., 2002, « La diversification territoriale des activités sportives », *L'Année sociologique*, n°2002/2, vol. 52, pp. 417-435.

figurent les dimensions de l'aire de jeu. Celle-ci se réduisait en effet le plus souvent à un champ ou une parcelle de terrain désignée par le seigneur patronnant la rencontre¹. Là se situe l'une des évolutions majeures. Aujourd'hui, au contraire de ces aires de jeu aux dimensions aléatoires et aux limites floues, les terrains de football doivent, pour être en mesure d'accueillir des compétitions homologuées, répondre aux exigences formulées dans le règlement édicté par la Fédération internationale de football association (FIFA), règlement dont la rigueur est d'autant plus grande pour les matches internationaux².

Cette idée a été développée par Jean-Christophe Gay, pour qui la rationalisation des lieux sportifs illustre la forte tendance tomogène des sociétés occidentales, qui s'exprime au travers des limites, des seuils ou des rapports entre centre et périphérie qu'il est possible d'identifier sur un terrain de sport³. John Bale, de même, avait déjà souligné que le sport, tel qu'il est pratiqué aujourd'hui – il parle d'« *achievement sport* » –, est indissociable de paramètres spatiaux très stricts – caractéristiques d'un « *achievement space* ». De tels paramètres, à commencer par la ligne qui fixe les limites de l'aire de jeu, le différencient non seulement des anciennes pratiques compétitives, mais également des activités physiques récréatives comme le jogging et *a fortiori* des ébats enfantins spontanés⁴.

Le rôle prépondérant des discontinuités spatiales se retrouve également hors de l'aire de jeu *stricto sensu*, notamment à ses abords immédiats. Le terrain se trouve en effet au centre d'une succession de cercles concentriques, qui constituent autant de seuils de plus en plus difficiles à franchir⁵. Ces cercles sont eux-mêmes parcourus par des frontières plus ou moins hermétiques, qui remplissent des fonctions diverses et sortent du strict cadre sportif. Ainsi les limites entre les tribunes et le terrain, dans un stade de football, assurent-elles la sécurité des sportifs. Celles qui compartimentent les tribunes elles-mêmes dessinent, quant à elles, un véritable « *atlas social* », séparant la tribune de presse, la tribune présidentielle, les tribunes latérales et, enfin, les tribunes axiales – les « virages » – laissant apparaître le stade comme

¹ Elias N., Dunning E., 1994 [1971], *op. cit.*, p. 249.

² Un terrain de football doit être rectangulaire, d'une longueur comprise entre 90 et 120 mètres et une largeur entre 45 et 90 mètres. Pour les matches internationaux, la longueur doit se situer entre 100 et 110 mètres et la largeur entre 65 et 75 mètres. Cf. FIFA, 2009, *Fifa Quality Concept for Football Turf. Handbook of Requirements*, [en ligne] <http://fifa.com>.

³ Gay J.-C., 1997, *art. cit.*

⁴ Bale J., 2003, *op. cit.*, pp. 7-13.

⁵ Gay J.-C., 1997, *art. cit.*

« le reflet d'une société cloisonnée et inégale »¹. Plus près du terrain, et directement liées aux impératifs de la compétition sportive, des marques au sol et des obstacles matériels délimitent tout un ensemble de sous-espaces réservés aux entraîneurs, remplaçants et arbitres.

Enfin, cette normalisation de l'aire de jeu et de ses abords immédiats implique la reproduction d'espaces standardisés à travers le Monde. Autrement dit, la sportification « déterritorialise »². Il faut ajouter à cela un dernier point : l'effort de rationalisation spatiale dépasse largement le terrain et le stade, du fait que l'organisation du calendrier sportif se joue autant dans l'espace que dans le temps. On a montré, à propos du sport automobile, que l'avènement des Grands Prix, durant l'entre-deux-guerres, s'est accompagné d'un travail de répartition aussi régulière que possible des principales courses organisées en Europe, le modèle des lieux centraux servant alors aux décideurs d'objectif théorique³.

Clubs et fédération ludiques : des réalités spatiales

Il est remarquable que les théoriciens du jeu évoqués lors du chapitre précédent, Huizinga et Caillois, soient parmi les seuls à avoir insisté, dans leurs définitions, sur cette importance de l'autonomisation spatiale des jeux. Pour le premier, le jeu se déroule invariablement « dans certaines limites fixées de temps et de lieu » ou, plus précisément, « en un temps et un espace expressément circonscrits »⁴. Le second insiste également sur la séparation du jeu de la vie courante, plus spécifiquement sur « les limites d'espace et de temps précises et fixées à l'avance » qui le définissent⁵. Ces définitions demeurent toutefois trop larges et trop restreintes à la fois. L'une comme l'autre passent en effet à côté de ce qui fait la spécificité de certaines pratiques ludiques, et non de tous les jeux. Les jeux n'ont pas toujours été encadrés par des limites spatio-temporelles strictes, comme l'a montré l'exemple du football médiéval.

¹ Mangin C., 2001, « Les lieux du stade, modèles et médias géographiques », *Mappemonde*, n°64, pp. 36-40. Voir aussi, sur ce sujet, Bromberger C., 1989, « Le stade de football : une carte de la ville en réduction », *Mappemonde*, n°89/2, pp. 37-40.

² Bordes P., 2009, *op. cit.*

³ Borzakian M., Ferez S., 2010, « L'invention du Grand Prix automobile : constitution et autonomisation du sport automobile dans l'entre-deux-guerres », *Sciences sociales et sport*, n°3, pp. 107-132.

⁴ Huizinga J., 1951 [1938], *op. cit.*, pp. 35 et 58.

⁵ Caillois, R., 1967 [1956], *op. cit.*, p. 43.

On pourrait rétorquer que les jeux de plateau, *a priori* définis par des limites claires, et ce à toutes les époques, échappent à la question, ayant toujours satisfait à la définition proposée par Huizinga et Caillois. Ce serait passer à côté d'évolutions majeures, extérieures au plateau lui-même, et ignorer de la sorte qu'une pratique ludique ne peut en aucun cas se réduire à une table de jeu. Ainsi de l'avènement des clubs, dont l'importance a fait dire à Huizinga : « *Le club appartient au jeu comme le chapeau au chef* »¹, affirmation pertinente si on la restreint aux jeux institutionnels. Ces clubs se distinguent des lieux informels où l'on pratiquait autrefois de nombreux jeux de plateau, de cartes et de dés, comme les cafés. Ils introduisent, en effet, une discontinuité majeure au sein de l'espace géographique, et en leur sein se développent les formes de sociabilité ludique évoquées plus haut.

Dans le même temps, ces clubs s'insèrent inévitablement dans un milieu géographique donné, qui participe largement à déterminer les évolutions de leur nombre adhérents et les caractéristiques de ces derniers. La localisation des clubs peut, dès lors, être envisagée, au moins en partie, *via* des méthodes et problématiques privilégiées par l'analyse spatiale, soit en termes d'aires d'influence ou de seuils d'apparition. Par ailleurs, un autre point crucial tient au fait qu'« *un club se pense rarement seul* »². De fait, la vie des clubs de plusieurs des jeux étudiés dans ce travail est structurée en grande partie par les compétitions qui les opposent à leurs homologues. De plus, ces compétitions motivent la mise en place de marchés de joueurs. Là encore, le terme même de marché suggère la mobilisation des notions propres à la géographie économique. Dans les deux cas, la géographie du sport a largement montré la voie, tant en étudiant les modalités d'insertion des clubs et équipements sportifs dans les espaces urbains³ que sur les questions de mobilité des sportifs, y compris, sur ce dernier point, en nuanciant les conclusions auxquelles peut mener une utilisation trop mécanique et systématique des outils de l'analyse spatiale⁴.

¹ Huizinga J., 1951 [1938], *op. cit.*, p. 33.

² Wendling T., 2002, *op. cit.*, p. 146. On notera que l'ethnologue semble ignorer la portée éminemment géographique de son affirmation.

³ Augustin J.-P., 1995, *op. cit.*, pp. 79-108 ; Bale J., 2003, *Sports Geography*, London, Routledge, pp. 85-92.

⁴ Voir, là aussi à titre d'exemple, Poli R., 2007, « Migrations de footballeurs et mondialisation : du système-monde aux réseaux sociaux », *M@ppemonde*, n°88, [en ligne], <http://mappemonde.mgm.fr/num16/articles/art07401.html>, qui montre, à propos des transferts de footballeurs de haut niveau, la pondération des seuls facteurs économiques et sportifs par la constitution, sur le moyen et long terme, de relations privilégiées entre certaines territoires et acteurs.

CONCLUSION DU CHAPITRE 3

L'institutionnalisation est l'élément clef du processus caractérisant le passage des jeux traditionnels aux sports, la sportification, au point que l'un et l'autre termes peuvent tendre à être considérés comme synonymes. Toutes deux décrivent un processus qui se manifeste à travers une appréhension particulière du temps, ainsi que des modes de sociabilité propres. Autant d'éléments pouvant être ramenés à un seul, l'autonomisation du sport par rapport aux autres réalités sociales, en rupture avec des pratiques traditionnelles très fortement soumises aux temporalités religieuses et à d'anciennes formes de sociabilité villageoise.

Ce processus d'institutionnalisation se manifeste également par la structuration d'espaces spécifiques, conçus pour le sport et lui étant le plus souvent réservés. C'est vrai, d'une part, à l'échelle de la rencontre sportive elle-même, *via* une « mise en ordre » du terrain et de son environnement immédiat, qui se traduit par une tendance forte à l'uniformisation des espaces destinés aux pratiques sportives. Cela se vérifie, d'autre part, à l'échelle plus vaste de l'agencement des compétitions, depuis le niveau infranational jusqu'à celui du Monde. Cette mise en ordre n'est pas toujours aboutie, suivant le degré d'institutionnalisation du sport considéré, mais il semble qu'elle doive toujours, au minimum, constituer l'objectif théorique des dirigeants fédéraux et des organisateurs d'événements sportifs, soucieux de mener à bien l'entreprise de rationalisation des espaces sportifs.

Si la « pertinence motrice » permet de distinguer les sports de tous les jeux conventionnels, on n'en retrouve pas moins, chez plusieurs de ces derniers, de très nombreux aspects propres à la sportification. Ainsi de nos six jeux : la création d'une fédération, l'avènement d'un système de classement élaboré, la mise sur pieds de compétitions régionales et nationales, régies par un calendrier officiel, entre autres, en font des « jeux institutionnels ». Attestant de l'importance du phénomène, certains se sont même émus des conséquences de telles évolutions :

« À présent, la systématisation et la discipline toujours croissantes du jeu vont, à la longue, supprimer quelque chose de la pure teneur ludique. [...] Avec ses

manuels et ses systèmes, ses grands professeurs et ses entraîneurs professionnels, le bridge est devenu une affaire mortellement sérieuse. »¹

Plutôt que de céder à ces inquiétudes, il faut s'emparer de cette question de l'institutionnalisation, en considérant qu'elle n'est pas un élément « en plus », qui viendrait s'ajouter à d'autres caractéristiques. Il faut, au contraire, l'envisager comme un aspect fondamental des jeux qui en ont suivi le processus et l'inclure comme tel au sein de l'analyse. En conséquence, sans que les manifestations spatiales de l'institutionnalisation ludique forment à elles seules le fondement de ce qui va suivre, elles constituent un cadre suffisamment structurant pour jouer un rôle clef dans les logiques géographiques des pratiques et, plus encore, dans celles qui régissent les compétitions. Il faudra donc tenter de montrer, dans les développements à venir, comment et à quel point cette institutionnalisation – notamment en tenant compte de son degré variable suivant les jeux – s'ajoute aux déterminants culturels et sociaux évoqués dans le deuxième chapitre, comme facteur explicatif supplémentaire, pour éclairer la géographie ludique de la France.

¹ Huizinga J., 1951 [1938], *op. cit.*, p. 317. On a là un autre exemple de l'opposition de droit, normative, qu'établit Huizinga entre jeux et « sérieux ».

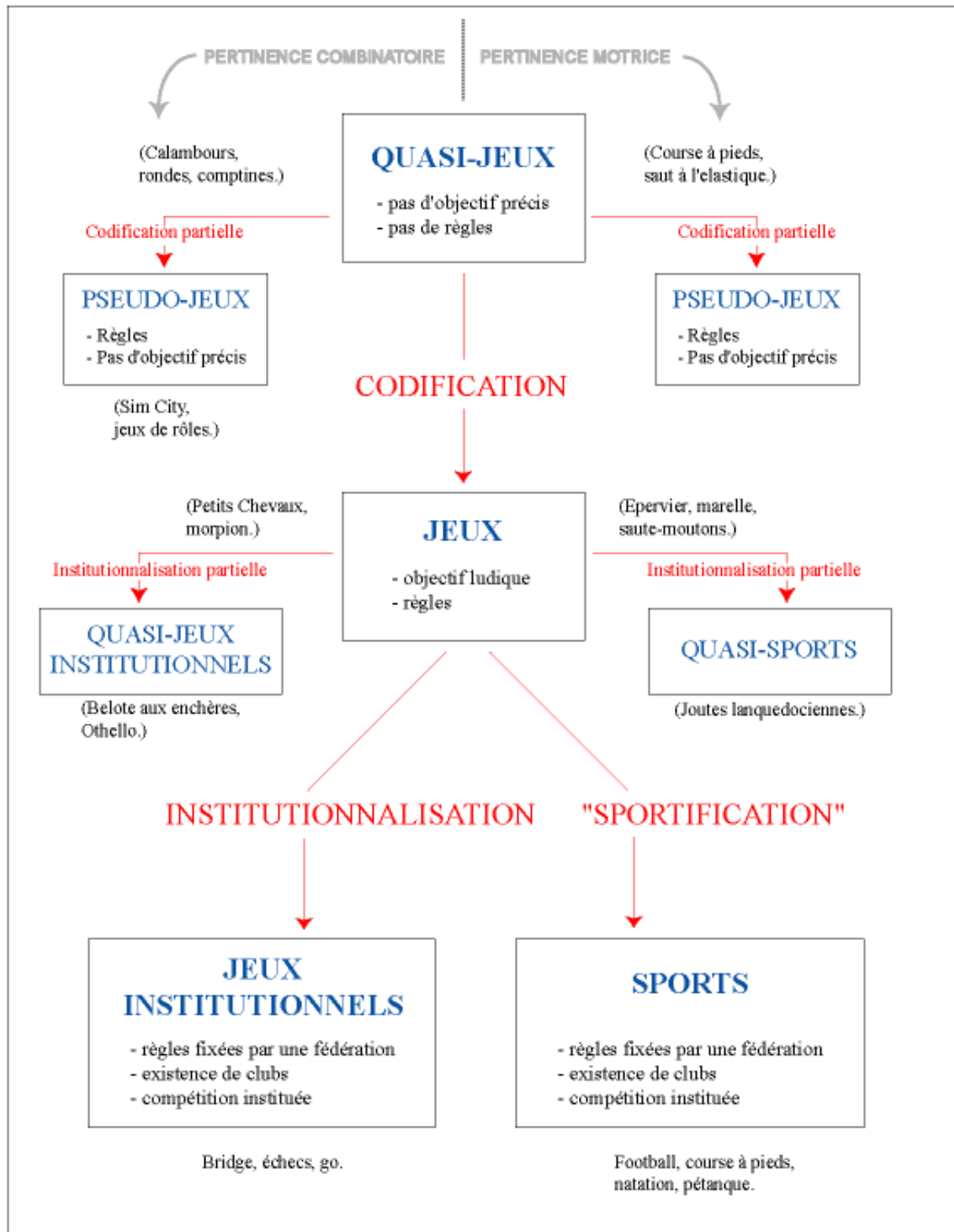


Figure 3.1 : Schéma récapitulatif des types d'activités ludiques

CONCLUSION DE LA PREMIÈRE PARTIE : POURQUOI TRAVAILLER SUR LES JEUX INSTITUTIONNELS ?

Les jeux conventionnels institutionnalisés, qu'on a désignés, pour plus de simplicité, par le vocable « jeux institutionnels », partagent avec le sport une caractéristique fondamentale, contenue dans leur appellation : l'institutionnalisation. En ce sens, ils ne se contentent pas d'être des jeux, c'est-à-dire de se définir, individuellement, par un objectif ludique et un corpus de règles permettant au(x) joueur(s) d'atteindre cet objectif. Ils ne sont pas concernés, certes, par la « *pertinence motrice* » mais plutôt par une pertinence « *combinatoire et symbolique* », ce qui rend compréhensible qu'on récuse leur dénomination par le terme sport¹. Cependant, ce critère crucial de l'institutionnalisation leur confère, aussi, une particularité décisive, résumée sur la figure 3.1. Le fait d'envisager les types de pratiques ludiques en fonction du processus d'institutionnalisation, unit les sports et les jeux institutionnels, par opposition aux pratiques, motrices ou non, n'ayant pas suivi ce processus. Ce qui rend tout à fait légitime le fait qu'on retienne le vocable « sport de l'esprit », désormais admis par le sens commun et qui, dans les pages qui vont suivre, servira de synonyme à l'appellation « jeu institutionnel ».

On observe également, sur la figure 3.1, qu'une même pratique peut trouver sa place dans plusieurs catégories. Ainsi, la course à pieds, pratiquée par une personne isolée, pour entretenir sa forme, n'est pas plus un jeu qu'un sport. Elle devient le premier, dès lors qu'on décide de fixer un objectif – par exemple courir durant un certain temps ou parvenir à couvrir une certaine distance. Elle mérite l'appellation « sport », à partir du moment où sa pratique se fait en respectant des règles élaborées par une fédération, qui fixent un certain nombre d'interdits et d'impératifs, ces derniers régissant toute compétition organisée sous le patronage de la susdite fédération.

¹ Parlebas P., 2005, *art. cit.*

En somme, et c'est là une propriété cruciale des sports et des jeux institutionnels, ces derniers ne doivent leur statut qu'à la faveur d'un certain contexte, temporel aussi bien que spatial. Ce qui est sport ou jeu institutionnel ici ne l'a pas toujours été et ne l'est pas nécessairement ailleurs. Par conséquent, le choix de travailler sur des jeux institutionnels ne relève pas seulement d'un effet d'aubaine, qui tiendrait à la possibilité d'avoir accès à des données relativement fiables, émanant des fédérations, ainsi qu'à celle de pouvoir plus facilement distinguer le joueur du non-joueur, *via* la possession ou non d'une licence. Ce choix découle, avant tout, du postulat que, si l'institutionnalisation est une propriété cruciale des pratiques, elle participe, tout autant, à définir les pratiquants. Décider de se munir d'une licence dans une fédération, même s'il peut arriver, ensuite, que l'on ne fasse pas suivre ce choix d'actions concrètes – en premier lieu, participer à des compétitions –, est un acte significatif. En amont, la création d'une fédération l'est tout autant, à l'échelle collective.

Ainsi peut se faire le lien entre les éléments exposés dans le deuxième chapitre et ceux mis en avant dans le troisième. S'il faut considérer que chaque pratique ludique répond à une demande particulière et, partant, nous renseigne sur le contexte culturel et social de l'adoption d'un jeu¹, dans le même temps, on peut raisonnablement postuler que l'institutionnalisation de ce même jeu s'avère, logiquement, d'autant plus significative. Ce que l'on peut reformuler ainsi : l'institutionnalisation des jeux est informée par l'hétérogénéité de l'espace des sociétés, mais elle modifie, à son tour, l'espace des pratiques ludiques et participe, de la sorte, de cette même hétérogénéité culturelle et sociale, aussi bien à l'échelle du Monde que de la France.

Cette affirmation, loin de disqualifier l'étude, géographique ou non, de pratiques échappant à un cadre institutionnel, permet en revanche d'affirmer avec force l'intérêt qu'il peut y avoir à traiter des sports de l'esprit. En somme, si le nombre de licenciés dans tel ou tel département, la localisation des principales compétitions ou encore, concernant un pays, l'existence ou non d'une fédération, ne nous disent pas tout, loin s'en faut, sur les modalités de pratique d'un jeu donné, ces données constituent, déjà, un objet de recherche, et même un ensemble d'objets, conséquent. Ce qui suffit, sans aucun doute, pour constituer le terrain sur lequel ont été menées les investigations dont, dans les pages qui suivent, sont exposés les résultats.

¹ On n'ose se risquer à utiliser le vocable « trait culturel », qui transporte avec lui les scories de la géographie vidalienne, aussi bien que d'une anthropologie aujourd'hui dépassée, mais c'est bien de cela que notre description se rapproche.

DEUXIÈME PARTIE : RÉGIONS LUDIQUES

L'objectif de cette deuxième partie consiste en une description, à l'échelle d'abord mondiale, puis française, des logiques régissant l'espace de la pratique des six jeux de notre échantillon. Il s'agit donc, en mobilisant divers indicateurs, au premier rang desquels la distribution spatiale des effectifs de licenciés, de s'interroger sur la spécificité de chacune de ces pratiques, celle-ci aboutissant à des géographies différenciées. En somme, on tentera d'identifier des aires ludiques. Or la virulence de certains débats de vocabulaire, en particulier autour des termes de région et de territoire, nous oblige à prendre position et, surtout, à justifier le titre retenu pour cette deuxième partie.

En premier lieu, on ne suivra pas la critique tous azimuts de Jacques Lévy sur les différentes acceptions du terme territoire, qui aboutit à une définition à la fois très restrictive et peu consensuelle d'un « *espace à métrique topographique* »¹. On préférera se ranger derrière ce qui semble être une majorité de géographes, qui ont conservé, du territoire, deux types de définitions proches. Certains retiennent l'acception très large, voire polysémique, d'un « *mode de construction de relation sociale par l'espace* », tandis que d'autres mettent en avant une définition plus restreinte, d'une « *expérience particulière de l'espace de l'ordre de la durée et de la singularité communautaire* »².

Ce choix nous laisse, alors, avec la nécessité de retenir un autre terme, l'une et l'autre définitions demeurant trop axées sur l'importance de la relation entre un groupe humain et un

¹ Lévy J., 1999, *op. cit.*, pp. 122-124.

² Chivallon C., 1999, « Fin des territoires ou nécessité d'une conceptualisation autre ? », dans *Géographie et cultures*, n°31, « La postmodernité. Visions anglophone et francophone », p. 136.

espace donné – rapport d’appropriation, d’identification ou autre – indissociable d’une prise en compte des acteurs et de leur action, constitutive de cette même relation. Or, la définition de la région, qui semble susciter un relatif consensus, permet de répondre aux attentes soulevées par les objectifs de cette deuxième partie, si l’on en retient une formulation simple, soit une « *portion de l’espace terrestre qu’un critère particulier permet d’individualiser* »¹, et à condition de considérer que ce critère d’unité puisse être multiple. Une telle notion, loin de pouvoir épuiser l’étude des pratiques culturelles ou de tout autre phénomène, permet toutefois de nommer une démarche qui, finalement, constitue l’un des fondements de la discipline géographique : révéler « *des groupements, des ensembles, des combinaisons dont l’analyse constitue l’objet même de la géographie* »².

C’est donc de régions, soit de découpages de l’espace permettant de saisir un réel complexe³, qu’il sera question dans les pages qui suivent, en particulier dans le cinquième chapitre, ces mêmes découpages étant issus, principalement, de données portant sur des effectifs de licenciés⁴. En premier lieu, une investigation à l’échelle du Monde permettra, d’une part, de nous interroger sur la pertinence qu’il y a à invoquer la question de la mondialisation culturelle, à propos des pratiques ludiques. D’autre part, à établir quelle place occupe la France ludique, au sein d’espaces plus vastes (chapitre 4). C’est, ensuite, à l’échelle française, que seront envisagées les logiques régionales des six fédérations constituant notre terrain d’investigation (chapitre 5).

¹ Saint-Julien T., 2004, « Région », *Hypergéô*, [en ligne] <http://www.hypergeo.eu/spip.php?article20>.

² Claval P., 1995, *Initiation à la géographie régionale*, Paris, Nathan, p. 38. On ajoutera que région et régionalisation sont les deux termes les plus volontiers utilisés dans l’*Atlas de France* évoqué dans l’introduction générale.

³ Claval P., 1993, « 1992 : La région a perdu de son sens », *EspacesTemps*, n°51-52, « Les apories du territoire. Espaces, couper/coller », p. 73.

⁴ Il convient, d’ailleurs, d’apporter une dernière précision : puisque nous serons amenés à travailler, pour des raisons de disponibilité, sur des données suivant des maillages officiels, on attribuera aux Régions administratives françaises une majuscule distinctive, conservant ainsi le nom commun région pour désigner les « portions d’espace » dont il vient d’être question.

CHAPITRE 4 : PRATIQUES LUDIQUES DANS LE MONDE ET PLACE DE LA FRANCE

« Ainsi, la carte du labyrinthe résout d'un seul coup le labyrinthe. La carte supprime le labyrinthe. L'histoire de la cartographie est donc une entreprise de destruction des labyrinthes, commencée il y a cinq mille ans. »

Raoul Ruiz, *Zig-Zag – Le jeu de l'oie*, 1980.

Plusieurs raisons justifient que soit effectué un important détour par un terrain plus vaste que l'échelle nationale, en mobilisant et cartographiant les données concernant les fédérations internationales de cinq des six jeux de notre échantillon, et plus largement en essayant d'esquisser l'état de leur pratique dans le Monde.

En premier lieu, la France ludique n'est pas un isolat dans lequel divers jeux seraient pratiqués sans qu'interviennent des influences extérieures. Exemple le plus évident, le go est une importation récente en provenance du Japon, caractéristique évidemment incontournable pour comprendre les modalités de sa pratique hexagonale. Quant aux autres jeux – moins une exception, comme on va le voir –, leurs pratiquants français se déplacent, rencontrent des concurrents étrangers en France, ou encore lisent des ouvrages et utilisent des programmes informatiques en provenance d'autres pays.

Deuxièmement, les processus à l'œuvre à l'échelle mondiale sont autant d'éléments transposables, au moins en partie, à celle des pratiques nationales. S'il ne faut évidemment pas s'attendre à ce que la partie reproduise en tous points les caractéristiques du tout, il peut néanmoins s'avérer pertinent de cerner quels processus identifiables à l'échelle du Monde peuvent ensuite permettre d'éclairer ceux qui vont être étudiés pour la France dans les chapitres ultérieurs.

Enfin, s'il est question dans ce chapitre du Monde, au sens de cet « être géographique nouveau » qui se définit par le fait qu'il contient « le plus grand nombre d'êtres humains »¹, il y est aussi logiquement question de mondialisation et, sur ce point, il convient de clarifier l'utilisation qui est faite de ce terme dans les pages qui suivent. Utilisé seul, le mot reprend simplement la définition communément admise qu'a proposée Dollfus en 1997 :

« La mondialisation, c'est l'échange généralisé entre les différentes parties de la planète, l'espace mondial étant alors l'espace de transaction de l'humanité. »²

Il s'agit donc ici du processus de mise en relation des hommes, qui se traduit dans le domaine ludique, entre autres, par des flux de joueurs, de documents, utilisant toutes sortes de supports et portant sur les jeux ou encore d'informations concernant par exemple des résultats de compétitions. Par ailleurs, lorsqu'est évoquée dans ce chapitre la mondialisation de tel ou tel jeu, il est alors question de sa diffusion, quand bien même elle serait encore en cours ou partielle, à l'ensemble de l'Écoumène.

On verra donc quelles logiques spatiales régissent les pratiques ludiques à l'échelle mondiale³. On commencera par celles du bridge, des échecs et du go, dont la diffusion relativement importante rend *a priori* logique une investigation à l'échelle mondiale (4.1). Au contraire, la diffusion des dames, du scrabble francophone et plus encore du tarot est autrement plus restreinte, pour des raisons liées à la nature même de ces trois jeux ainsi qu'à leur histoire (4.2). Indépendamment de ces différences, tous les six illustrent à leur manière le processus de mondialisation et fournissent des éléments de réflexion sur les modalités de celle-ci, en particulier pour ce qui est des pratiques culturelles (4.3).

¹ Grataloup C., 2007, *Géohistoire de la mondialisation. Le temps long du Monde*, Paris, Armand Colin, pp. 7-9.

² Dollfus O., 2007 [1997], *La Mondialisation*, Paris, Presses de Science Po, p. 16.

³ Le détail des données mobilisées dans ce chapitre figurent dans l'Annexe 1, pp. 365-386.

4.1 BRIDGE, ÉCHECS ET GO : UNE VOCATION MONDIALE COMMUNE

Bridge, échecs et go sont les trois jeux de notre échantillon les plus pratiqués dans le Monde, avec près d'un million de licenciés pour le premier et vraisemblablement plusieurs millions pour les deux autres. Échecs et go jouissent même d'une médiatisation régulière – quoique sans comparaison avec de nombreux sports, il est vrai – dans de nombreux pays. Les fédérations internationales de bridge et d'échecs sont reconnues par la Comité international olympique et sont membres, en compagnie de celle de go – et également de dames – de l'*International Mind Sports Association*, organisme chargé, depuis sa création en 2005, de l'organisation des Jeux mondiaux de l'esprit. Enfin, la pratique institutionnalisée de ces trois jeux jouit d'une large diffusion à travers le Monde.

Dans le même temps, les différences l'emportent quant à leurs origines, tant du point de vue de leur ancienneté que de la localisation de leurs foyers de diffusion respectifs. Il en va de même pour ce qui est des conditions de leur institutionnalisation, celle-ci ayant suivi, selon les cas, des rythmes et des modalités très divers (4.1.1). Précisément du fait de ces divergences, le bridge, les échecs et le go dessinent aujourd'hui des espaces aussi distincts que caractéristiques à l'échelle mondiale (4.1.2).

4.1.1 Itinéraires croisés entre l'Europe Occidentale et l'Asie de l'Est

L'invention du bridge¹ se révèle, dans les détails, assez obscure, bien que relativement récente. Une certitude demeure toutefois : ne sont concernés par ces prémisses, au moins pour l'essentiel, que trois pays : le Royaume-Uni, les États-Unis et la France, avec une vraisemblable préséance du premier nommé. L'ancêtre probable du bridge, le whist, est pratiqué avec assiduité, dès la fin du XVIII^e siècle, par la *gentry* anglaise, en particulier dans les stations balnéaires comme Bath ainsi que les associations de *gentlemen* telles que le

¹ Sur les origines du bridge et sa diffusion en Amérique du Nord et en Europe, cf. Parlett D., 1991, *A History of Card Games*, Oxford/New York, Oxford University Press, pp. 214-237 et Depaulis T., 1997, *Histoire du bridge*, Paris, Bornemann, pp. 97-122.

Portland Club de Londres¹. L'aristocratie et la grande bourgeoisie s'approprient également ce jeu au cours du XIX^e siècle en France, en Allemagne, en Autriche et aux Pays-Bas, ainsi qu'aux États-Unis, notamment dans les clubs new-yorkais. Au tournant du XX^e siècle, les clubs anglais, français et nord-américains rivalisent d'originalité pour mettre au point, puis faire évoluer au fil des ans, un nouveau jeu inspiré de cet ancêtre anglais. Vont se succéder diverses variantes, y compris, selon toute probabilité, certaines n'ayant pas laissé de traces : parmi elles, le whist-bridge, le bridge-plafond et le bridge-contrat, leurs inventeurs et pratiquants assidus faisant de leur mieux pour imposer telle ou telle variante aux autres clubs et pays en vantant ses mérites par rapport à ses concurrentes. Finalement, le bridge atteint quasiment sa forme actuelle en 1926, lorsque le milliardaire nord-américain Vanderbilt apporte, en compagnie de trois partenaires conviés à cette fin pour une croisière, les dernières modifications d'importance qu'a connues ce jeu, puis parvient à les faire accepter par une majorité de pratiquants, y compris en Angleterre et en France.

La filiation du jeu d'échecs est autrement plus confuse, et surtout beaucoup plus ancienne. Un ancêtre communément admis est le *chaturanga* indien², qui se pratiquait à quatre joueurs et, vraisemblablement, avec des dés, à la fin du VI^e siècle de notre ère. Un itinéraire oriental aurait débouché, entre autres, sur les échecs japonais – *shogi* –, coréens – *tiyang keui* – et chinois – *xiang-qi*³. Dans le même temps, cet ancêtre commun aurait connu, cette fois-ci suivant un itinéraire occidental, diverses modifications, devenant le *chantrang* perse, puis le *chattranj* arabe⁴. Notre objet n'est cependant pas d'exposer ni de discuter en détails les origines de ce jeu et de participer à la « *quête hautement symbolique* »⁵ des origines à laquelle

¹ Le whist offre d'ailleurs un exemple intéressant de « mobilité sociale », qui confirme la nécessité de laisser de côté toute interprétation essentialiste ou « sociologiste » du succès de certains jeux auprès de telle ou telle couche de la société. Avant de devenir l'apanage des classes favorisées, le whist a en effet commencé par rencontrer le succès dans les bas-fonds de l'Angleterre du XVI^e siècle et son image demeure, jusqu'aux premières années du XIX^e siècle, associée aux tricheurs des tripots anglais. Cf. Parlett D., 1991, *op. cit.*, p. 218.

² Murray H.-J.-R., 1913, *op.cit.*, pp. 51-91. Les thèses de Murray, inévitablement datées, sont régulièrement remises en cause par des fouilles archéologiques mais, à notre connaissance, aucune découverte n'a véritablement mis à mal les fondements des conclusions de l'historien. Certains travaux sur la question laissent penser que la critique de ces dernières relève parfois essentiellement de l'exercice de style. Voir par exemple Kraaijeveld A.-R., 2000, « Origin of Chess – A Phylogenetic Perspective », *Board Games Studies*, n°3/2000, pp. 39-50 et Wenzhe L., 2002, *The Chinese School of Chess*, London, Batsford, pp. 65-66.

³ Murray H.-J.-R., 1913, *op. cit.*, pp. 119-148.

⁴ *Ibid.*, pp. 149-160 et 186-206.

⁵ Parlebas P., 2003, *art. cit.*

se livrent de nombreux historiens des jeux. On retiendra tout de même que c'est sans doute au X^e, voire au IX^e siècle, que l'Europe chrétienne, en premier lieu les péninsules ibérique et italienne, adoptent puis modifient le jeu arabe, aboutissant au XV^e siècle à un jeu connu vraisemblablement dans toute l'Europe et dont les règles ne connaîtront pas de modification majeure jusqu'aujourd'hui¹. On peut par conséquent affirmer que les origines immédiates des échecs – c'est-à-dire du jeu dont nous connaissons aujourd'hui les règles – sont bel et bien européennes, même si les nombreuses incertitudes permettent à quiconque de fantasmer à loisir sur toutes sortes de filiations, suivant que l'on remonte plus ou moins loin le long de chacune des branches de l'arbre généalogique. On en verra plus loin quelques exemples.

Les origines du go suscitent elles aussi des débats historiographiques, sans doute en grande partie du fait des nombreuses légendes qui entourent son invention, ainsi que de l'ancienneté de cette dernière. Par ailleurs, le fait que ce jeu soit connu, en Europe et en particulier en France, sous son nom japonais, facilite la confusion. Il s'agit pourtant bien d'un jeu originaire de Chine, où on l'appelle le *wei-qi*, et dont l'invention remonte probablement à plusieurs siècles, voire plusieurs millénaires avant notre ère. Murray affirme, à la suite d'une argumentation malheureusement quelque peu allusive, que cette ancienneté relève du fantasme et de la légende, et que la naissance du *wei-qi* précède tout au plus l'an mille². Pourtant, les sources littéraires – notamment les références à ce jeu attribuées à Confucius, qui datent du VI^e siècle avant Jésus Christ – et archéologiques semblent faire remonter cette apparition, au minimum, huit siècles avant l'ère chrétienne³. Le jeu est ensuite exporté en Corée, où il prend le nom de *baduk*, et surtout au Japon, où il devient donc le go, appellation adoptée par les Français ainsi que dans les autres langues occidentales. C'est là, après son introduction au VIII^e siècle de notre ère, qu'il acquiert une popularité considérable, en premier lieu au sein de l'aristocratie nipponne, avant de toucher progressivement une population plus large. On estime aujourd'hui le nombre de pratiquants japonais à environ dix millions⁴.

¹ Murray H.-J.-R., 1913, *op. cit.*, pp. 402-405 et 776-807.

² Murray H.-J.-R., 1952, *A History of Board-Games other than Chess*, Oxford/New York, Oxford University Press, pp. 35-36.

³ Fairbairn J., 1995, « Go in ancient China », *Go Base*, [en ligne] URL : <http://gobase.org/reading/history/china/>

⁴ Papineau E., 2001, « A Chinese Way of seeing the World », Mind Sports Organization, [en ligne] <http://www.msoworld.com/mindzine/news/orient/go/special/papineau1-1.html>.

Institutionnalisation du bridge et des échecs dans l'entre-deux-guerres

De même que leur invention est d'origine occidentale, l'institutionnalisation du bridge et des échecs est également le fait de pays d'Europe de l'Ouest et d'Amérique. Dans les deux cas, une fédération française ainsi qu'une fédération internationale ont vu le jour durant la première moitié du XX^e siècle, faisant de ces deux jeux les plus anciennement institutionnalisés, avec les dames.

Tableau 4.1 : Les premières fédérations nationales de bridge
(Source : Depaulis, 1997, p. 122)

Fédération	Date de création
American Auction Bridge League	1927
Österreichischer Bridge Sportverband	1929
Nederlandse Bridge Bond	1930
British Bridge League	1931
United States Bridge Association ¹	1931
Deutscher Bridge Verband	1932
Fédération Royale Belge de Bridge	1932
Fédération Française de Bridge	1933

Concernant le bridge, la chronologie de la création des premières fédérations nationales confirme le rôle moteur de l'Europe Occidentale et de l'Amérique du Nord. Dès 1947, huit pays européens – l'Allemagne, l'Autriche, la Belgique, la France, l'Italie, les Pays-Bas, le Royaume-Uni et la Suisse – fondent une fédération européenne, la *European Bridge League*,

¹ Preuve de dynamisme, une deuxième fédération états-unienne, créée par le joueur professionnel Culbertson, vient concurrencer en 1931 celle fondée en 1927. Les deux fusionnent finalement en 1937, devenant l'*American Contract Bridge League*, qui reprend le nom complet du jeu, le « bridge contrat ». Depaulis T., 1997, *op. cit.*, p.122.

chargée d'assurer la bonne tenue des championnats d'Europe. Onze ans plus tard, en 1958, les représentants des mêmes pays, accompagnés de ceux des fédérations états-unienne et canadienne ainsi que de responsables argentins, créent la *World Bridge Federation* (WBF)¹, désormais responsable de l'unification des règles et de l'organisation des principales compétitions internationales.

La création de la Fédération internationale des échecs (FIDE) est plus ancienne : dès 1924, la France fait partie des douze pays qui se réunissent à Paris pour signer son acte de naissance². En plus de l'Argentine, ce sont là encore des organisations européennes qui sont à l'origine de cette entreprise, et le fait qu'ait été conservé l'acronyme français atteste du rôle moteur des représentants hexagonaux. Dans les années qui suivent, treize autres pays européens ainsi que les États-Unis – dès 1927 – adhèrent à cette organisation. À la veille de la Seconde Guerre mondiale, celle-ci compte trente-huit fédérations membres. Le premier pays asiatique à faire partie de la « famille »³ des échecs est Israël, en 1935, mais il faut attendre les années 1950 pour que d'autres représentants de ce continent suivent son exemple : les Philippines en 1956, puis le Liban et le Pakistan l'année suivante. De même, la Namibie, reconnue dès 1933, héberge longtemps l'unique fédération africaine, suivie seulement en 1950 par l'Égypte, puis en 1968 par l'Algérie⁴. Depuis la fin des années 1980, ce sont quatorze nouveaux pays africains qui sont venus s'ajouter.

Ainsi, avec cent soixante fédérations nationales affiliées à la FIDE, les échecs apparaissent bien, au-delà de déséquilibres notables, comme un jeu mondialisé, dont la diffusion est aujourd'hui presque achevée, puisque seuls quelques pays d'Afrique et de la péninsule arabique semblent encore demeurer en marge de ce processus. Il faut souligner qu'il ne s'agit pas seulement ici de parler de mondialisation à propos de la diffusion du jeu mais à propos des modalités même de sa pratique. En effet, si l'on reprend une définition de la mondialisation proche de celle proposée en introduction de ce chapitre, les olympiades

¹ <http://www.worldbridge.org>.

² <http://www.fide.com>.

³ « *Gens Una Sumus* » (Nous sommes une famille) est la devise de la FIDE.

⁴ Bien sûr, il fallait attendre la décolonisation pour voir naître des fédérations nationales en Afrique. Étant donné que la majorité des pays africains n'adhère à la Fide que dans les années 1970 et 1980, on voit bien toutefois qu'il ne s'agit pas là de la seule explication. À titre de comparaison, les Comités nationaux olympiques des pays cités sont créés puis reconnus par le Comité international olympique (CIO) dès l'indépendance acquise – le Liban en 1947, l'Algérie en 1964 – voire avant dans certains cas – dès 1910 pour l'Égypte, les Philippines en 1929. Cf. <http://www.olympic.org>.

d'échecs sont une évidente illustration de la « *mise en rapport des différentes parties de l'humanité* »¹. Alors que cette compétition par équipes nationales de six joueurs ne réunit que seize participants en 1927 à Londres, elle devient bisannuelle à partir de 1950 et, surtout, le nombre d'équipes engagées ne cesse de croître, dépassant quatre-vingts en 1980 pour finalement atteindre, en 2008, lors de la trente-huitième édition organisée à Dresde, cent quarante-quatre fédérations représentées. Parmi ces dernières, on peut citer Madagascar, le Rwanda ou encore le Suriname. Le tournoi devient ainsi l'occasion de rencontres entre joueurs d'origines aussi variées que Jersey, les îles Fidji ou le Népal².

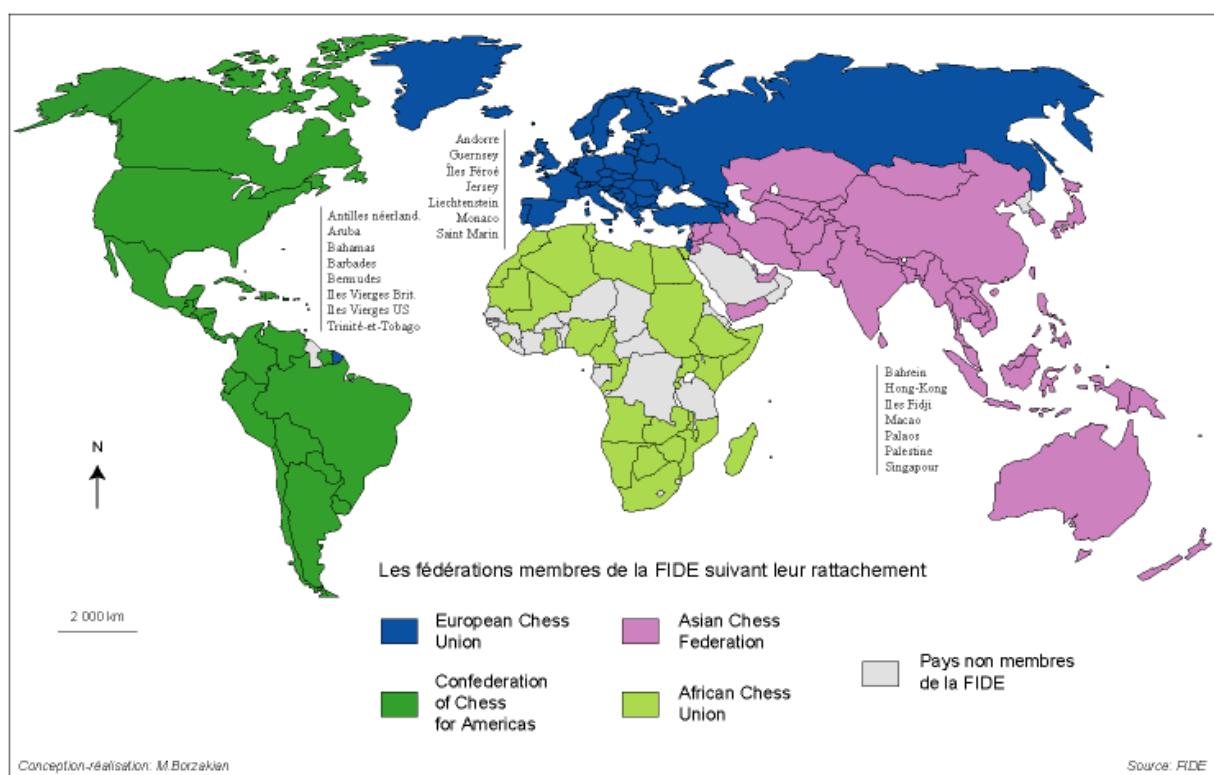


Figure 4.1 : La Fédération internationale d'échecs en 2009
(Données : FIDE)

¹ Dollfus O., 2007 [1997], *op. cit.*, p. 20.

² Ensemble des résultats depuis 1927 disponibles dans l'encyclopédie en ligne *OlimpBase* : <http://www.olimpbase.org>.

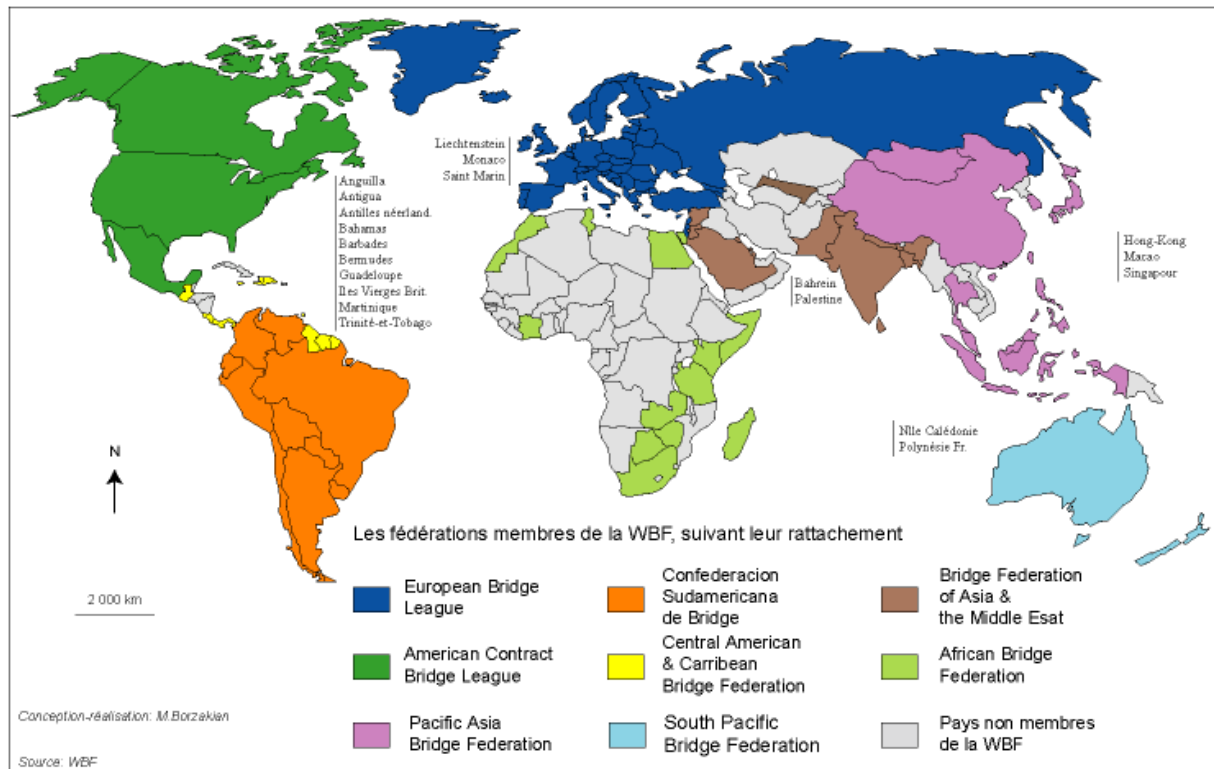


Figure 4.2 : La World Bridge Federation en 2009
(Données : WBF)

La comparaison entre les cartes 4.1 et 4.2 montre bien qu'il n'en va pas de même pour le bridge, dont les racines occidentales sont encore très manifestes si l'on considère les pays membres de la WBF. Non seulement celle-ci ne compte-t-elle « que » cent trente-six fédérations membres, mais encore ce total est-il largement gonflé par des organismes qui représentent en réalité des territoires ultra-marins dépendants de métropoles européennes : rien que pour la France, on compte ainsi cinq « fédérations » distinctes affiliées à la WBF. De manière plus évidente, on constate sur la carte 4.1 que l'Afrique n'est que très marginalement incluse dans l'espace du bridge mondial. De même l'Asie Centrale n'est-elle représentée que par l'Ouzbékistan et le Pakistan, tandis que nombre de pays de la péninsule indochinoise et d'Amérique centrale en sont absents.

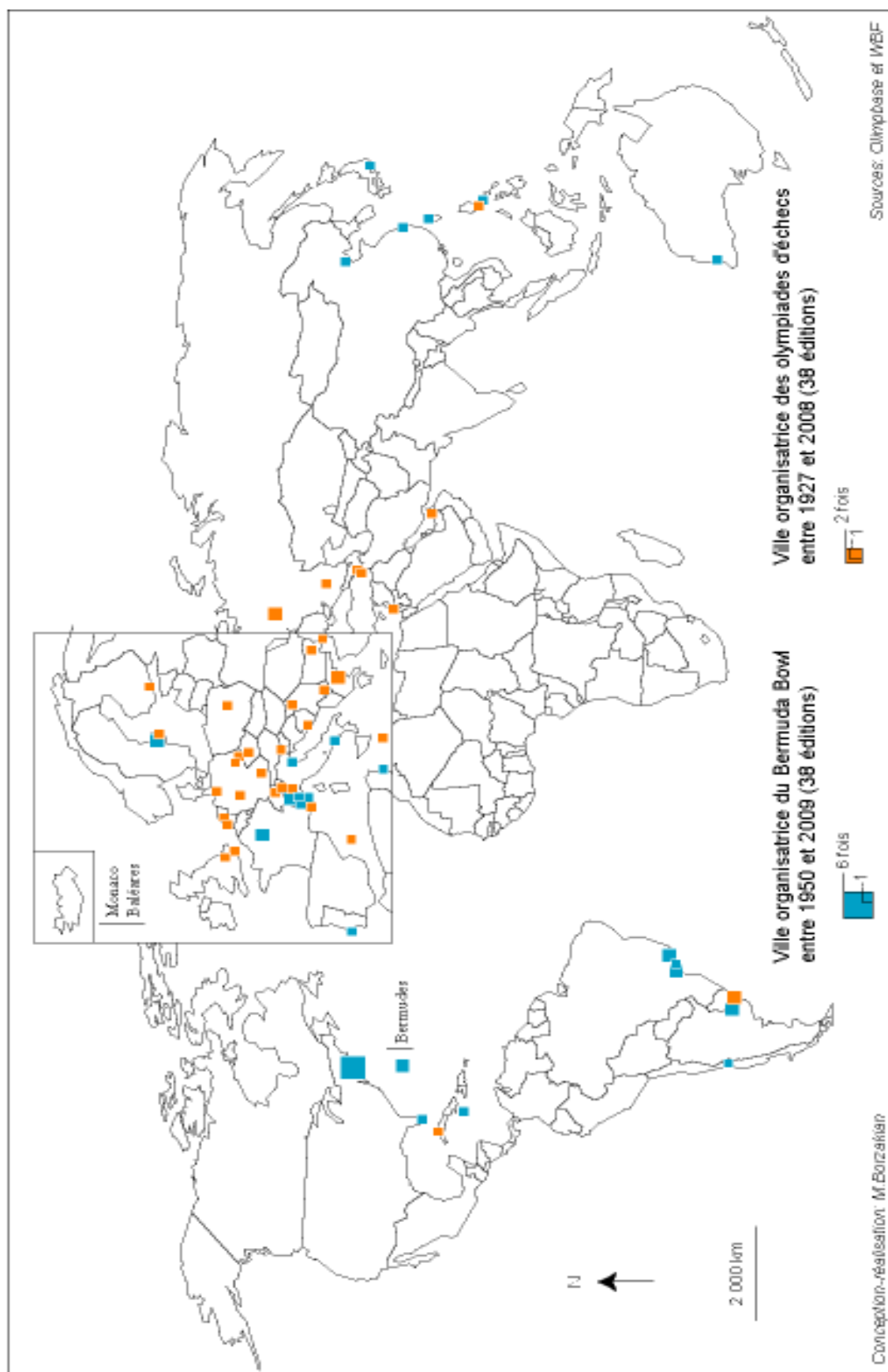


Figure 4.3 : Les principales compétitions de bridge et d'échecs dans le Monde.
(Données : Olimpbase et WBF)

La géographie des principales compétitions internationales¹ montre elle aussi que les logiques spatiales du bridge et des échecs traduisent encore fortement la prépondérance des pays européens et nord-américains. Sur les trente-huit éditions du *Bermuda Bowl*, vingt-deux se sont tenues en Europe – si l'on inclut les Bermudes, territoire britannique – et aux États-Unis. On peut d'ailleurs ajouter les olympiades de bridge, absentes de la carte, dont seules deux éditions sur treize se sont déroulées en dehors de ces espaces. On observe le même phénomène à propos des olympiades d'échecs, pour lesquelles il semble même, de prime abord, encore plus marqué, avec seulement dix éditions sur trente-huit organisées hors d'Europe – dont aucune en Amérique du Nord. Si l'on change d'échelle, toutefois, on constate que des pays européens beaucoup plus nombreux – seize, en incluant la Russie mais en ne comptant l'ex-Yougoslavie qu'une fois, puisque le pays a organisé ces compétitions avant son éclatement – accueillent la compétition majeure des échecs mondiaux, en comparaison des cinq qui ont fait de même pour le *Bermuda Bowl*. Par ailleurs, les éditions de ce dernier s'étant tenues hors Europe et Amérique du Nord tendent à se concentrer dans quelques pays, puisque le Brésil en totalise cinq et la Chine trois.

La carte 4.3 dissimule par ailleurs d'importantes évolutions advenues lors des dernières décennies. Ces changements confirment d'une part le rôle prépondérant des États-Unis, de la France et de l'Italie aux débuts du bridge : les neuf premières villes à accueillir le championnat du Monde de bridge par équipes se trouvent en effet dans l'un de ces trois pays, si l'on inclut Monaco. Inversement, seules trois des dix dernières éditions se sont tenues en Europe et aucune aux États-Unis, cependant que la Chine, le Japon, la Tunisie et le Chili reprenaient le flambeau. De même douze des treize premières Olympiades d'échecs, entre 1927 et 1962, ont eu lieu en Europe, avant que de nouveaux pays décident, à partir des années 1980, de les organiser : Dubaï dès 1986, puis dans les années 1990 les Philippines, l'Arménie et la Turquie.

Au total, la France, l'Italie et les États-Unis demeurent indiscutablement les principaux centres de la pratique du bridge tandis que l'Europe, presque dans son ensemble et Russie comprise, occupe ce statut pour les échecs. Cependant, des périphéries relativement bien intégrées apparaissent également, et gagnent progressivement en importance. C'est le cas

¹ Ont été retenues les compétitions par équipes nationales les plus prestigieuses, les seules permettant une comparaison relativement satisfaisante entre un jeu se pratiquant à deux contre deux, le bridge, et un autre à un contre un. Dans les deux cas, les matchs entre deux équipes impliquent la mise en commun des résultats de parties jouées simultanément entre des adversaires différents.

notamment du Brésil et de la Chine¹ pour le bridge et du Caucase anciennement soviétique pour les échecs. Enfin, l'étude des principales compétitions internationales illustre le maintien de vastes régions hors des espaces de ces deux jeux : l'Amérique centrale – hors les Caraïbes –, l'Asie Centrale et du Sud, l'Insulinde et, enfin, l'Afrique, font office d'angles morts, confirmant ce que laissait déjà voir la liste des fédérations affiliées à la FIDE et la WBF.

Dans ce concert, on retiendra que la France et, plus largement, l'Occident, apparaissent comme l'un des foyers de diffusion majeurs des échecs comme du bridge. La France jouit d'une situation centrale au sein de l'espace de leur pratique. C'est particulièrement vrai pour le bridge : elle accueille régulièrement les plus prestigieuses compétitions internationales – le *Bermuda Bowl* s'est tenu à Paris en 1956 puis en 2001, les olympiades de bridge à Deauville en 1968 – et ses représentants occupent des postes clefs de la WBF, puisque le français José Damiani en a été le président de 1994 à 2010.

Le go : une institutionnalisation séculaire au Japon, récente en dehors

Bien au contraire, la France ne jouit en aucun cas d'une situation centrale concernant la pratique du jeu de go. Et ce, même si elle a fait partie, en 1982, des vingt-neuf pays fondateurs de l'*International Go Federation* (IGF), aux côtés de trois pays américains – Argentine, Brésil et États-Unis – de vingt-deux pays d'Europe Occidentale et, surtout, du Japon, de la Chine et de la Corée du Sud.

Il peut d'ailleurs sembler assez paradoxal que cette organisation n'ait vu le jour que si tardivement – bien après les échecs et le bridge, mais également précédée par les dames et même le scrabble – alors qu'il s'agit du plus ancien des six jeux étudiés ici. En réalité, l'institutionnalisation du go remonte bien plus loin, mais est longtemps restée le fait d'un seul pays : le Japon. Dès les toutes premières années du XVII^e siècle, la très grande popularité du go à la cour de Kyoto aboutit en effet à la création, sous l'impulsion du shogun Tokugawa, d'une académie nationale de go, remplacée ensuite par quatre écoles tenues par des moines bouddhistes, entièrement financées par l'État japonais et chargées de former les quelques

¹ Bien que cela n'apparaisse pas sur la carte car les olympiades ne se sont encore jamais déroulées en Chine, celle-ci commence également, depuis quelques années, à organiser des compétitions d'échecs de haut niveau. On peut citer le tournoi « *Pearl Spring* » qui, chaque année depuis 2008, réunit six des meilleurs joueurs du Monde dans la métropole de Nankin.

centaines de professionnels du jeu¹. Il n'est donc pas besoin d'entrer dans les détails pour comprendre que la création, en 1924, de la *Nihon Ki-in*, la fédération japonaise de go, relève de l'officialisation d'un processus d'institutionnalisation déjà largement engagé plusieurs siècles auparavant. Parallèlement, la Chine, la Corée du Sud et Taiwan se dotent, durant le premier tiers du XX^e siècle, de structures similaires à celles du Japon, afin de décerner des titres équivalents aux joueurs professionnels et de former une élite compétitive, progressivement capable de rivaliser avec les champions nippons.

Quoique plus récentes, les conditions de la diffusion du go en Europe et en Amérique du Nord demeurent assez obscures, et on peut tout juste affirmer que l'Allemagne, le Brésil et les États-Unis – où une fédération voit le jour dès 1934 – sont les premiers pays concernés, durant la première moitié du XX^e siècle. En Europe, l'Allemagne de l'Ouest joue un rôle moteur en créant une fédération nationale dès 1950, suivie par le Royaume-Uni en 1953, l'Autriche en 1957, les Pays-Bas en 1959 et la Tchécoslovaquie au début des années 1960. Il faut attendre les années 1970, voire 1980, pour assister à la naissance d'autres fédérations européennes. De fait, quatre des huit premières éditions du *European Go Congress*, qui sont organisées entre 1957 et 1964, le sont en RFA, tandis que deux se tiennent en Autriche et que les deux autres ont lieu aux Pays-Bas. La première, là encore à l'initiative de joueurs ouest-allemands mais aussi néerlandais, marque au passage l'acte fondateur d'une fédération européenne, dont le siège est installé aux Pays-Bas. Il existait donc une base pour que naisse un organisme international et, en 1979, la fédération japonaise et la compagnie Japan Airlines invitent les meilleurs joueurs du Monde ainsi que les représentants des fédérations existantes à la première édition du championnat du Monde amateur, lançant ainsi le processus qui aboutit en 1982 à la création de l'IGF.

¹ Petitjean F., 1980, « Histoire du go au Japon. La période classique », *Revue française de go*, n°6, [en ligne] <http://rfg.jeudego.org/> et Reysset P., 1981, « Histoire du go au Japon. 1770-1860, l'apogée de l'époque classique », *Revue française de go*, n°9, [en ligne] <http://rfg.jeudego.org/>. On notera qu'il s'agit sans doute là du premier exemple d'un soutien étatique sur le long terme en faveur d'une pratique ludique ou sportive. Les parallèles avec les échecs soviétiques sont nombreux, à commencer par le rôle idéologique que semble avoir joué le go au sein de la politique du shogun Tokugawa. C'est probablement aussi le premier exemple d'un système de classement relativement sophistiqué destiné aux joueurs professionnels, allant de une à neuf *dan*, encore en vigueur aujourd'hui, et qui a d'ailleurs inspiré le judo.

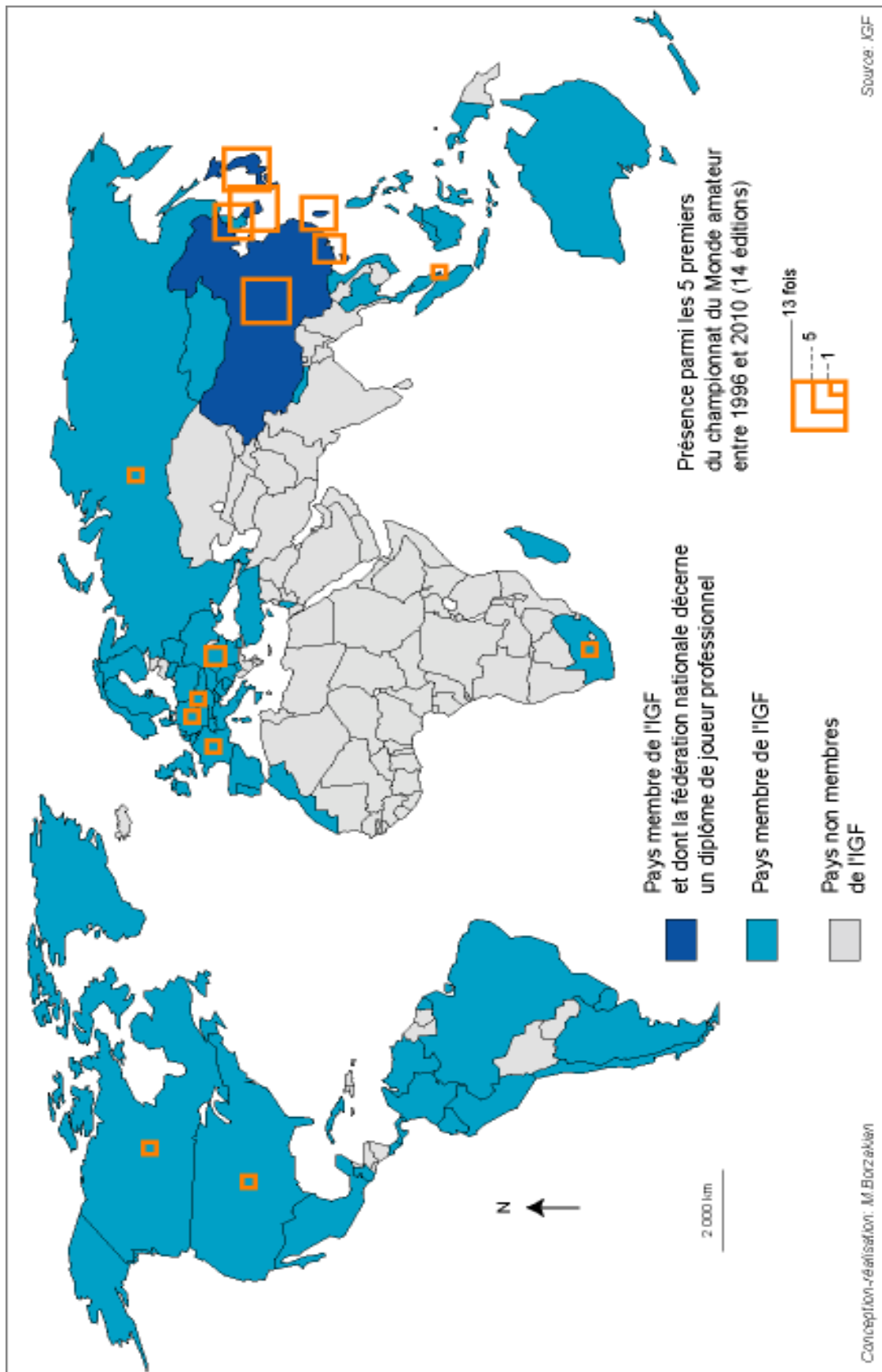


Figure 4.4 : L'International Go Federation en 2009.
(Données : IGF)

Celle-ci compte aujourd'hui soixante-et-onze fédérations membres (figure 4.4), ce qui la laisse loin derrière le bridge et surtout les échecs, notamment en raison de difficultés manifestes à s'imposer dans une grande partie de l'Asie ainsi qu'en Afrique. Son siège se trouve à Tokyo et le championnat du Monde amateur est presque toujours organisé au Japon, seules deux éditions ayant eu lieu en Chine, tandis que la Corée du Sud organise chaque année depuis 2006 la « Coupe du Premier ministre », autre compétition à vocation mondiale et réservée aux joueurs amateurs. Enfin, on peut noter que les structures même de l'IGF montrent bien le poids des trois pays constituant le seul véritable centre de la pratique du go. Sur onze membres élus du comité directeur, neuf doivent nécessairement être répartis comme suit : un chinois, un coréen et un japonais, puis un quatrième représentant de l'Asie, deux de l'Europe, deux des Amériques et un de l'Océanie. Auxquels s'ajoute un responsable du go professionnel, *de facto* invariablement nommé parmi les représentants japonais.

En somme, le go offre un profil à peu près symétrique à ceux du bridge et des échecs. Sa pratique institutionnalisée concerne en premier lieu le Japon, la Chine et la Corée, où se déroulent la plupart des compétitions amateurs internationales ainsi que la quasi-totalité des tournois réservés aux joueurs professionnels, ces derniers étant sponsorisés par des grands groupes industriels japonais, coréens et chinois – par exemple Toyota, Samsung ou Fujitsu. D'autre part, les pays européens et américains font figure de périphéries inégalement et, dans l'ensemble, mal intégrées : les deux seules occasions véritables d'échanges en face-à-face sont le championnat du Monde amateur, qui accueille chaque année un peu plus de soixante participants – chaque concurrent représente une fédération – et le *European Chess Congress*, auquel prend part le plus souvent un contingent d'une dizaine ou une vingtaine d'amateurs est-asiatiques, cependant que sont conviés quelques professionnels pour commenter les parties au public.

On retiendra également un point commun aux trois jeux évoqués jusqu'ici : la marginalisation de l'Asie Centrale, de la Péninsule arabique et surtout de l'Afrique, plus marquée encore dans le cas du go que du bridge – alors qu'elle est un peu plus nuancée concernant les échecs, même si le continent n'a encore jamais accueilli de compétition majeure¹. On va voir que, dans chacun des trois cas, une logique assez proche de cette matrice institutionnelle régit la

¹ À une exception près, toutefois un peu particulière : Tripoli a accueilli en 1976 une contre-olympiade, destinée à concurrencer le tournoi officiel organisé à Haïfa et boycotté par les pays arabes et communistes. Ces derniers n'ont toutefois pas fait le déplacement en Libye.

distribution spatiale des licenciés ainsi que des meilleurs joueurs du Monde, mais que l'on observe également quelques variations, parfois non négligeables.

4.1.2 Des logiques spatiales antagonistes

La France et les États-Unis, centres de la pratique du bridge

Au-delà de la tendance générale, on va voir que les quelques différences signalées dans les paragraphes précédents entre bridge et échecs vont de pair avec des situations assez contrastées sur le plan des effectifs de licenciés, ramenés au reste du Monde. Également, on note d'importantes différences entre les deux jeux à propos des rapports de force en termes de résultats sportifs.

En premier lieu, si les origines occidentales du bridge sont encore très visibles aujourd'hui à travers la géographie des pays membres de la WBF, elles le sont au moins autant si l'on s'arrête sur la répartition des licenciés dans le Monde (carte 4.5). On observe en effet un déséquilibre très marqué : sur un total d'un peu moins de sept cent mille joueurs recensés par la WBF, plus de cinq cent cinquante mille se trouvent en Europe ou en Amérique du Nord, soit près de 80%. La *European Bridge League* (EBL) représente à elle seule plus de la moitié des effectifs mondiaux et l'*American Contract Bridge League* un peu moins du quart. En dehors de ces deux cœurs, la plupart des autres pays représentés ont été directement soumis à l'influence occidentale au cours du XX^e siècle, certains faisant figure d'enclaves au sein de vastes régions ne comptant aucun licencié de bridge. Israël est ainsi relativement bien représenté, de même que plusieurs pays du Commonwealth : l'Afrique du Sud, le Botswana et le Zimbabwe contrastent avec le vide africain, de même que l'Inde, le Pakistan, Singapour et Taiwan tranchent par rapport à l'Asie Centrale et la Péninsule arabique, où l'on ne dénombre aucun joueur, ainsi qu'en regard de la péninsule indochinoise, où seule la Thaïlande apparaît sur la carte. Mais ce sont surtout l'Australie et, plus encore, la Nouvelle-Zélande, avec plus de trois licenciés pour mille habitants pour cette dernière, qui confirment l'importance du bridge dans les pays de culture européenne.

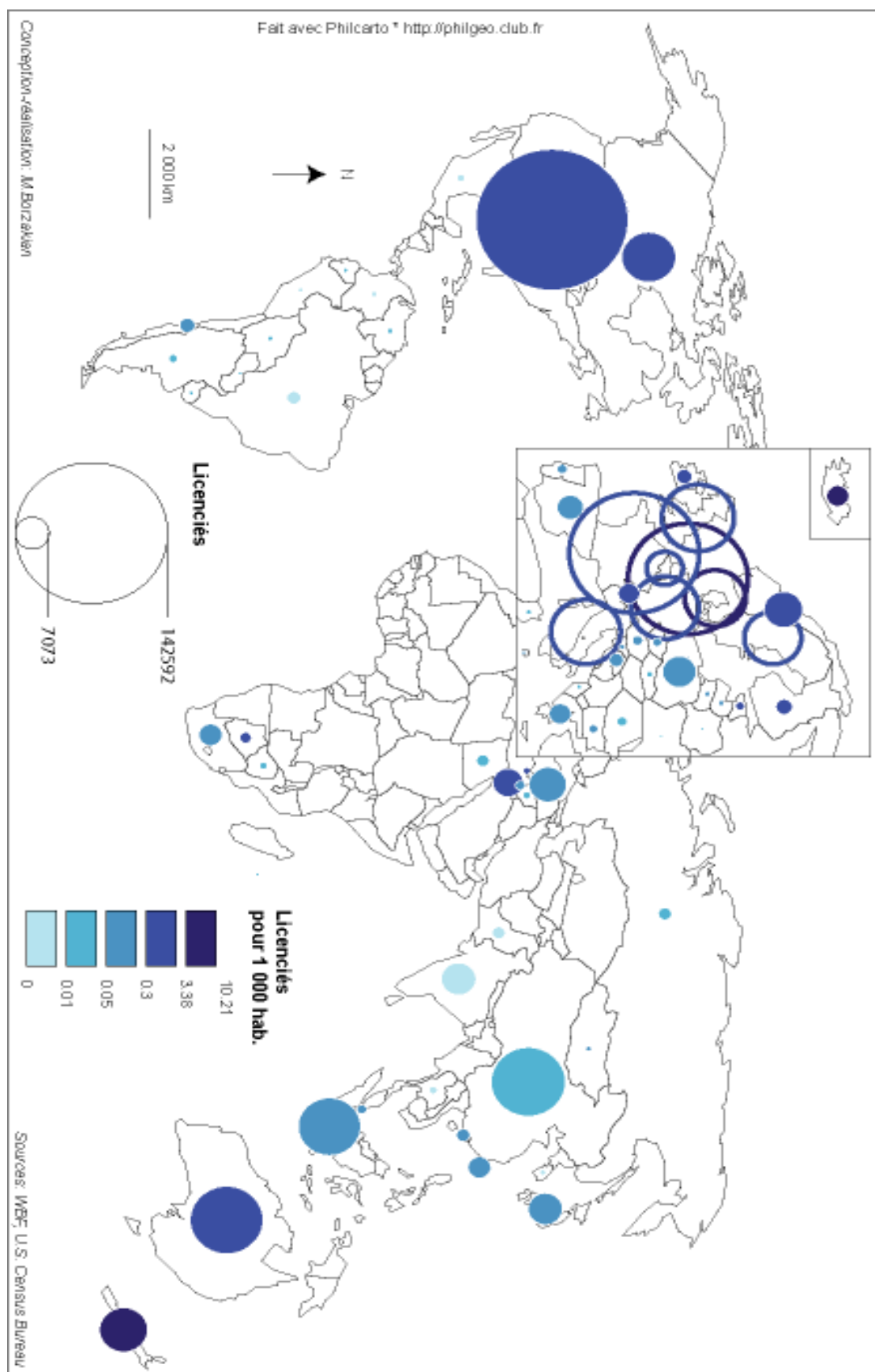


Figure 4.5 : Les licenciés de bridge dans le Monde en 2009
(Données : WBF et U.S. Census Bureau)

Quant à la Chine, elle a depuis peu investi le bridge, y compris au haut niveau, suivant une stratégie qui rappelle celle développée dans le cadre du sport de haut niveau. Les autorités chinoises ont ainsi pris le parti de développer la pratique féminine du bridge. Le niveau des meilleures joueuses du Monde étant sensiblement inférieur à celui des hommes, il s'est avéré plus facile de rattraper en quelques années son retard sur les pays les plus performants. Et de fait, lorsqu'en 2009, la Chine a pour la première fois inscrit son nom au palmarès d'une compétition de premier plan, il s'agissait de la « Venice Cup », championnat du Monde féminin par équipes. On retrouve là la stratégie de niche privilégiée par de nombreux pays émergents ou en développement, qui se spécialisent dans des disciplines où la concurrence est la plus faible, afin de se faire une place dans le palmarès des Jeux olympiques¹.

Par ailleurs, ce n'est pas toute l'Europe qui fournit à l'EBL ses effectifs et on retrouve d'importants contrastes à l'échelle de ce continent (Carte 4.6). Ainsi, sept pays – Allemagne, Danemark, France, Italie, Pays-Bas, Royaume Uni et Suède – forts de chacun vingt mille licenciés ou plus, concentrent à eux seuls plus de 80% des joueurs européens recensés. On peut en particulier identifier une importante discontinuité le long de l'ex-rideau de fer, et plus largement un gradient décroissant d'ouest en est et du nord au sud. On risquera deux hypothèses. D'une part, la plus ou moins grande proximité du foyer de diffusion franco-anglais peut contribuer à expliquer ces deux oppositions nord-sud et est-ouest. Cette proximité s'exprime par la distance topographique ainsi que par un plus ou moins grand degré de connexité avec le Royaume-Uni, d'autant plus importante pour les pays soumis à l'influence de l'Angleterre *via* ses marins – l'Allemagne, la France –, ses ingénieurs – le Danemark, la Suède –, ses touristes – la France, l'Italie² – ou encore par l'intermédiaire des étudiants qui vont y suivre leur scolarité avant de revenir dans leur pays d'origine – en Suisse, en Italie³. Elle relève d'une anglomanie plus ou moins prononcée des classes privilégiées européennes des XIX^e et XX^e siècles, que dénote notamment la pratique du whist, puis du bridge, qui

¹ Augustin J.-P., Gillon P., 2004, *L'Olympisme. Bilan et enjeux géopolitiques*, Paris, Armand Colin, pp. 122-123 et Gillon P., Grosjean F., Ravenel L., 2010, *Atlas du sport mondial. Business et spectacle : l'idéal sportif en jeu*, Paris, Autrement, pp. 27.

² Porter R., 2009 [1995], « Les Anglais et les loisirs », dans Corbin A. (dir.), *L'Avènement des loisirs. 1850-1960*, Paris, Flammarion, pp. 43-53.

³ Pivato S., 1994, *Les Enjeux du sport*, Tournai/Firenze, Casterman/Giunti, pp. 30-33 et Gillon P., Grosjean F., Ravenel L., 2010, *op. cit.*, pp. 8-9.

comme celle du sport, « signifie s'identifier à une idée de distinction et surtout de modernité, dont est synonyme la patrie de la Révolution industrielle »¹.

D'autre part, il est vraisemblable que la Guerre froide ait provoqué un net recul de la pratique du bridge dans les pays d'Europe médiane après 1945, principalement au profit des échecs. En effet, si l'on ne dispose pas de données sur le nombre de pratiquants à cette période, les résultats des premières compétitions internationales attestent du très bon niveau des meilleurs joueurs de l'Empire austro-hongrois avant la guerre. L'équipe d'Autriche remporte ainsi les deux premières éditions du championnat d'Europe par équipes, organisées à Scheveningen et Londres en 1932 et 1933, puis réitère cette performance en 1936 à Stockholm. Les Hongrois gagnent pour leur part ce même championnat en 1934 à Vienne et en 1938 à Oslo. Ce n'est donc qu'après l'abaissement du Rideau de fer que cette partie de l'Europe va se retrouver plus en retrait.

On observe au passage que les villes organisatrices de ces premiers championnats, auxquelles il faut ajouter Bruxelles, Oslo et Copenhague avant 1939, puis Paris, Brighton et Venise au lendemain de la guerre², donnent déjà à voir en grande partie les logiques observables sur la carte 4.6, et renforcent les observations effectuées plus haut à propos des compétitions internationales. Parmi celles-ci, les principales organisées depuis les années 1950 confirment ainsi, pour le haut niveau, la géographie des licenciés, avec les nombreuses victoires des États-Unis, de l'Italie, de la France et de la Grande-Bretagne et celles, plus rares, de l'Allemagne, des Pays-Bas ou encore des pays scandinaves. Depuis une dizaine d'années, quelques pays émergents, Brésil et Chine en tête – on retrouve les hôtes de compétitions évoquées plus haut –, parviennent à s'imposer sporadiquement dans des championnats du Monde, mais sans encore remettre véritablement en cause la domination européenne et nord-américaine.

Dans ce contexte, on observe sur les deux cartes que la FFB occupe une place remarquable sur tous les plans. En premier lieu, elle est la deuxième fédération la plus importante concernant les effectifs : ses cent mille licenciés ne représentent pas moins de 14% du total mondial et seuls les États-Unis font mieux en valeur absolue, avec environ cent quarante mille joueurs affiliés. Deuxièmement, forte d'un taux de pénétration d'1,6 joueurs pour mille

¹ Pivato S., 1994, *op. cit.*, p. 29.

² Depaulis T., 1997, *op. cit.*, pp. 161-162.

habitants, la France est légèrement en retrait par rapport à des pays peu peuplés comme les Pays-Bas, le Danemark et surtout l'Islande – qui affiche un taux de pénétration record supérieur à dix licenciés pour mille habitants – mais arrive tout de même au septième rang mondial, au sein du très petit groupe de huit pays où ce taux dépasse un pour mille.

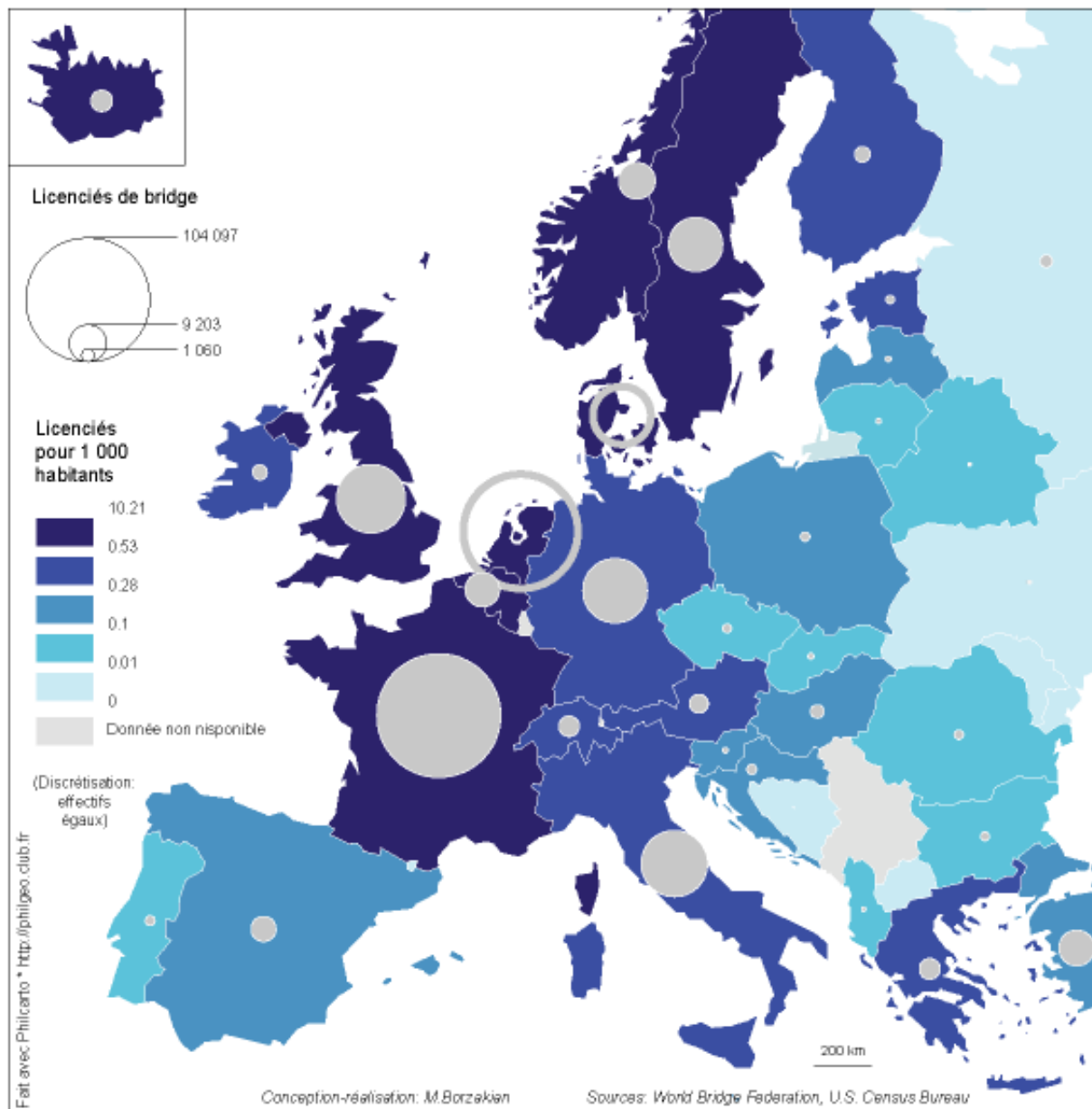


Figure 4.6 : Les licenciés de bridge en Europe en 2009
(Données : WBF et U.S. Census Bureau)

Enfin, troisième point, on compte cinq représentants français parmi les cent meilleurs joueurs du Monde au début de l'année 2010. Ce total s'avère être très en-deçà de celui des États-Unis, qui s'élève à vingt-cinq, et même tout juste inférieur à celui de la Chine, qui peut se targuer de compter six ressortissants parmi l'élite mondiale. Il demeure toutefois suffisant pour que, là encore, la France fasse partie d'un groupe très restreint de dix-sept pays présents dans cette partie haute du classement de la WBF. Suffisant également pour que les équipes hexagonales remportent régulièrement certaines des plus importantes compétitions internationales : ainsi le *Bermuda Bowl* revient-t-il à une équipe française en 1997, tout comme les Olympiades masculines en 1992 et 1996 ou encore la *Venice Cup*, championnat du Monde féminin, en 2005. Ces quelques victoires permettent à la France de figurer parmi la douzaine de pays ayant inscrit leur nom au palmarès de l'une des quatre plus prestigieuses compétitions par équipes nationales.

Jeu d'échecs : les rééquilibrages de l'après-Guerre froide

Concernant les échecs, l'absence de données sur les effectifs de licenciés par pays¹ oblige à s'arrêter plus longuement sur le haut niveau. La présence de forts joueurs n'est malheureusement pas un indicateur fiable du nombre de licenciés, notamment dans certains cas particuliers comme la Chine, où l'élite tend à suivre une répartition inhabituelle : derrière quelques compétiteurs de très haut niveau, on trouve très peu de joueurs intermédiaires, professionnels ne faisant pas partie de l'élite mondiale. Toutefois, en tenant compte des spécificités de chaque pays, le nombre de GMI donne un début d'information sur l'importance de la pratique des échecs.

En comparaison des compétitions de bridge, la liste des vainqueurs des Olympiades d'échecs mixtes² s'avère plus restreinte encore. Même si les pays d'Europe occidentale ont joué un rôle moteur dans l'institutionnalisation des échecs à l'échelle mondiale, c'est, plus que toute autre chose, la prise du pouvoir par les Bolcheviks en Russie en 1917 qui constitue l'événement central pour comprendre la géographie de la pratique des échecs de haut niveau durant la deuxième moitié du XX^e siècle. Le régime soviétique mène dès 1920 une politique

¹ La FIDE ne dispose pas de cette donnée et seules quelques fédérations l'ont communiquée.

² Ce qualificatif n'a de valeur presque que théorique, l'immense majorité des équipes n'étant composées que de joueurs hommes, les écarts de niveau étant plus importants encore qu'au bridge. Il arrive qu'une ou deux joueuses soient engagées dans la compétition avec des coéquipiers masculins, mais la plupart des meilleures joueuses du monde représentent leur pays dans le tournoi féminin.

volontariste en faveur de la pratique de ce jeu, avec l'objectif de former une élite extrêmement compétitive et de faire des échecs une « *formidable arme de culture intellectuelle* », suivant les mots du slogan de 1924¹. Leur stratégie consiste essentiellement à promouvoir le jeu dans l'ensemble de la population grâce, en particulier, à l'organisation de grandes compétitions – entre villes, écoles, corps d'armée, syndicats – et surtout à un travail considérable de médiatisation – émissions de radio, publications d'ouvrages techniques et de revues, invitations des meilleurs joueurs étrangers pour les confronter aux représentants soviétiques lors de grands tournois accompagnés d'exhibitions². Les échecs sont présentés par le régime bolchevik comme ni plus ni moins qu'un instrument de la lutte des classes, à l'instar du sport³. Ainsi, alors que les meilleurs joueurs se trouvaient, dans la première moitié du XX^e siècle, en Allemagne, en Europe médiane – où les échecs jouent un rôle émancipateur pour beaucoup de juifs des ghettos, comme en atteste l'origine d'une part importante de l'élite dès les années 1880⁴ – et aux États-Unis, la géopolitique des échecs va, de 1945 à 1991, se résumer à une hégémonie de l'Union soviétique, tout juste remise en cause sporadiquement et à la marge par d'autres pays du bloc communiste. À titre d'exemple, entre 1952, année de sa première participation, et 1990, l'équipe soviétique remporte dix-huit des vingt olympiades. Elle ne termine « que » deuxième en 1978, derrière la Hongrie. Quant à la seule autre édition que ne gagne pas l'URSS, elle est remportée en 1976, par les États-Unis, mais ces derniers ne s'imposent qu'à la faveur de l'absence de l'ensemble des pays du bloc communiste, qui boycottent la compétition en raison du choix de Haïfa, en Israël, comme ville organisatrice.

Après 1991, les pays de l'ex-URSS et les anciennes démocraties populaires continuent de produire les plus grands champions et de remporter l'essentiel des compétitions internationales. La Russie gagne ainsi les mêmes olympiades six fois d'affilée, avant d'être détrônée en 2004 par l'Ukraine, puis par l'Arménie en 2006 et 2008. De même, le classement des cent meilleurs joueurs du Monde publié par la FIDE en octobre 2008 comprend vingt-sept joueurs russes et dix ukrainiens. L'hégémonie des pays de l'ancienne URSS n'est donc pas

¹ Richards D.-J., 1965, *Soviet Chess*, Oxford/New York, Oxford University Press, p. 13.

² Ainsi le tournoi de Moscou, organisé en 1935 et dont les participants allemands, nord-américains et autrichiens font partie des tout meilleurs joueurs du monde de l'époque, accueille-t-il plusieurs dizaines de milliers de spectateurs. Soltis A., 2000, *Soviet Chess, 1917-1991*, Jefferson/London, McFarland, pp. 1-46.

³ Arnaud P., 2004, « Sport et olympisme après la Première guerre mondiale », dans Milza P., Jecquier F., Tetard P., 2004, *Le Pouvoir des anneaux*, Paris Vuibert, pp. 87-88.

⁴ Dextreit J., Engel N., 1984, *Jeu d'échecs et sciences humaines*, Paris, Payot, p. 149.

encore véritablement remise en cause, avec au total quarante-neuf représentants au sein de l'élite mondiale. Elle l'est d'autant moins si l'on retient comme indicateur le nombre de Grands-Maîtres internationaux (GMI) : on voit alors sur le tableau 4.2 que, loin d'avoir reculé, les pays ex-soviétiques sont au contraire encore mieux représentés qu'il y a trente ans.

Tableau 4.2 : l'élite des échecs avant et après la chute du Mur, des équilibres nouveaux

(Données : FIDE, *Informateur d'échecs*, U.S. Census Bureau)

Pays	Part dans la pop. mondiale en 2008	Part des GMI en 2008 (total : 1 120 ¹)	Part des GMI en 1993 (total : 385)	Part des GMI en 1981 (total : 177)
(Ex-)URSS	4,2%	31,5%	29,9%	24,9%
(Ex-)Démocraties populaires (Europe)	1,8%	22,6%	26,8%	37,3%
Autres pays d'Europe	5,9%	25,3%	23,1%	15,8%
Autres pays d'Asie (dont l'Insulinde)	59,3%	10,2%	6,5%	3,4%
Amérique du Nord (sans le Mexique)	5,1%	3,9%	7,8%	11,9%
Amérique Centrale et du Sud	8,6%	5,5%	5,5%	6,8%
Afrique	14,6%	0,6%	0,3%	0,0%
Océanie	0,5%	0,4%	0,3%	0,0%

Dans le même temps, ce tableau met en lumière les changements importants intervenus dans la géographie de cette élite sportive : alors que l'ex-URSS, Russie et Ukraine en tête, a renforcé sa position dominante, on voit que les anciennes démocraties populaires européennes ont vu, dans l'ensemble, leur représentation dans l'élite diminuer sensiblement – même si l'on

¹ La forte augmentation du total de GMI en trois décennies est liée, d'une part, au fait que le titre est attribué à vie et, d'autre part, à l'accroissement du nombre de joueurs de compétition et de tournois offrant l'occasion de réaliser les performances nécessaires à l'obtention du titre.

constate que, en regard de la démographie, le nombre de joueurs de haut niveau y demeure tout à fait considérable. On observe un phénomène similaire en Amérique, en l'occurrence nettement plus marqué au nord : le nombre de GMI rapporté au total mondial y est désormais inférieur au poids démographique du continent.

Ce recul s'est fait, d'une part, au profit de régions auparavant très en marge, sinon tout à fait absentes. Ainsi, bien que demeurant encore très en retrait, l'Océanie, représentée uniquement par l'Australie, et l'Afrique, par le Maghreb et l'Égypte, comptent désormais quelques joueurs de haut niveau. Quant à l'Asie, elle est en premier lieu tirée vers le haut par Israël, qui a profité de manière très spectaculaire de l'afflux de juifs ex-soviétique. Dans le même temps, la Chine et l'Inde, mais aussi le Vietnam et l'Indonésie, illustrent le processus en cours de diffusion de la pratique institutionnalisée des échecs dans la majeure partie de la planète, qui en l'occurrence s'accompagne progressivement de l'apparition de compétiteurs d'envergure internationale. Dans le cas de l'Inde et plus encore de la Chine, ces progrès correspondent, comme pour le bridge, à un encouragement par les autorités – après dix ans de révolution culturelle et d'interdiction pure et simple des échecs « occidentaux » – soutenu par le vif intérêt accordé par les médias aux premiers succès des équipes nationales¹ : la stratégie de niche évoquée plus haut a en effet abouti à des réussites spectaculaires de la part des équipes chinoises féminines, dès la fin des années 1980². Au total, sans que soient radicalement remis en cause les déséquilibres hérités de la Guerre froide, de nouveaux ensembles régionaux apparaissent parmi l'élite. La prise en compte du poids démographique de ces ensembles montre bien que les inégalités demeurent considérables, notamment au détriment de l'Afrique, mais un rattrapage progressif est bien en train de s'opérer.

C'est surtout l'Europe occidentale qui a été le principal bénéficiaire des évolutions ayant fait suite au démantèlement de l'Union soviétique, et ce malgré une légère érosion entre 2001 et 2008. Avant la chute du Mur de Berlin, l'Allemagne, l'Angleterre et les Pays-Bas sont les seules nations capables de rivaliser occasionnellement avec le bloc communiste. Tout au long des années 1990, plusieurs pays, aux premiers rangs desquels la France, l'Espagne et encore une fois l'Allemagne, et plus marginalement l'Italie et l'Autriche, profitent de l'arrivée de nombreux immigrés. Tout d'abord, la naturalisation de certains d'entre eux fait

¹ Wenzhe L., 2002, *Chinese School of Chess*, Londres, Batsford, pp. 13-18.

² Entre autres réalisations, la joueuse Xie Jun a été championne du Monde de 1991 à 1996 et l'équipe chinoise a remporté les olympiades féminines en 1998, 2000, 2002 et 2004.

mécaniquement monter le niveau dans leurs pays d'accueil¹. Mais surtout, leur contact permet aux joueurs locaux de découvrir et de s'approprier les méthodes d'entraînement élaborées en Union soviétique depuis plusieurs décennies, aboutissant à une amélioration générale et durable du niveau de l'ensemble des licenciés. Ainsi la France, auparavant en marge des compétitions de haut niveau – en dehors d'une septième place anecdotique aux olympiades de 1984 –, devient-elle à la fois une grosse consommatrice de forts joueurs professionnels – par exemple lorsque les clubs hexagonaux recrutent pour le championnat de France par équipes des joueurs d'Europe médiane et orientale – et productrice, avec, en 2010, cinq représentants parmi les cent meilleurs mondiaux. L'un d'entre eux, Etienne Bacrot, seul français ayant fait partie, en 2005, des dix meilleurs joueurs du Monde, symbolise parfaitement le phénomène décrit ci-dessus, puisqu'il a profité pendant l'essentiel de sa carrière de l'enseignement d'un immigré russe, Iossif Dorfman.

Les échecs après 1989 : croissance des effectifs et diffusion

De fait, en France, le niveau des meilleurs joueurs, de même que le nombre de détenteurs du titre de GMI, ont suivi une progression spectaculaire durant les vingt-cinq dernières années, parallèlement à une augmentation considérable des effectifs de licenciés. Le pays ne comptait aucun GMI au début des années 1980 et en totalisait seulement sept en 1993, avant finalement d'atteindre trente-cinq en 2009. De même, si la FFE recensait à peine quatorze mille six cents joueurs affiliés lors de la saison 1982-1983, ce chiffre avait déjà presque doublé en 1993, avec plus de vingt-huit mille licenciés. L'augmentation s'est poursuivie en 2000, avec près de quarante mille joueurs, aboutissant finalement à plus de cinquante mille en 2008. Cela demeure bien moins que les quatre-vingt-dix mille licenciés allemands – la RFA en comptait déjà environ soixante-dix mille au début des années 1980² – mais nettement plus que l'Espagne et l'Angleterre, autres pays de taille comparable, où l'on recense vingt mille et quinze mille joueurs respectivement³.

¹ Le palmarès des championnats nationaux français, belge, espagnol et allemand comprend d'ailleurs, durant les années 1990 et 2000, des lauréats récemment naturalisés.

² Dextreit J., Engel N., 1984, *op.cit.*, p. 132.

³ Tous ces chiffres sont des ordres de grandeur, ayant été communiqués par des responsables des fédérations concernées, sans que soient fournis de fichiers aussi détaillés que ceux obtenus auprès de la FFE.

Quant à la Chine, malgré les réserves émises plus haut, le nombre de licenciés d'échecs y est aujourd'hui évalué à environ deux cent mille¹, alors que la pratique de ce jeu y était encore prohibée il y a un peu plus d'une génération. De même, les nombreuses compétitions, en particulier réservées aux plus jeunes, organisées depuis une dizaine d'années au Vietnam, en Turquie ou encore en Iran sont autant d'indications que la pratique institutionnalisée des échecs est un phénomène en pleine expansion dans un nombre croissant de pays.

Avant de revenir plus en détails sur les causes de ces évolutions à l'échelle française, on retiendra que la FFB et la FFE jouissent d'un statut privilégié au sein des fédérations étudiées. Non seulement leurs effectifs sont nettement plus importants que ceux des quatre autres jeux. Mais encore, l'une et l'autre font partie, au sein de l'Europe occidentale, d'un espace apparaissant comme le plus dynamique – ou du moins l'un des plus dynamiques concernant les échecs – au sein d'un espace désormais quasi-mondial des pratiques. Du point de vue français, le cas du jeu de go est à peu près inverse.

Le go : macrocéphalie est-asiatique et périphérie européenne

On retrouve à peu près les mêmes déséquilibres dans la distribution spatiale des licenciés de go ainsi que des meilleurs joueurs du monde, que ceux observés à propos de son institutionnalisation.

Comme pour les échecs, il est difficile d'obtenir des données sur les effectifs de joueurs pour l'ensemble des fédérations nationales mais on dispose de quelques estimations. En Europe, l'Allemagne revendique deux mille licenciés. Si la France peut paraître quelque peu en retrait face à ce total, avec moins de mille cinq cents joueurs, il n'y a en réalité que très peu d'autres pays européens qui dépassent quelques centaines de licenciés de go : environ cinq cents en Grande-Bretagne, deux cents en Suisse, cent quarante en Belgique. À défaut de chiffres émanant des fédérations, on peut s'appuyer sur les quelques centaines de pratiquants russes, néerlandais et roumains présents dans le classement européen pour estimer que les effectifs de joueurs de ces trois pays sont proches de ceux de la France et de l'Allemagne. À des degrés divers, les autres nations européennes sont en retrait, avec le plus souvent moins de cent licenciés. C'est d'ailleurs dans les cinq pays cités – Allemagne, France, Pays-Bas, Roumanie

¹ Garcia L., 2008, « Bu draws first blood in super-GM », *Chessbase*, [en ligne] <http://www.chessbase.com/newsdetail.asp?newsid=5076>.

et Russie – que l'on rencontre les meilleurs joueurs européens, capables de s'emparer régulièrement de la première place du classement du *European Chess Congress* en compagnie des visiteurs asiatiques, ou encore d'occuper quelques-unes des places d'honneur du championnat du Monde amateur (carte 4.4, page 152). On retrouve des ordres de grandeur proches en Amérique du Nord, avec deux cent cinquante affiliés à la fédération canadienne et environ deux mille trois cents joueurs recensés aux États-Unis, ainsi que quelques centaines de licenciés en Argentine et au Brésil.

Rien de comparable avec l'Asie de l'Est, où les pratiquants du go se comptent par millions, même s'il s'agit là encore d'approximations. On estime ainsi à trois cent millions le nombre de joueurs réguliers en Chine¹. Dans le même temps, on ne compte pas moins de dix millions de pratiquants pour environ deux millions de licenciés au Japon, dont quatre cents professionnels reconnus². Ce total s'élève à huit millions en Corée du Sud, pays où l'on recense également un millier d'écoles de *baduk*³. Le jeu a en particulier bénéficié, ces vingt dernières années, d'une popularité d'envergure nouvelle en Chine⁴ et en Corée, qui s'est accompagnée d'une remise en cause de la domination sans partage du Japon qui prévalait jusqu'alors dans les principales compétitions internationales réservées aux joueurs professionnels. Parmi ces dernières, la « Fujitsu Cup », organisée tous les ans au Japon depuis 1988 grâce au financement de l'entreprise Fujitsu, qui peut être considérée comme le championnat du monde individuel⁵, s'avère particulièrement représentative. Ce sont des

¹ Garcia L., 2008, *art. cit.*. S'il ne s'agit certes pas de joueurs licenciés, on peut toutefois comparer ce chiffre avec les deux millions de joueurs réguliers de bridge revendiqués par la FFB (*cf. infra*) pour constater que, même rapporté aux presque un milliard et demi de Chinois, il dénote la popularité tout à fait considérable du *weiqi*.

² Papineau E., 2001, *art. cit.* et Moinard G., 2003, « Le baduk, un art majeur », *La Croix*, 14-15 août, p. 20. Les sources divergent quelque peu et la question de distinguer joueurs réguliers et licenciés semble problématique. On retiendra que, pour le Japon comme la Corée, le go est une pratique sans doute plus comparable, en termes de popularité, au football qu'au bridge en France.

³ *Ibid.*

⁴ Dans le cas de la Chine, cette popularité accrue doit être rapprochée notamment de l'évolution sociale des dernières décennies. Alors que le *weiqi* a longtemps été réservé aux détenteurs du capital culturel, sa pratique s'est désormais étendue à une part plus large de la population urbaine. *Cf.* Papineau E., 2001, *art. cit.*

⁵ Parmi les tournois réservés aux professionnels, on peut en extraire six à huit particulièrement prestigieux, dont les vainqueurs figurent invariablement parmi les tout meilleurs joueurs du Monde. Cette distinction n'a rien d'arbitraire et repose sur la dotation financière de ces compétitions. Avec un total de prix s'élevant à environ 150 000 dollars, la « Fujitsu Cup » n'est d'ailleurs pas la plus attractive. Elle est toutefois la plus ancienne et doit son statut de championnat du Monde officieux à la participation de joueurs européens et américains : sur vingt-quatre places, trois sont réservées à

joueurs japonais qui ont remporté les cinq premières éditions, avec à trois reprises une finale entièrement japonaise. Un représentant nippon s'est de nouveau imposé en 1997 mais depuis, un seul a atteint la finale, laissant les Coréens gagner sans interruption entre 1998 et 2007, avant d'être concurrencés par les représentants chinois, vainqueurs en 2008 et 2010. A défaut d'avoir remporté cette « Fujitsu Cup », quelques forts joueurs taiwanais ont également inscrit leur nom au palmarès d'autres compétitions de premier ordre et Taiwan organise depuis 2004 l'une d'entre elles, la « Zhonghuan Cup ».

Ce rééquilibrage régional – domination sino-coréenne et émergence taiwanaise – ne remet toutefois pas en cause deux choses. D'une part, l'Asie de l'Est est bien l'unique centre de la pratique du go. D'autre part, c'est encore au Japon que l'on compte le plus grand nombre de compétitions réservées aux professionnels – en plus des tournois majeurs évoqués plus haut –, sponsorisées notamment par les quotidiens japonais. Les autres pays, dont la France, subissent – ou jouissent de – l'influence de ce centre : les passionnés y achètent des ouvrages japonais et chinois, tandis que les plus motivés et les meilleurs d'entre eux se déplacent à Tokyo pour le championnat du Monde amateur. Enfin, les très rares joueurs européens et américains ayant atteint un rang de professionnel ont rapidement élu domicile au Japon, pour s'y attacher les services d'un entraîneur de haut niveau et y gagner leur vie en prenant part au circuit professionnel.

*

* *

Au total, l'IGF voit le nombre de ses fédérations membres augmenter de manière soutenue depuis sa création. Par conséquent, sa vocation, au moins en théorie, est bien mondiale, comme celle des fédérations internationales de bridge et d'échecs, au sens où il n'y pas d'obstacle rigoureusement infranchissable susceptible d'empêcher la diffusion de la pratique institutionnalisées de ces trois jeux à l'ensemble du Monde. C'est cette vocation qui les oppose à ceux qui vont être étudiés dans la section suivante.

l'Amérique du Nord, l'Amérique du Sud et l'Europe, sept au Japon, cinq à la Chine, cinq à la Corée du Sud, une à Taiwan, et enfin trois aux joueurs ayant terminé sur le podium de la précédente édition.

4.2 DAMES, SCRABBLE ET TAROT : L'IMPOSSIBLE MONDIALISATION

Il peut paraître illusoire, de prime abord, de chercher à identifier des similitudes entre les dames, jeu de plateau séculaire, le tarot, jeu de cartes lui aussi vieux de plusieurs siècles, et le scrabble, jeu de lettres à peu près cinquantenaire. Ils ont pourtant en commun, en premier lieu, la relative confidentialité de leur pratique institutionnalisée en France, bien qu'étant tous trois connus du plus grand nombre, au moins de réputation.

L'autre point qui les rassemble et qui nous intéresse plus spécifiquement consiste en la quasi-impossibilité de la mondialisation de leur pratique. En effet, quoique pour des raisons différentes, et avec des conséquences variables de par leur degré, des barrières à peu près infranchissables, qui tiennent à la nature même de ces jeux, rendent illusoire une diffusion de l'ordre, par exemple, de celle que connaissent les échecs. Leur pratique s'organise, par conséquent, suivant des espaces bien particuliers, assez largement conditionnés par leurs origines et leur logique intrinsèque.

Concernant les dames et le tarot, les obstacles susmentionnés sont le fait des nombreuses variantes de ces deux jeux, qui se traduisent par l'existence d'espaces ludiques indépendants et peu perméables les uns aux autres, quoique partiellement imbriqués (4.2.1). L'explication est plus simple pour le scrabble, dont la pratique implique la mise en présence de locuteurs d'une même langue (4.2.2).

4.2.1 Dames et tarot : multiples variantes, espaces fragmentés

Aux origines des variantes des dames et du tarot

Dames et tarot ont en commun une histoire ancienne et, comme pour le bridge et les échecs, des origines européennes clairement identifiables. Ils partagent surtout une caractéristique fondamentale, liée aux conditions de leur invention : le jeu pratiqué en France n'est, dans chacun des deux cas, qu'une variante au sein d'un ensemble de jeux différents connus dans le reste du Monde.

Comme pour les échecs et le go, il n'est pas question d'explorer en détails la liste d'ancêtres plus ou moins avérés ayant abouti à la naissance du tarot et des dames. Il faudrait sinon remonter, pour le premier, à l'importation des cartes en Europe au XIV^e siècle. Et pour les dames, il faudrait exposer les recherches effectuées sur un jeu de marelle espagnol appelé *alquerque de doce*, en vogue au Moyen-Âge, voire sur les jeux de plateau pratiqués durant l'Antiquité grecque, mal connus mais avec lesquels les dames pourraient bien entretenir une parenté¹. Il s'agit par contre d'identifier les caractéristiques du tarot et des dames qui rendent impossible, ou du moins improbable, toute uniformisation des règles à l'échelle mondiale.

Le cas du tarot est probablement le plus simple, et doit être relié à un élément évoqué dans le chapitre 2 : un jeu de cartes est plus flexible qu'un jeu de plateau, au sens où ses règles peuvent être plus facilement détournées, adaptées, donnant ainsi lieu à diverses variantes seulement séparées par des détails. S'ajoute la question des différents formats : l'industrie des cartes est, au départ, le fait de nombreux fabricants indépendants qui produisent des paquets très variés. Lorsque s'engage une relative uniformisation, dans la deuxième moitié du XV^e siècle, tout à la fois pour satisfaire une demande de plus en plus exigeante et diminuer les coûts de production, la standardisation tend à se limiter à l'échelle nationale². C'est d'ailleurs sans doute l'imagination économe d'un fabricant qui a abouti en France à l'émergence des quatre couleurs encore en vogue aujourd'hui – pique, cœur, carreau et trèfle. Celles-ci sont vraisemblablement une simplification des cartes allemandes, enrichies de l'opposition entre deux « couleurs » noires et deux rouges, avec pour objectif de faciliter à la fois leur fabrication en série et leur reconnaissance rapide par les joueurs³. C'est ce modèle qui va par la suite tendre à s'imposer au reste du Monde, notamment grâce à son exportation depuis Rouen⁴. On comprend alors que le bridge, inventé plus tardivement, ait pu s'appuyer, entre autres, sur une uniformisation antérieure des types de cartes – même si le modèle standard n'a pas fait entièrement disparaître ses concurrents. Au contraire, les jeux qui naissent pendant la Renaissance illustrent, pour ce qui est de leur support, la variété qui règne alors.

¹ Depaulis T., Jeanneret P., 1999, *Le Livre du jeu de dames*, Paris, Bornemann, pp. 21-24 et Murray H.-J.-R., 1952, *op. cit.*, pp. 72-82.

² Parlett D., 1991, *op. cit.*, pp. 41-43.

³ *Ibid.*, p.44. À noter que l'opposition entre noir et rouge reprend une opposition binaire déjà présente dans des paquets fabriqués antérieurement en Europe méridionale, mais reposant alors sur la forme des symboles et non sur leur couleur.

⁴ Depaulis T., 1997, *op. cit.*, pp. 16-17.

Dans ce contexte foisonnant, apparaît dans les cours princières de l'Italie du Nord, probablement au début du XV^e siècle, le *taroccho*, jeu faisant usage de cartes décorées de manière particulièrement raffinée, notamment celles constituant une cinquième « couleur » qui fait office d'atout¹. Les règles diffèrent, dès l'origine, entre les jeux pratiqués à Ferrare, Milan et Bologne. Leur diffusion à travers le reste de l'Europe, au fil des siècles, va s'accompagner de la naissance de variantes plus nombreuses encore, qui se distinguent non seulement par leurs règles mais aussi par le type et même le nombre de cartes utilisées. La conséquence importante, comme il a été dit, est que le jeu aujourd'hui pratiqué en France, au-delà d'une parenté évidente quant à certains aspects généraux, diffère nettement de ceux en vogue dans les pays voisins. Il n'est pas question d'affirmer que ne pouvait théoriquement émerger une unique version du tarot, susceptible de s'imposer à l'ensemble de l'Europe ou du Monde, ou du moins à plusieurs pays. On ne peut pas non plus, pour l'avenir, exclure avec certitude une popularité nouvelle de l'une de ces versions au-delà de ses frontières actuelles. Mais dans l'immédiat, on retiendra simplement que, puisqu'il est pratiqué uniquement en France, il n'est pas question d'institutionnalisation du tarot en dehors des frontières de ce pays, ce qui confère inévitablement un statut très particulier à la Fédération française de tarot par rapport aux cinq autres jeux étudiés.

La situation des dames n'est pas tout à fait identique, à commencer par le fait qu'il s'agit d'un jeu de plateau. Pourtant, les dames telles qu'elles sont aujourd'hui pratiquées en France, sur un plateau de cent cases, ne sont qu'une variante parmi de nombreuses autres. À l'origine², le jeu se pratique en effet sur un tablier de huit fois huit cases, aussi bien en France que dans les autres pays européens, où il est en vogue durant le Moyen-Âge et la Renaissance, quoique les règles diffèrent probablement entre la France, l'Espagne, l'Italie, l'Angleterre et la Hollande. De plus, comme pour les échecs, de nombreuses évolutions sont apportées vers les XV^e et XVI^e siècles, en particulier à propos des possibilités de déplacement des pièces et de l'obligation ou non d'effectuer les captures possibles. Le point important concerne l'apparition entre la fin du XVII^e siècle et le début du XVIII^e, d'une variante du jeu se pratiquant sur un damier élargi de trente-six cases supplémentaires, appelée dames

¹ Parlett D., 1991, *op. cit.*, pp. 244-245, Depaulis T., 1997, *op. cit.*, pp. 30-31.

² Sur les origines et l'évolution des dames, les lignes qui suivent s'appuient sur Depaulis T., Jeanneret P., 1999, *op. cit.*, pp. 25-32, Murray H.-J.-R., 1952, *op. cit.*, pp. 72-82 et Stoep A. van der, s.d., « The origin of checkers/draughts », dans *The History of checkers/draughts*, site Internet de l'auteur, [en ligne] <http://www.draughtshistory.nl/OpeningEngels.htm>

« polonaises » et imaginée peut-être à Paris¹, plus vraisemblablement à Amsterdam. Quel que soit le véritable foyer de diffusion, c'est en France et en Hollande que le jeu, désormais appelé « dames à la française » ou plus couramment « dames internationales »², trouve rapidement son terrain d'élection. Sa complexité plus grande et, partant, son plus grand intérêt, lui permettent d'y supplanter l'ancien jeu. Cependant, il semble que les variantes pratiquées sur soixante-quatre cases se maintiennent dans de nombreux pays, en particulier au Royaume-Uni, aux États-Unis et dans les pays scandinaves, où le jeu pratiqué, appelé *English draughts* ou *American checkers*, diffère des règles dites internationales non seulement par la taille du damier mais également par certains aspects du mode de déplacement des pions³.

En somme, le monde des dames est aujourd'hui divisé entre les partisans de deux variantes principales, une anglo-américaine et une française, ainsi que d'autres jeux hybrides mêlant des caractéristiques de l'une et de l'autre – les dames brésiliennes, par exemple, se jouent sur un damier de soixante-quatre cases mais en appliquant rigoureusement les règles dites internationales –, voire des déclinaisons sur des damiers de douze fois douze cases au Canada. Conséquence prévisible de ces divergences, l'institutionnalisation du jeu de dames reflète le foisonnement de règles.

L'archipel de l'institutionnalisation des dames internationales

En effet, malgré ces éléments particulièrement défavorables à une institutionnalisation durable, les dames aussi bien que le tarot, ont tout de même suivi ce processus. Mais, au-delà des lointains points communs évoqués précédemment, les deux jeux vont suivre un parcours radicalement opposé dans ce domaine.

¹ Cf. chapitre 2.

² Dans les lignes qui suivent, je conserve cette appellation de dames « internationales » pour plus de simplicité, aussi discutable soit-elle.

³ L'ensemble des variantes répertoriées par la Fédération mondiale du jeu de dames (FMJD) est disponible sur le site Internet de cet organisme : <http://www.fmjd.org>.

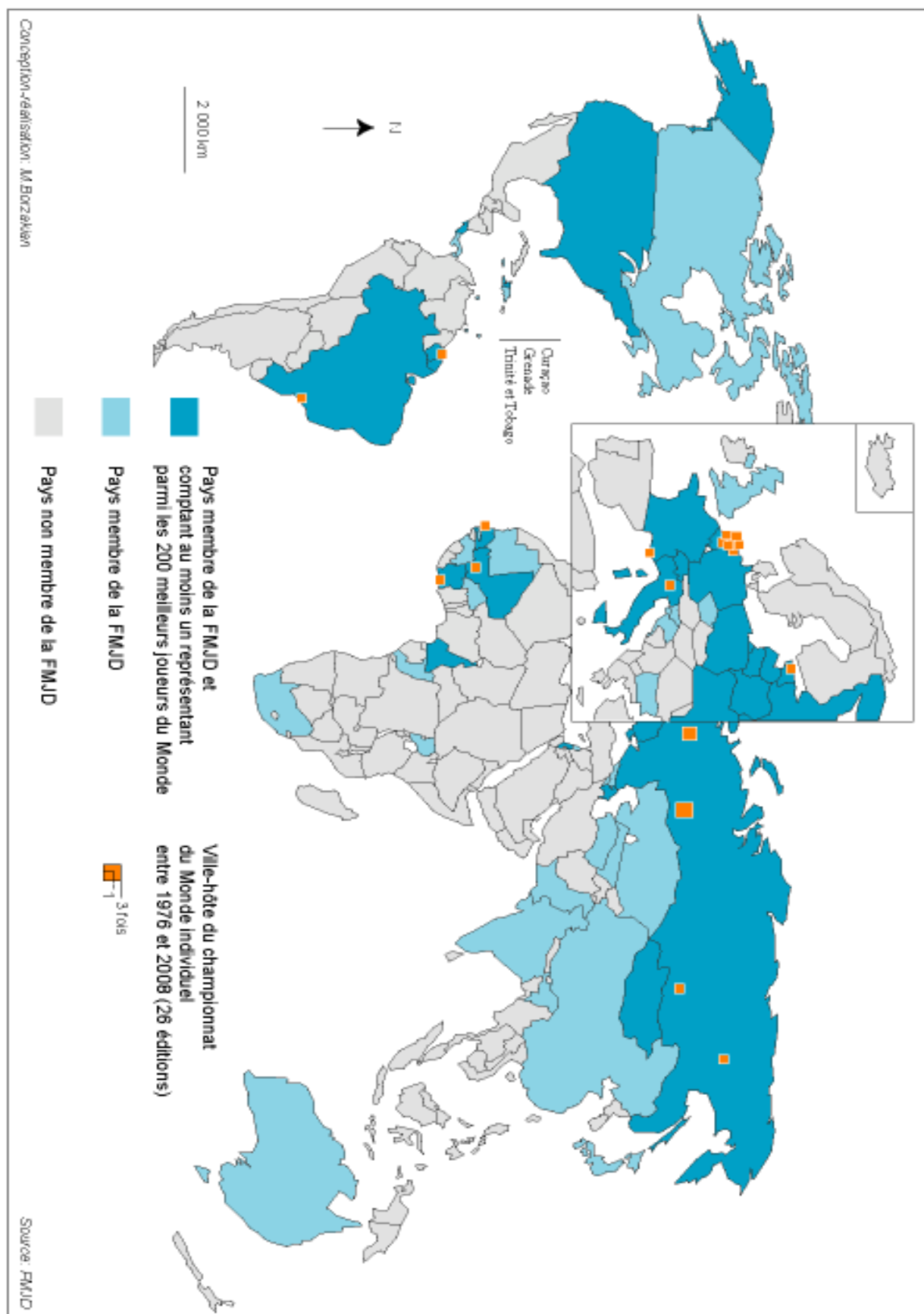


Figure 4.7 : La Fédération mondiale du jeu de dames en 2009.
(Données : FMJD)

Tout d'abord, il faut signaler que, eu égard à son ancienneté, la FFJD peut revendiquer un statut similaire à celui des échecs ou du bridge. Il s'agit en effet de la première fédération ludique créée en France, en 1909, bien qu'elle ne fût reconnue – c'est-à-dire officiellement déclarée en préfecture – qu'en 1937. Cela en fait probablement la plus ancienne fédération nationale de dames, puisqu'elle devance de deux ans la création aux Pays-Bas de la *Nederlandschen Dambond*. Principaux amateurs, au moins à ses origines, du jeu sur cent cases, les Français sont aussi logiquement les meilleurs joueurs de dames internationales pendant très longtemps, s'emparant de treize des quinze titres de champion du Monde décernés entre la fin du XIX^e siècle et le lendemain de la Seconde Guerre mondiale¹. Il est cependant vrai que ces compétitions se résument en réalité à un affrontement entre France et Pays-Bas, longtemps les seuls pays où est pratiqué le jeu à cent cases, avec la Belgique et la Suisse². De fait, ce sont ces quatre pays qui sont à l'origine de la création, en 1947, de la Fédération mondiale du jeu de dames (FMJD), chargée de chapeauter la pratique des dames internationales. Comme pour les échecs, le rôle moteur de la France est attesté par l'acronyme, dont la forme française est restée, de même que par les statuts, dont la version rédigée en français fait juridiquement autorité. Quant aux Pays-Bas, les dames n'y ont semble-t-il pas connu le relatif recul dont elles souffrent en France, ce qui se traduit notamment par la présence du siège de la FMJD à Utrecht, ainsi que par le fort investissement de représentants de la fédération néerlandaise en son sein, où ils occupent cinq des vingt postes du comité directeur, dont la présidence.

Il semble à l'heure actuelle que cette variante internationale des dames soit la plus diffusée à travers le Monde³, en particulier parce qu'elle s'est imposée dans les anciennes colonies françaises d'Afrique et à Haïti, ainsi qu'au Suriname, à Curaçao et plus marginalement en Afrique du Sud, soumis l'influence néerlandaise. On voit bien sur la carte 4.7 l'opposition, en Afrique, entre les anciennes colonies britanniques et françaises, même si le Maghreb est

¹ Même s'il est vrai qu'il s'agit, dans certains cas, de titres non reconnus par l'ensemble des fédérations en présence, pourtant peu nombreuses – pour des désaccords sur les règlements ou les conditions d'organisation, par exemple. Recension de tous les titres mondiaux dans Depaulis T., Jeanneret P., 1999, *op. cit.*, p. 127-128.

² Depaulis T., Jeanneret P., 1999, *op. cit.*, p. 127.

³ C'est d'ailleurs celle reconnue par l'*International Mind Sports Association*. Il faut toutefois souligner que la confusion sur les différentes variantes des dames règne jusque dans cet organisme. Sur le site Internet de celui-ci, la légende décrivant les dames indique bien qu'il s'agit d'un jeu « *dans lequel chaque joueur tente de capturer toutes les pièces de son adversaire sur un plateau de cent cases* », mais elle accompagne une photographie d'un damier de soixante-quatre cases. Cf. <http://www.imsaworld.com>.

entièrement absent et s'il existe quelques contre-exemples, comme la présence de l'Ouganda anciennement britannique et de la Somalie. On constate aussi que l'engouement de l'URSS à partir des années 1950 est encore visible aujourd'hui, puisque l'essentiel des anciennes républiques soviétiques sont également affiliées, y compris dans le Caucase et en Asie Centrale. De fait, ce sont des représentants africains et ex-soviétiques qui complètent le comité directeur de la FMJD, aux côtés des Néerlandais. Enfin, il faut souligner que, si l'Amérique du Nord et le Royaume Uni apparaissent bien sur la carte 4.7, les joueurs états-uniens engagés dans des compétitions du jeu sur cent cases, en plus d'être très peu nombreux, sont tous des immigrés ex-soviétiques – parmi lesquels on peut citer le multiple champion des Amériques Isel Kuperman, né en Ukraine –, tandis qu'un seul joueur britannique est recensé dans le classement mondial de la FMJD, dans lequel on ne compte aucun concurrent canadien ni australien.

L'espace du jeu à cent cases s'organise donc autour de trois pôles. Un premier, historique, constitué en premier lieu des Pays-Bas, auxquels on peut adjoindre la France, la Belgique et l'Allemagne, voire la Suisse et l'Italie : ces derniers pays, quoique infiniment moins bien représentés que le premier dans l'élite, abritent une activité régulière en termes de compétitions et envoient des représentants dans les principaux championnats internationaux : il serait en somme plus exact de parler de centre à propos des seuls Pays-Bas et de périphérie proche pour les autres pays cités dans ce premier ensemble. Concernant les Pays-Bas, un début d'explication à cette domination est d'ordre historique, les dames y ayant longtemps surpassé les échecs en termes de popularité¹. Le deuxième pôle s'organise autour de la Russie, pays d'origine des trois derniers champions du Monde du jeu à cent cases. Si l'on inclut, là aussi, une périphérie proche constituée des anciennes républiques soviétiques, en l'occurrence surtout les pays baltes, la Biélorussie et l'Ukraine, auxquels s'ajoutent la Bulgarie et la Pologne, cet ensemble de pays compte presque autant de joueurs que le précédent parmi les cent meilleurs joueurs du classement mondial et concentre l'essentiel des meilleures joueuses ; il a de plus accueilli une part importante des plus prestigieuses compétitions depuis un peu plus d'une génération. L'explication est ici la même que pour les échecs, la pratique des dames ayant été encouragée par le régime soviétique, aboutissant à l'hégémonie de l'URSS, à peine contestée par les Pays-Bas, sur les rencontres internationales durant les

¹ Stoep A. van der, 2005, *Draughts in Relation to Chess and Alquerque*, Thèse de doctorat, Université de Leyden (non publiée), pp. 61-85.

années 1960¹. Le troisième pôle, dont l'importance est moindre que celle des deux précédents, réunit quatre pays d'Afrique de l'Ouest : Sénégal, Côte d'Ivoire, Cameroun et Mali, auxquels on peut ajouter le Burkina Faso, la Guinée et la Gambie, ces derniers étant régulièrement représentés dans les championnats africains.

On peut également identifier deux périphéries importantes. La première, assez bien intégrée, tant par le niveau de ses meilleurs représentants que son activité organisatrice, réunit le Suriname et le Brésil, flanqués du Costa-Rica, de Haïti, Curaçao, Trinité et Tobago, des États-Unis et, un peu plus à la marge, du Québec. La Mongolie constitue, presque seule en Asie jusqu'à très récemment, un dernier sous-espace relativement bien intégré à l'espace des dames internationales. Après avoir été retenue pour organiser les Mondiaux de l'esprit en 2008, la Chine, afin de pouvoir inscrire des représentants dans toutes les épreuves constituant l'événement, ont fait venir plusieurs des meilleurs champions russes pour entraîner les jeunes joueurs locaux. Si les résultats sont encore embryonnaires, il semble que la Chine soit bien décidée, comme pour les échecs, à se faire une place parmi l'élite mondiale des dames².

En somme, l'espace du jeu sur cent cases apparaît comme un archipel, où les marges et angles morts l'emportent largement en proportion. Ces angles morts sont, pour certains, les centres d'espaces concurrents comme celui des *English draughts*. Car si la FMJD, au départ chargée uniquement du jeu international, a ensuite intégré à ses statuts les autres variantes des dames afin de rassembler des adhérents plus nombreux, c'est n'est manifestement qu'à la promotion des dames à cent cases qu'elle s'attelle véritablement³, justifiant ainsi la création en 2003 d'une fédération concurrente, la *World Checkers and Draughts Federation* (WCDF). Celle-ci supervise la pratique du jeu suivant les règles dites anglaises. De fait, on trouve, parmi ses seulement douze membres, essentiellement des pays anglo-saxons : quatre fédérations pour le Royaume Uni, l'Irlande, les États-Unis, le Canada, l'Afrique du Sud et le Danemark, mais

¹ Il est difficile de trouver des sources précises sur l'importance des dames en URSS, en dehors des résultats particulièrement probants des joueurs soviétiques à partir des années 1960. On peut signaler que, dans son *Retour de l'URSS*, Gide évoque, aux côtés des sports comme la gymnastique et le volley-ball, la présence des échecs et des dames dans les écoles de pionniers : Gide A., 1936, *Retour de l'URSS*, Paris, Gallimard, p. 24.

² 2008, « Draughts is booming in China », site Internet des World Mind Sport Games, [en ligne] <http://www.wmsg-draughts.org/?p=1238&lang=en>.

³ En attestent, entre autres éléments, l'absence d'un classement officiel autre que pour le jeu à cent cases, le fait que la FMJD n'organise de championnats du Monde que sur la base des règles internationales, ou encore qu'on ne trouve pas d'autres règles que celles-ci sur le site officiel sur le site officiel de la fédération.

aussi la Barbade et, de manière plus inattendue, le Turkménistan, réunissent la quasi-totalité des meilleurs joueurs du Monde et accueillent presque toutes les principales compétitions opposant ces derniers.

Le tarot à la française, isolat ludique restreint à l'Hexagone

Rien de tel concernant le tarot, dont on a déjà souligné que les règles françaises, et surtout le paquet de soixante-dix-huit cartes allant avec elles, ne sont utilisés qu'en France, voire de manière marginale en Suisse romande¹. La France semble également être le seul pays où l'une des formes du tarot ait suivi un processus d'institutionnalisation. Celle-ci demeure récente, puisque la Fédération française de tarot (FFT) n'a été créée qu'en 1973. Nous n'avons pas su trouver de trace d'un mouvement similaire ailleurs en Europe pour l'un des jeux apparentés. Voilà donc un exemple d'institutionnalisation ludique restreinte aux frontières d'un seul pays, restriction entièrement assumée par la FFT, dont l'objectif ne dépasse pas la popularisation du jeu à l'échelle nationale. En attestent ses statuts, son règlement et les projets de popularisation défendus par ses dirigeants, qui ne contiennent aucune référence hors de la France.

4.2.2 Scrabble et barrières linguistiques

Les limites à la diffusion de la pratique du scrabble tel qu'on le connaît en France sont d'une toute autre nature que pour les dames et le tarot, et rendent la mondialisation de ce jeu non pas improbable mais à peu près impossible. Cette affirmation tient à la logique interne du jeu. Non que son fonctionnement soit d'une quelconque manière « typiquement français », puisque son origine est, en tout état de cause, nord-américaine. Cependant, jeu de lettres reposant sur la construction de mots, le scrabble ne permet pas à des locuteurs de langues différentes de jouer les uns contre les autres, si ce n'est à la marge et sans grand intérêt pour eux, tant sera grand l'avantage du participant dont la langue maternelle utilisée pour jouer.

¹ Parlett D., 1991, *op. cit.*, p. 245.

Le scrabble, d'abord un produit industriel

Dans le même temps, une autre caractéristique du scrabble participe à expliquer les conditions actuelles de sa pratique dans le Monde. Il faut en effet commencer par souligner que ses origines lui confèrent un statut assez particulier au sein des six jeux retenus dans ce travail, statut qu'il pourrait être tentant d'assimiler à celui de symbole d'une « domination culturelle » nord-américaine. Car si le scrabble est bien un jeu, réunissant sans aucun doute possible les caractéristiques énumérées dans le premier chapitre, il est également une marque, protégée à ce titre par un copyright depuis décembre 1948¹.

Sans qu'il soit besoin ici de s'étendre sur les méandres d'un parcours parfois chaotique, on en rappellera simplement les grandes lignes : une première version du jeu, appelée « Lexico », qui se joue sans plateau, est mise au point en 1931 par Alfred Mosher Butts, un architecte new-yorkais ; ce dernier apporte diverses améliorations à son invention et parvient à en vendre quelques centaines, dont il assure lui-même la confection, essentiellement à des amis ; puis un couple d'acheteurs, séduit par le jeu, se lance dans sa confection et sa commercialisation à grande échelle, le succès devenant considérable à partir du début des années 1950, avec plusieurs dizaines de milliers de ventes à la fin de l'année 1952 ; pour assurer une production en quantité plus grande encore, le fabricant nord-américain Selchow and Righter acquiert ensuite la licence, qui changera plus tard de propriétaire à plusieurs reprises.

On retiendra surtout de tout cela que la diffusion du scrabble à travers le Monde, qui concerne aujourd'hui cent vingt-et-un pays et se décline en vingt-neuf langues, relève en premier lieu d'une stratégie commerciale, des choix d'une entreprise qui, détentrice des droits sur ce produit, est seule à bénéficier de l'autorisation d'en assurer la fabrication et la vente². Elle relève ensuite de l'impact de campagnes publicitaires destinées à la favoriser. En France, par exemple, c'est le Club Méditerranée qui a assuré la renommée du scrabble dans la seconde moitié des années 1960, soit un peu plus de dix ans après le lancement de la version francophone.

¹ Invention et commercialisation du jeu sont décrites sur le site Internet de son actuel distributeur, « Mattel » : <http://www.mattelscrabble.com/fr/adults/history/index.html>.

² En l'occurrence, ce sont en réalité deux firmes qui se partagent le marché depuis les années 1980 : Hasbro et Mattel détiennent les droits du scrabble respectivement en Amérique du Nord et dans le reste du Monde.

Conséquence logique – mais certes pas nécessaire – de cet état de fait, ce sont les deux distributeurs du jeu qui sont à l'origine de l'organisation d'un championnat du Monde de scrabble anglophone, sponsorisé alternativement par Mattel et Hasbro depuis 1991. Les règles utilisées pour cette compétition ne diffèrent qu'à la marge de celles qu'on peut trouver dans une boîte disponible dans le commerce. Il a par ailleurs fallu attendre 2003 pour que soit fondée une fédération de jeu anglophone, la *World English-Language Scrabble Players' Association*. Celle-ci est chargée essentiellement d'unifier les règles et d'établir un classement des meilleurs joueurs du Monde, suivant les résultats enregistrés dans les tournois reconnus par elle. Des fédérations nationales existaient auparavant, comme la *National Scrabble Association* (NSA), aux États-Unis, mais la raison d'être de celle-ci concerne avant tout la recherche de nouveaux marchés et elle se trouve, de fait, sponsorisée par le groupe Hasbro¹.

Invention du jeu en « duplicate » et institutionnalisation du scrabble francophone

Bien loin de cette proto-institutionnalisation chapeautée par une grande entreprise commerciale, le scrabble francophone a connu une destinée inattendue à partir des années 1970². C'est l'invention du scrabble « duplicate »³, que tout le monde s'accorde à attribuer à l'avocat bruxellois Hippolyte Wouters, qui est à l'origine, en 1972, de cette histoire particulière. Celle-ci rend possibles des rencontres dont se trouve exclu le facteur chance, dans la mesure où il peut l'être d'une activité ludique. Cette manière originale de pratiquer le scrabble va alors pouvoir devenir le support d'une institutionnalisation relativement poussée, dont témoigne notamment l'organisation, chaque année depuis 1972, d'un championnat du Monde réunissant des participants toujours plus nombreux.

¹ Situation qui a finalement abouti, en 2009, à un conflit d'intérêt et à la création d'une *North American Scrabble Players Association* (NASPA), plus directement tournée vers le soutien à la création de clubs et l'organisation de tournois, sans être soumise aux choix stratégiques de Hasbro. Cf. <http://www.scrabbleplayers.org/> Parallèlement, une fédération internationale de scrabble hispanophone a vu le jour en 2000 au Chili, lors de la tenue du premier championnat du Monde de la discipline.

² Sur l'historique des débuts du scrabble duplicate et des championnats du Monde, ont notamment été consultés les comptes-rendus des vingt-huit tournois organisés entre 1973 et 1999, archivés sur le site Internet de l'édition qui s'est déroulée à Paris en 2000 : <http://membres.multimania.fr/paris2000/>, ainsi que l'historique consultable sur le site Internet de la FISF : <http://www.fisf.net>.

³ Le principe reprend très exactement celui du bridge duplicate, exposé au chapitre 3 : au lieu de s'affronter sur un plateau commun en y posant un mot tour à tour, les joueurs disposent chacun d'un plateau et, plus important, d'un tirage de lettres identique à chaque coup. L'objectif de chaque joueur est donc de trouver, tirage après tirage, le mot rapportant le plus de points. Le vainqueur est alors désigné, après un nombre de coups déterminé au début de la partie, suivant le total obtenu par chacun des participants.

À la suite de cette innovation, c'est logiquement une fédération belge qui est la première à voir le jour, dès 1972, année où est organisé un premier championnat de Belgique de scrabble francophone. Puis Wouters, toujours lui, parvient à convertir au jeu en duplicate les organisateurs d'un tournoi à Cannes à la fin de la même année. Cette compétition, qui réunit des joueurs belges et français ainsi qu'un participant algérien, sera *a posteriori* affublé du statut de premier championnat du Monde, la fédération belge prenant en charge l'année suivante l'organisation de la deuxième édition. Les Français suivent ce mouvement d'institutionnalisation : en 1974, deux embryons de fédérations, l'un à Cannes – apparu dans la foulée du tournoi de 1972 – et l'autre à Paris, fusionnent pour devenir la Fédération française de scrabble (FFSc), avant qu'une fédération suisse ne voit le jour en 1974, puis en 1978 un club montréalais qui servira de base à la future fédération québécoise, fondée officiellement en 1980. Cependant, alors que Français et Belges se retrouvent chaque année pour les championnats du Monde, c'est le cloisonnement qui prévaut le reste du temps, et chaque pays continue d'édicter ses règles propres, les divergences portant essentiellement sur les mots à accepter ou non. Les uns et les autres parviennent finalement à se mettre d'accord pour créer, en 1978, une Fédération internationale du scrabble francophone (FISF), chargée d'élaborer un règlement commun, accepté par tous.

Le rôle moteur de la Belgique va par la suite avoir une influence très forte sur la diffusion du scrabble francophone, en particulier de sa version duplicate. En effet, en dehors de la France, de la Suisse et du Québec, déjà évoqués, d'autres clubs apparaissent progressivement, le plus souvent à l'initiative de ressortissants belges. C'est le cas au Rwanda, où naît, en 1980, un club localisé à Kigali mais rattaché à la fédération belge. Déjà en 1974, un militaire belge avait fondé un club à Kinshasa, qui débouchera finalement sur la création de la première fédération africaine. Ses meilleurs représentants terminent régulièrement, durant les années 1980, aux places d'honneur des championnats du Monde, avant la quatrième place historique d'un joueur congolais en 2008.

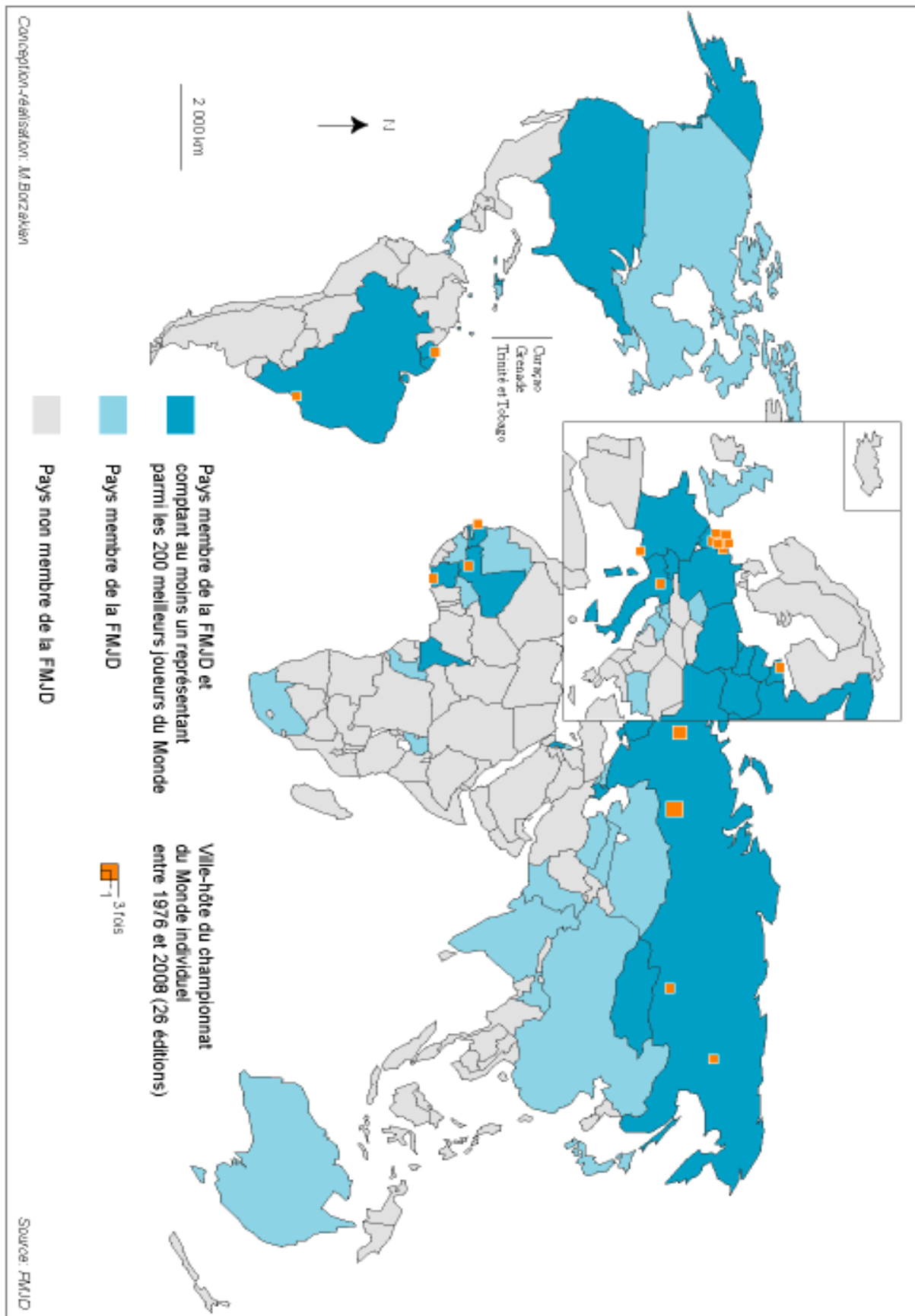


Figure 4.8 : La Fédération internationale de scrabble francophone en 2009
(Données : FISF)

On voit sur la carte 4.8 (page précédente) que la pratique du scrabble duplicate s'est ensuite, principalement durant les années 1990, progressivement étendue à l'essentiel de l'Afrique francophone et même parfois à sa périphérie immédiate, comme en Angola et au Mozambique, le dernier nommé n'étant pas francophone mais possédant toutefois le statut de membre observateur au sein de l'Organisation internationale de la francophonie (OIF)¹. De fait, presque tous les membres africains de cette dernière sont affiliés à la FISF, avec néanmoins quelques exceptions : manquent l'Égypte, la Guinée-Bissau et le Ghana, toutefois non francophones, ainsi que le Gabon, la République centrafricaine et la Guinée équatoriale. D'autre part, certains pays ne possédant pas de fédération nationale susceptible d'adhérer à la FISF sont néanmoins régulièrement représentés dans les compétitions africaines, comme le Burkina Faso et l'Île Maurice. S'ajoutent le Liban et la Roumanie, qui figurent également parmi les cinquante-six membres à part entière de l'OIF.

Au sein des pays francophones, des déséquilibres considérables

Il demeure difficile d'évaluer avec précision le nombre de licenciés dans les pays d'Afrique, puisque beaucoup de fédérations ne procèdent pas à un recensement systématique des adhérents des clubs, qui, dans certains pays, sont nombreux à ne pas posséder de licence. Le principe même des licences est absent dans certains cas, dans d'autres il s'agit de fédérations encore très jeunes, pour lesquelles les chiffres n'ont que peu de signification – à titre d'exemple, la fédération malienne a été créée en 2004, tandis que la fédération marocaine a vu le jour en 2006. On peut toutefois affirmer que quelques milliers de joueurs pratiquent le scrabble duplicate en Afrique, la majeure partie étant issue du Sénégal, de la République démocratique du Congo et de Mauritanie. On retiendra surtout que, loin de se contenter de disputer des parties au sein de leurs clubs respectifs, nombre de ces joueurs sont engagés chaque année dans des qualifications continentales pour le championnat du Monde, auquel participent régulièrement les meilleurs représentants congolais, sénégalais et libanais, et ce y compris lorsque cette compétition majeure se tient en Europe ou au Canada². La carte 4.8

¹ Cf. <http://www.francophonie.org/>.

² Ainsi l'édition de 2008, organisée à Québec, a-t-elle enregistré la participation d'un joueur nigérien, d'un joueur marocain et de délégations plus importantes en provenance du Liban – cinq concurrents engagés – et du Sénégal – quinze. Deux ans plus tard, à Mons, les mêmes pays étaient présents, avec en plus le Congo-Kinshasa, la Guinée, le Togo et la Tunisie. Sans surprise, ce sont tout de même les éditions organisées sur le continent africain qui ont accueilli les plus nombreuses délégations de joueurs venant de ce continent.

montre par ailleurs que l’Afrique a accueilli plusieurs éditions de ces mêmes championnats du Monde, à Djerba dès 1976, puis encore en Tunisie, à Hammamet, en 1982¹, deux fois à Dakar, en 1990 et 2008, et enfin à Marrakech en 2004.

Cependant, cette intégration, réelle et sans doute encore en cours, ne doit pas laisser ignorer que, tant sur le plan des résultats que de l’organisation institutionnelle, les membres africains de la FISF demeurent indiscutablement à la périphérie de l’espace du scrabble francophone. Sur le plan sportif tout d’abord : on compte seulement douze joueurs africains parmi les deux cents premiers du classement publié en septembre 2009 par la FISF, dont deux en-deçà de la cinquantième place. Sur le plan institutionnel, ensuite : aucun représentant d’un pays africain ne figure au sein du conseil d’administration de la fédération, constitué de deux responsables suisses, deux québécois, un belge et un français. De même, les six commissions techniques chargées de l’élaboration des règlements et de la promotion du scrabble sont toutes présidées par des ressortissants de l’un de ces quatre mêmes pays.

Inversement, malgré la distance et un effectif de licenciés relativement limité, d’environ deux mille individus, le Québec jouit au sein des instances du scrabble d’un statut bien plus enviable que l’ensemble des fédérations africaines réunies. Le Canada francophone a par ailleurs accueilli six fois le championnat du Monde depuis 1984, et c’est un de ses représentants qui a remporté la compétition en 2004, privant pour la première fois la France et la Belgique du titre, exploit égalé en 2009 par un joueur venant de Suisse. Ce dernier pays jouit d’ailleurs d’une situation assez similaire au Québec, sur tous les points qui viennent d’être cités.

Demeurent les deux véritables centres de cet espace du scrabble, que sont la France et la Belgique. Le second abrite le siège de la FISF et, si l’un et l’autre ont cédé une partie de leur influence au sein des organes de direction de cette dernière, ils n’en ont pas moins accueilli la moitié des trente-huit championnats du Monde – sans compter les trois éditions organisées par des joueurs belges et/ou français en Espagne et en Tunisie. Dans le même temps, et même en ne tenant compte que des dix dernières éditions, les joueurs français et belges se sont emparé de vingt-quatre places, sur trente possibles, sur le podium de ces championnats du Monde. Le classement de la FISF est encore plus éloquent et montre au passage la suprématie française,

¹ Précisons toutefois que sont les responsables européens qui se chargent de l’organisation de ces deux premières éditions africaines. Le choix de la destination ne relève donc pas d’une demande locale, *via* une fédération tunisienne ou même un club, mais du désir d’associer la compétition aux plaisirs du tourisme balnéaire.

avec cent quarante-cinq représentants parmi les deux cents meilleurs joueurs du Monde, contre vingt-cinq belges.

*

* *

Au total, l'espace du scrabble francophone, soit la seule version du jeu ayant à l'heure actuelle véritablement suivi un processus poussé d'institutionnalisation, partage avec les dames internationales et le tarot, quoique le degré et les causes en soient différents, une incapacité structurelle à se diffuser dans l'ensemble du Monde.

4.3 QUELLE MONDIALISATION LUDIQUE ?

Les fortes variations que nous venons d'analyser entre les pratiques ludiques poussent à s'interroger sur ce qui détermine les modalités de leur diffusion à travers le Monde. Ce sont ces différences même, et le fait que chacune dessine des espaces considérablement hétérogènes, qui permet de faire le lien avec les problématiques de la mondialisation culturelle. En premier lieu, il faut donc commencer par établir clairement de quelle manière et à quel point les pratiques et fédérations ludiques peuvent et doivent être envisagées à l'échelle mondiale (4.3.1). Alors seulement se pose la question de ce qu'elles apportent à l'étude des cultures en tant qu'elles sont prises ou non dans un mouvement d'uniformisation (4.3.2).

4.3.1 Le Monde, une échelle pertinente

Pour s'assurer qu'il était légitime de consacrer un chapitre entier à des données à l'échelle mondiale, le meilleur moyen pourrait bien être de commencer par interroger les acteurs eux-mêmes. Qu'il s'agisse des joueurs ou des acteurs collectifs que sont les fédérations, les discours des uns et des autres sur les pratiques ludiques nous renseignent sur leurs représentations et autres stratégies spatiales et sur l'importance qu'ils accordent à une échelle mondiale ou, tout au moins, à des questions dépassant les seules logiques nationales.

Les joueurs d'échecs : une communauté qui transcende les frontières nationales

Tout d'abord, une enquête menée auprès des joueurs d'échecs atteste, au moins pour ce jeu, de la pertinence qu'il y a à tenir compte de l'échelle supranationale, puisque les répondants eux-mêmes y font spontanément référence. Cette constatation ressort de deux séries de questions, *a priori* assez éloignées l'une de l'autre, soumises à un échantillon de deux cent soixante-huit joueurs licenciés à la FFE¹.

Premièrement, ces derniers ont été interrogés sur leur sentiment d'appartenance à un groupe cohérent, par l'intermédiaire de la question suivante : « *Le fait de jouer aux échecs vous*

¹ Résultats détaillés du questionnaire en Annexe 4, pp. 409-418.

donne-t-il le sentiment de faire partie d'un groupe ou d'une communauté ? ». Cette première question a recueilli un peu plus de 70% de réponses positives, auxquelles on peut ajouter 4% de répondants qui déclarent avoir ressenti cette appartenance dans le passé. Venait ensuite une seconde question : « *Si oui, à quel niveau situeriez-vous cette appartenance ?* » Parmi les sept choix proposés, trois ont été retenus par plus de la moitié des enquêtés ayant répondu « oui » à la question précédente – il était possible de choisir plusieurs propositions. Le club arrive en tête avec 63% de réponses, suivi par « la communauté des joueurs d'échecs », qui obtient 60% des suffrages, puis par l'équipe de compétition interclubs, retenue par exactement la moitié des répondants. À noter qu'aucun des autres choix – le pays, la région, le département et la commune – ne dépasse 13%. Si l'on considère l'ensemble des personnes interrogées, on obtient donc un total de 43% qui déclarent avoir le sentiment d'appartenir à « la communauté des joueurs d'échecs », autrement dit à une communauté d'intérêt ne s'appuyant pas sur un territoire ou un lieu en particulier mais dépassant les logiques locales aussi bien que nationales et, *a priori*, susceptible de concerner l'ensemble de l'espace mondial. Des entretiens plus poussés avec certains enquêtés ont pu confirmer cette dimension transnationale du groupe auquel se sentent appartenir les pratiquants. Ainsi, interrogé sur ce point, un joueur parisien licencié depuis plusieurs années et ancien président de club, répond :

« Je pense que c'est quelque chose qui dépasse les frontières. Pour avoir beaucoup fréquenté des grands-maîtres étrangers, de toutes origines (...), j'ai vraiment l'impression qu'il y a des réflexes communs, donc une communauté, oui... Qu'il y a, on va dire, un état d'esprit quand même assez similaire d'une nationalité à l'autre... »

Dans ce cadre, les nouvelles technologies de l'information et de la communication jouent, comme on peut s'y attendre, un rôle clef. En témoigne un autre joueur interviewé, licencié depuis dix saisons à Paris et qui passe une quinzaine d'heures par semaine à disputer des parties amicales sur Internet. Il précise, à propos de sa réponse à la deuxième question évoquée ci-dessus :

« La communauté des joueurs d'échecs, oui... En fait je dirais plutôt, en premier, un groupe de joueurs sur Internet. Sur "Playchess" [site de jeu en ligne], je peux me connecter à n'importe quelle heure et je sais que je vais trouver des joueurs disponibles pour des blitz [parties pour lesquelles chaque joueur dispose d'un temps de réflexion total inférieur à cinq minutes]. Là, tu rencontres des joueurs de

partout, vraiment partout : j'ai joué contre des Israéliens, des Brésiliens, des Australiens, des Canadiens... Même, une fois, j'ai joué contre un Philippin : c'était super sympa d'ailleurs, avec le Philippin, on a parlé, tout ça, des échecs dans son pays... »

Par ailleurs, une autre partie du questionnaire a permis, de manière plus claire, de mettre en évidence l'existence d'échanges à l'échelle mondiale, et leur perception par les acteurs. À la question « Pouvez-vous citer spontanément six lieux (pays, régions, villes ou autre) en lien avec les échecs ? », et sans qu'aucune autre indication ne soit donnée aux enquêtés, nombre d'entre eux ont inclus dans leur liste un ou plusieurs lieux situés hors de France. 57% des personnes ayant répondu à cette question ont ainsi fait référence à au moins un lieu à l'étranger, soit 40% du total des répondants – 31% des enquêtés n'ont en effet pas répondu à cette question située en fin de questionnaire. Si l'on retient le total des citations de lieux, ce sont un peu plus des deux tiers qui font référence à l'étranger¹. S'il n'est en aucun cas question d'en déduire que tous ces lieux ont été le support d'une expérience matérielle de la part de ceux qui les évoquent – même si les entretiens ont montré que certains répondants ont eu tendance à citer en priorité des lieux qu'ils avaient visités – ils n'en ont pas moins de valeur à leurs yeux, et leur évocation est spontanée.

Il faut d'ailleurs souligner que plusieurs de ces lieux reviennent de manière récurrente d'un questionnaire à l'autre, dont certains plus de cinquante fois, attestant d'une certaine cohérence, autrement dit d'une forme de savoir partagé par une part importante des licenciés². En particulier, ces derniers accordent une importance marquée à quelques compétitions réunissant les meilleurs joueurs du Monde. Certaines sont régulières, comme les tournois de Linares, en Espagne, évoqué par plus de 30% des répondants et qui, surtout, arrive en tête de

¹ De plus, certains enquêtés interrogés ensuite en tête à tête ont avoué après coup n'avoir pas compris qu'il était possible de citer des lieux à l'étranger, ce qui laisse penser que la proportion de ces derniers aurait pu être encore plus élevée si le questionnaire avait été conçu autrement (par exemple, si la question concernée avait contenu la précision « en France et à l'étranger »). Cependant, lors de l'élaboration de cet outil d'enquête, le choix a été fait de privilégier la plus grande spontanéité possible des réponses, ce qui en l'occurrence donne d'autant plus de poids aux choix effectués par les répondants.

² Il serait ici tentant de reprendre la notion de « savoir géographique vernaculaire » à propos de ces références communes à des lieux de la pratique des échecs. Il manque toutefois à ces dernières une dimension opérationnelle – si ce n'est peut-être qu'elles tendent à faciliter la communication entre les joueurs – perceptible dans l'utilisation de ce vocable par la géographie. Cf. Collignon B., 2000, « Les savoirs géographiques ont-ils une valeur ? », dans Michaud Y. (dir.), *Université de tous les savoirs. Volume 3 : Qu'est-ce que la société ?*, Paris, Odile Jacob, pp. 111-120.

l'ensemble des citations, de Wijk aan Zee¹, aux Pays-Bas, et de Dortmund. D'autres sont des événements marquants de l'histoire des échecs, anciens ou récents, et par conséquent largement connus de nombreux joueurs. Par exemple Reykjavik, ville hôte du match de championnat du Monde de 1972², revient dans près de 15% des questionnaires. Sofia, qui a accueilli le championnat du Monde en avril et mai 2010 – soit *après* que la grande majorité des réponses à ce questionnaire ont été récoltées –, apparaît pour sa part dans près de 4% d'entre eux.

Tableau 4.3 : Répartition des lieux à l'étranger cités par les licenciés à la FFE
(Source : enquête par questionnaire auprès des licenciés)

Continents	Nombre de citations
Europe	342
<i>Dont Russie</i>	102
Asie	26
Amérique du Nord	11
Amérique du Sud	4
Afrique	2
Océanie	0

¹ Le nombre de citations est probablement légèrement surévalué pour ce tournoi, qui se déroulait pendant qu'ont été recueillies les premières réponses au questionnaire.

² Ce match occupe une place particulière dans la mémoire des joueurs puisqu'il a vu la victoire d'un joueur états-unien, Robert James Fischer, mettant fin à une mainmise de l'Union soviétique sur le titre de champion du Monde longue de trente-quatre ans. Il a également été le théâtre de manœuvres d'intimidations en tous genres de part et d'autre, élément assez habituel dans ce type de confrontations mais en l'occurrence accentué par la personnalité hors du commun du joueur nord-américain ainsi que l'importance de l'enjeu aux yeux des dirigeants soviétiques. On notera que parmi les licenciés auprès desquels a été mené un entretien, nombreux sont ceux ayant commencé à jouer dans les années 1970 qui évoquent ce match comme l'un des principaux éléments déclencheurs de leur décision de prendre une licence à la FFE.

Fédérations « internationales », vocations mondiales

Les fédérations internationales, terme générique désignant des acteurs collectifs parmi les plus influents au sein des pratiques ludiques, élaborent elles aussi un discours riche d'enseignements sur leur rapport au Monde, ne serait-ce qu'à travers la dénomination que leur ont choisie leurs fondateurs. Ainsi la WBF et la FMJD revendiquent-elles, de par leur nom, l'ambition de contrôler les pratiques ludiques sur l'ensemble de l'Écoumène. Plus modestes, au moins en apparence, les joueurs d'échecs, de go et de scrabble se contentent du qualificatif « international ».

Si l'on s'attarde sur les objectifs de ces organisations, tels que décrits dans leurs statuts respectifs, les différences s'effacent devant une vocation mondiale commune à quatre fédérations parmi nos six jeux, à chaque fois formulée de manière univoque. Ainsi l'objet de la WBF est-il « *de promouvoir, favoriser, répandre et développer le sport du bridge-contrat partout dans le Monde* »¹, cependant que l'un des buts de la FIDE est « *la diffusion et le développement des échecs au sein de toutes les nations du Monde* »², et que celui de l'IGF consiste à « *promouvoir le savoir-faire et l'esprit du jeu de go partout dans le Monde [...] et améliorer l'organisation du go mondial* »³. De même, la FMJD, dans ses statuts, fait abstraction des divergences entre les multiples variantes des dames et se donne, entre autres objectifs, celui du « *développement du jeu [de dames] dans tous les pays* »⁴. La FISF, comme on peut s'y attendre, est la seule fédération internationale à ne pouvoir revendiquer un tel prosélytisme, restreignant par conséquent celui-ci à *un monde* linguistique plutôt qu'au Monde, en se fixant pour mission « *de promouvoir la pratique du jeu [de scrabble] en langue française, mais aussi de lui apporter un cadre réglementaire précis, applicable dans toute la francophonie* »⁵. Comme on l'a dit, il n'y a pas de fédération de tarot en dehors de la FFT et

¹ « ...to promote, foster, promulgate and develop the sport of Contract-Bridge *throughout the world* », cf. <http://www.worldbridge.org/administration/constitution/constitution.asp>. Souligné par nous, comme dans les citations qui suivent.

² « ...the diffusion and the development of chess *among all nations of the world* », cf. <http://www.fide.com/component/handbook/?id=1&view=category>.

³ « ...to advance the skills and spirit of the game of Go *throughout the world* [...] and to improve the organization of *world Go* », cf. <https://intergofed.org/about-the-igf/documents.html>.

⁴ Cf. <http://www.fmjd.nl/?p=stat>.

⁵ http://www.fisf.net/index.php?option=com_content&task=view&id=18&Itemid=36.

celle-ci, plus modeste encore que la FISF, se contente, lors de sa création, d'afficher l'ambition d'harmoniser les règles « *sur l'ensemble du territoire français* »¹.

En dehors de ces deux cas particuliers que sont le scrabble et le tarot, d'autres éléments vont dans le sens de ce qui vient d'être dit, à commencer par l'une des principales fonctions des fédérations internationales, qu'elle soit ou non explicitement formulée dans les statuts des unes et des autres : l'uniformisation des règles. Il s'agit même là de la principale raison d'être de toute fédération, qu'elle soit nationale ou internationale : édicter un corpus de règles permettant d'unifier des pratiques diverses sous un même vocable et de rendre ainsi possibles des rencontres entre ressortissants de différents pays. *De facto*, il n'est donc question de jeu d'échecs ou de bridge, à proprement parler, que lorsqu'on évoque l'un de ces jeux tel qu'il est officiellement définit par sa fédération, qui peut dans certains cas se targuer de l'aval d'un organisme à la vocation plus englobante encore, le CIO. C'est par exemple le cas de la FIDE, dont les statuts rappellent qu'elle est « *l'organisme suprême [supreme body] responsable du jeu d'échecs* », revendiquant ainsi une forme d'exclusivité qui exclut de droit l'existence d'un organisme concurrent, quel qu'il soit. Cette vocation à uniformiser les pratiques à l'échelle de la planète est particulièrement significative en regard des problématiques liées à la mondialisation, dont le processus se décline notamment en « *une diffusion de normes standardisées* »². On a là en effet quelque chose de comparable à l'adoption, après 1791, d'une métrique « universelle » basée sur le mètre³, ou bien à la politique linguistique de certains États au XIX^e siècle, si on laisse de côté la différence d'échelle. Plus encore, elle correspond parfaitement, dans le cadre des jeux, à l'émergence d'un exemple de « droit mondial, *par opposition au "droit international", simple ajustement de droits nationaux séparés.* »⁴.

Enfin, une autre fonction majeure, souvent fondatrice, des fédérations internationales, est l'organisation du championnat du Monde. Ce dernier, dans son appellation même, ne laisse la place à aucune équivoque : le vainqueur de cette compétition est officiellement reconnu comme le meilleur joueur du Monde au sens où on l'entend ici. S'il existe un ou plusieurs

¹ <http://www.fftarot.fr/index.php/Presentation/Historique-de-la-F.F.T.html>.

² Ripert B., 2008, « Monde(s). Les "cultures" entre uniformisation et fragmentation », dans Lévy J. (dir.), *L'invention du Monde. Une géographie de la mondialisation*, p. 188.

³ Dollfus O., 2007 [1997], *op. cit.*, p. 24.

⁴ Lévy J., 2003, « Mondialisation », dans Lévy J., Lussault M. (dir.), *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés*, Paris, Belin, p. 641, souligné par l'auteur.

joueurs susceptibles de le battre, leur tort est de ne pas avoir participé, quelle qu'en soit la raison.

On voit donc à quel point les fédérations internationales manifestent une conscience aiguë d'exister au sein d'un espace mondial qui doit être conquis dans sa totalité et dans lequel l'existence d'angles morts ne relève de rien moins que l'anomalie. En témoigne de manière encore plus convaincante la structure de deux d'entre elles, la WBF et la FIDE. Celles-ci sont en effet divisées en plusieurs sous-ensembles continentaux (*cf.* cartes 4.1 et 4.2, pages 146 et 147), dont les limites ne tiennent pas seulement compte des États effectivement membres mais intègrent, encore une fois, l'ensemble de l'Écoumène¹.

Des fédérations ludiques adossées au système Monde

En somme, on peut affirmer sans craindre d'exagérer que, quand bien même elles ne seraient pas, *de facto*, mondiales au sens plein du terme, les fédérations internationales ne se contentent pas, comme toute autre réalité sociale, d'être « *dans le Monde* »². La raison d'être, la structure et le fonctionnement de la majorité d'entre elles ont bien plutôt à voir avec l'« *émergence du Monde comme espace* »³, en l'occurrence comme espace au sein duquel leur autorité dans le domaine organisationnel et règlementaire se veut légitime, et elles en sont manifestement conscientes.

De plus, si ces fédérations sont sciemment, au sens ainsi décrit, intégrées au système Monde, elles le sont tout autant, si l'on peut dire à leur corps défendant, en cela qu'elles reproduisent un certain nombre d'éléments définissant ledit système. Elles tendent notamment à suivre les principaux déséquilibres caractéristiques du Monde, à commencer par son organisation autour des trois centres de la « Triade ». Certes les origines du bridge participent à expliquer le poids démesuré de l'Amérique du Nord et de l'Europe occidentale, tandis que l'histoire du go justifie la place occupée par le Japon, la Chine et la Corée. Certes, la pratique des échecs et des dames n'est pas centrée seulement sur l'Europe occidentale, puisque les pays de l'ancien

¹ La présentation du site Internet de la FIDE est explicite. Lorsqu'on passe la souris sur le nom d'un sous-ensemble de la liste, par exemple l'Afrique, c'est tout le continent qui se retrouve en surbrillance sur le planisphère situé à côté, y compris des pays qui ne font pas partie de la FIDE, voire qui n'ont pas de fédération nationale d'échecs.

² Grataloup C., 2007, *op. cit.*, p. 9.

³ Lévy J., 2003, *op. cit.*, p. 637.

bloc communiste continuent de les concurrencer. Cependant, au moins dans les grandes lignes, les déséquilibres qu'on observe pour les pratiques ludiques ne manquent pas de suivre ceux du Monde et leurs évolutions, ce que ne fait que confirmer « l'émergence ludique », non seulement de la Chine, mais également plus récemment de l'Inde, du Vietnam ou encore du Brésil.

Ce constat demeure valable si l'on tente de saisir l'organisation au sein de ces centres. Les compétitions majeures de bridge ne se déroulent pas seulement dans des pays de la « Triade », de leur périphérie proche ou encore de la « petite triade »¹ mais bien à Paris, New-York, Buenos Aires, Rio, Shanghai, Pékin. De même, les principaux tournois amateurs de go se tiennent-ils non seulement à Tokyo mais aussi à Paris, Londres, Copenhague, Hambourg, Berlin ou, plus rarement, à proximité de ces métropoles. Les pratiquants eux-mêmes sont beaucoup plus nombreux au sein des principales agglomérations, en France comme ailleurs². En somme, se dessine dans le cadre des jeux l'archipel mégalopolitain mondial avec ses quatre principales îles nord-américaine, ouest-européenne, japonaise et sino-coréenne, et, plus en retrait, celle encore émergente du cône sud-américain³.

Il faut ici bien souligner que ce n'est pas l'échantillon de jeux sélectionnés qui biaise ce constat. Le bridge, les échecs et le go, voire dans une certaine mesure les dames, sont les seuls jeux dont la pratique est encadrée par une fédération internationale pouvant se targuer de réunir un nombre conséquent de pays⁴. Cela ne signifie évidemment pas qu'on ne joue pas, localement, à d'autres jeux. Cela signifie bien, en revanche, que les seuls jeux dont la vocation mondiale apparaît comme réaliste – au sens où leur diffusion dans l'ensemble de l'Écoumène présente une certaine vraisemblance – sont issus de l'un des pôles du système-

¹ Grataloup C., 2007, *op. cit.*, pp. 26-31.

² À titre d'exemples, la quasi-totalité des licenciés de go argentins sont recensés dans l'agglomération de Buenos Aires et les adhérents à la fédération italienne de go sont, pour plus de 80%, concentrés à Milan. Pour la France, voir les chapitres suivants.

³ Dollfus O., 2007 [1997], *op. cit.*, pp. 33-38.

⁴ Ce sera sans doute bientôt vrai pour le poker, dont la fédération naissante ne fera d'ailleurs qu'entériner l'existence d'une pratique mondiale portée en particulier par les sites de jeu en ligne. Sinon, en dehors des quatre jeux cités, il n'existe pas à notre connaissance de fédération internationale dont les activités aillent au-delà de l'anecdotique. Par exemple, il existe une *Oware Society* (OWS), fondée par un groupe de ghanéens immigrés à Londres, qui ambitionne de populariser une variante ghanéenne du mancala (*cf.* chapitre 2) à travers le Monde, mais dont l'activité se résume en réalité pour l'essentiel à un tournoi scolaire annuel au Royaume-Uni et quelques rares compétitions réunissant surtout des joueurs originaires du Ghana et d'Antigua-et-Barbuda. *Cf.* <http://www.oware.org>.

Monde et que leur pratique est dominée par ces derniers – sur le plan des effectifs de pratiquants aussi bien qu’institutionnel ou sportif. Ce qui soulève inévitablement la question d’une mondialisation culturelle qui se ferait au profit des principaux lieux organisateurs de l’espace mondial.

4.3.2 De quelle mondialisation culturelle les jeux témoignent-ils ?

L’expression de mondialisation culturelle est suffisamment galvaudée pour qu’on commence par rappeler la problématique lui correspondant, qui peut être formulée à travers la question suivante :

« Le processus de mondialisation est-il en train de réduire la diversité culturelle, faisant disparaître des particularismes localisés qui ne seraient plus adaptés, uniformisant les pratiques, les productions et finalement les populations ? »¹

Chacun des jeux étudiés ici, à sa manière, permet d’apporter des éléments de réponse à cette question au centre de nombreux travaux de géographie culturelle et d’anthropologie durant les dernières décennies.

Une forme d’impérialisme culturel

Premier point, quatre jeux de notre échantillon confirment, à un degré variable, « *une tendance générale qui donne à l’Occident la primauté d’une présence forte* », laquelle justifie qu’on soit enclin à « *parler d’une occidentalisation du Monde* »². Les dames – anglaises comme internationales – et plus encore le scrabble, qui perpétuent la marque de la colonisation européenne, vont nettement dans ce sens – si on laisse de côté, pour l’instant, le cas russe pour les dames.

L’étude de la pratique du scrabble francophone ne peut même se faire sans évoquer les thématiques du néo- ou post-colonialisme, en lien avec le statut particulier que détient inévitablement un jeu de lettres. Tout d’abord, comme on l’a vu plus haut, l’espace de cette pratique est très similaire à celui de la Francophonie institutionnelle – à l’exclusion toutefois

¹ Ripert B., 2008, *op. cit.*, p. 187.

² *Ibid.*, p. 192.

de ses membres asiatiques – soit cet « *archipel francophone* »¹ dont font aussi bien partie des pays où le français n'est pourtant pas la langue officielle. Le parallèle avec l'OIF n'est pas innocent, tant cet organisme est caractérisé par la dissymétrie symbolique entre d'une part des pays comme la France, le Québec et la Belgique, où le français est « *un élément important de l'identité nationale, ethnique ou communautaire* », et d'autre part des pays africains où il n'est qu'un « *outil de communication* »², ainsi que par un déséquilibre institutionnel notable au profit de la France, seul pays qui contrôle véritablement – notamment par le biais de son financement – les destinées de l'organisation³. De la même manière, il ne semble pas hors de propos de se demander à quel point certaines modalités de l'institutionnalisation du scrabble francophone – par exemple l'organisation de championnats du Monde en Tunisie sans soutien véritable d'une fédération locale ou la quasi-absence de représentants non-occidentaux au sein des organes de direction de la FISF – ne constituent pas l'un des avatars, certes discret mais non moins révélateur, d'un « empire informel »⁴ hérité de l'empire colonial français et belge. En l'occurrence elles reproduisent tout à fait le schéma de diffusion des pratiques, depuis la Métropole vers les périphéries cet empire⁵, processus qui suit actuellement son cours sous l'impulsion de la FISF.

De la même manière, il est difficile de ne pas rapprocher les progrès de la pratique du bridge et surtout des échecs dans des pays comme la Chine et l'Inde d'une forme d'impérialisme culturel, même si l'usage de ce vocable n'implique pas qu'il y ait intentionnalité de la part des « dominants ». Sur cette question, les processus aujourd'hui en cours en Chine et en Inde pour les échecs – forte augmentation des effectifs et émergence de joueurs de très haut niveau – semblent aller dans le sens d'Allen Guttmann qui, pour expliquer l'adoption des sports modernes à travers le Monde, mobilise les théories de Veblen sur l'émulation⁶. Ainsi les victoires sportives contre les britanniques furent perçues par les colonisés non seulement

¹ Poissonnier A., Sournia G., 2006, *Atlas mondial de la francophonie. Du culturel au politique*, Paris, Autrement, p. 4.

² Milhaud O., 2006, « Post-Francophonie ? », *EspacesTemps.net*, 7 août 2006, [en ligne] URL : <http://espacestemp.net/document2077.html>.

³ *Ibid.*

⁴ Singaravélou P., Sorez J., 2010, « Pour une histoire transnationale du sport. Circulation des pratiques sportives en situations impériales », dans Singaravélou P., Sorez J. (dir.), *L'Empire des sports. Une histoire de la mondialisation culturelle*, Paris, Belin, p. 31.

⁵ *Ibid.*, pp. 46-47.

⁶ Guttmann A., 2010, « La diffusion des sports : un impérialisme culturel ? », dans Singaravélou P., Sorez J. (dir.), *L'Empire des sports. Une histoire de la mondialisation culturelle*, pp. 17-19.

comme autant d'occasions de remettre en cause la supériorité des colonisateurs et de s'affirmer symboliquement face à eux, mais également comme « *un moyen pour les "démunis" de s'approprier un élément culturel important des "nantis", que ces derniers leur refusaient* ». ¹ Dans un registre très proche, l'hégémonie soviétique sur les compétitions d'échecs et de dames a pu faire office de symbole de supériorité intellectuelle, équivalent de la supériorité physique attestée par les succès sportifs. Il semble aujourd'hui raisonnable de faire l'hypothèse que le développement du bridge et surtout des échecs en Chine s'inscrit dans la stratégie d'« *émergence tous azimuts* » poursuivie par l'Empire du Milieu, dont un élément clef est « *la formation en masse des cerveaux* » ².

Il ne faut d'ailleurs pas sous-estimer la portée symbolique de cet investissement, alors que le *xiang-qi* – échecs chinois – jouit en Chine d'une popularité considérable. Ni celle de l'argument que donne une ancienne championne du Monde d'échecs chinoise pour expliquer que les échecs « internationaux » – le vocabulaire ne porte-t-il pas d'ailleurs la marque d'une confusion entre Occident et Monde ? – sont amenés à rapidement détrôner le *xiang-qi* en Chine même : « *Les concepts stratégiques de base des deux jeux sont assez similaires et la version internationale est plus amusante* » ³.

Pour autant, il serait caricatural de considérer les échecs ou *a fortiori* le bridge comme une déferlante en provenance de l'Europe occidentale, emportant sur son passage toutes les pratiques ludiques nationales et locales, à travers le Monde.

Régions ludiques et « empires inversés »

Une première raison de ne pas céder à cette vision des choses tient au simple fait que, comme l'ont montré les pages qui précèdent, l'espace des pratiques est bien loin d'être homogène : si uniformisation il y a, elle est loin d'être achevée et rien ne permet d'affirmer – l'intuition suggère même plutôt le contraire – que les échecs seront demain un jeu connu et pratiqué de manière homogène à travers le Monde. Si on laisse un instant de côté le champ lexical de l'approche systémique de l'objet Monde, il apparaît évident de tout ce qui précède que de

¹ Guttman A., 2010, *op. cit.*, p. 17.

² Gentelle P., 2010, « La Chine : interrogations sur un avenir », *Cybergeo : European Journal of Geography*, [en ligne] URL : <http://cybergeo.revues.org/index23015.html>.

³ Garcia L., 2008, *art. cit.* (« *The basic strategic concepts of both are similar, and the international version is more fun.* »)

grandes régions s'individualisent suivant les pratiques ludiques qu'on peut y recenser. Même pour les trois jeux de notre échantillon qui sont les plus mondialisés, c'est-à-dire les mieux diffusés, les pratiques demeurent fortement différenciées.

On a vu plus haut à quel point certaines régions continuent de demeurer fermées à la pratique aussi bien des échecs que du bridge et du go, en particulier l'Afrique, la Péninsule arabique et l'Asie Centrale pour les deux derniers. Si certains pays sont bien membres d'une des trois fédérations, les effectifs de licenciés, rapportés à la démographie, y demeurent pour l'essentiel très marginaux.

En ce sens, les jeux peuvent être considérés comme des traits culturels, qui participent indiscutablement à définir des identités collectives, même si ce peut être, dans certains cas, seulement à la marge. Le cas des échecs dans les pays slaves montre l'importance de ce phénomène, puisque les grands champions y sont connus bien au-delà de la sphère des joueurs assidus. En témoignent deux témoignages similaires. Le premier est rapporté par un journaliste français, anciennement marié avec une femme originaire de la Kalmoukie – république russe du Caucase dont le dirigeant est l'actuel président de la FIDE. Il raconte : « *Même ma belle-mère, qui vit à Elista, connaît le nom de Botvinnik.* »¹ Il rapporte également le témoignage d'un journaliste russe. Celui-ci, chargé de couvrir un match de championnat du Monde en 1996, rend visite à sa mère après la compétition. Elle lui demande : « *Alors, Botvinnik a encore gagné ?* » Au-delà du sérieux anachronisme, puisque ce joueur avait arrêté la compétition plus de quarante ans plus tôt – il était même décédé l'année précédente – il est significatif que des personnes n'étant pas des joueurs assidus possèdent néanmoins des références vagues mais bien réelles sur ce jeu. Cela démontre à quel point celui-ci est partie prenante de la culture russe.

La même logique vaut pour la pratique du go dans les pays d'Asie de l'Est. On n'insistera pas à nouveau sur le lien entre ce jeu et le bouddhisme, déjà évoqué dans le chapitre 2. En revanche, le go présente une autre particularité intéressante, celui d'être un jeu d'origine non occidentale qui tente de s'imposer en Europe et en Amérique du Nord, et semble y parvenir en

¹ Botvinnik a été le premier champion du Monde soviétique et a marqué les années 1950 en perdant puis récupérant son titre à plusieurs reprises entre 1948 et 1963, année où il le perd définitivement.

partie. Il prend en ce sens le contre-pied de la supposée occidentalisation culturelle évoquée ci-avant et relève plutôt de ce qui a été qualifié « d'empire inversé » à propos du judo¹.

Les parallèles avec ce dernier sont d'ailleurs nombreux. La diffusion de l'un et de l'autre en Europe et en Amérique du Nord a ainsi été, d'une part, le fait à la fois de voyageurs essentiellement anglais, allemands et nord-américains, qui en ont popularisé la pratique à leur retour et des immigrants japonais et chinois en Occident. D'autre part, et c'est là le point important, les émissaires japonais dont le rôle était, dès les premières années du XX^e siècle, de populariser le judo en Europe occidentale², ont aujourd'hui leur équivalent au go. Plus encore, la fédération japonaise soutient activement l'essor de la pratique du go en dehors de l'Asie de l'Est : elle a par exemple financé la création au Pays-Bas, en 1985, d'un « Centre européen du go », dont elle a acheté les locaux.

On notera enfin, pour conclure sur cet « empire inversé », un point paradoxal, le choix de l'anglais comme langue officielle de l'IGF, concession sans doute inévitable des pays est-asiatiques pour espérer populariser le jeu au-delà de leurs frontières. Rappelons de même l'innovation européenne évoquée dans le chapitre 2, consistant à doter le *goban* d'un repère cartésien. Voilà un bel exemple de réappropriation qui vient nuancer ce qui précède, confirmant que la diffusion d'un objet culturel n'implique pas son adoption tel quel par les populations réceptrices, mais plutôt que « *l'appropriation d'un objet, d'un savoir, d'une technique passe le plus souvent par une adaptation de celui-ci ou de son usage au contexte dans lequel il est inséré* »³.

Une permanente recomposition des pratiques ludiques

De telles adaptations, dans le domaine ludique, se font notamment *via* le développement de styles nationaux ou régionaux, un peu de la même manière qu'au football, le modèle britannique du *kick-and-rush* – longues passes vers l'avant, jeu de tête et défense très physique – a été progressivement supplanté par un style beaucoup plus technique, basé sur des

¹ Deluermoz Q., 2010, « La fabrique "d'empires inversés" ? Le judo à la conquête de l'Europe et du monde », dans Singaravérou P., Sorez J. (dir.), *L'Empire des sports. Une histoire de la mondialisation culturelle*, Paris, Belin, pp. 117-137.

² *Ibid.*, pp. 125-126.

³ Ripert B., 2008, *op. cit.*, p. 189.

passes courtes et des dribbles individuels, en Argentine et au Brésil¹. Aujourd'hui, les joueurs d'échecs chinois ont également imposé un style, qui rompt avec l'approche russe. Tandis que cette dernière s'appuie sur une connaissance impeccable des finales – le terme désigne les fins de partie, soit les situations où l'essentiel des pièces a été échangé – et une bonne compréhension des principes stratégiques, les succès chinois reposent sur une grande habileté à traiter les positions très dynamiques, où la tactique prend le pas sur la stratégie. Ainsi, après avoir mobilisé des entraîneurs ex-soviétiques pour former ses futurs champions, la Chine a su développer un style de jeu très reconnaissable et particulièrement efficace.

Cette réappropriation d'un jeu peut également être d'ordre symbolique, au sens où elle se manifeste par un discours sur ce jeu, autant que par la manière de le pratiquer. Dans un ouvrage retraçant justement le processus ayant mené à l'avènement de joueurs d'échecs de très haut niveau en Chine, le principal artisan de cette évolution, Liu Wenzhe, se livre à une exégèse inédite des travaux historiques sur les origines des échecs. Il en tire la conclusion – peu convaincante et, manifestement, aussi peu objective – d'une origine chinoise de ce jeu, bien antérieure à l'invention du *chaturanga* indien. Il complète son argumentaire en déduisant de l'alternance de cases noires et blanches sur l'échiquier, que sa conception a été influencée par le *Livre des transformations* et ses soixante-quatre hexagrammes censés décrire le monde². On voit ainsi comment le discours de Wenzhe accorde à une pratique *a priori* importée une forme d'authenticité, et donc de légitimité, en façonnant après coup les preuves d'une origine indigène et ancienne. Près d'un demi-siècle auparavant, deux entraîneurs d'échecs soviétiques faisaient déjà état d'une origine sibérienne des échecs, en s'appuyant sur des découvertes archéologiques censées remettre en cause la théorie d'une filiation indienne³.

Sans qu'elle s'applique à un objet identique, ce type de stratégies n'a, semble-t-il, pas grand-chose à envier aux « traditions inventées » décrites par Hobsbawm⁴. On sait en effet que ces processus de réappropriation sont loin d'être nouveaux ou inédits et les exemples abondent d'objets et de pratiques ayant connu des modifications plus ou moins importantes dans le

¹ Singaravélou P., Sorez J., 2010, *op. cit.*, pp. 35-36.

² Wenzhe L., 2002, *The Chinese School of Chess*, London, Batsford, pp. 63-66.

³ Kotov A., Youdovich M., 1979 [1961], *Le Jeu d'échecs en Union soviétique*, Moscou, Éditions du progrès, pp. 6-7.

⁴ Hobsbawm E., 2006, « Inventer des traditions », dans Hobsbawm E., Ranger T. (dir.), *L'Invention de la tradition*, Paris, Éditions Amsterdam, pp. 11-26.

cadre de leur adoption par des populations nouvelles¹. En l'occurrence, il semble intéressant d'insister sur la volonté politique qui se manifeste derrière ces discours de légitimation. Le rôle de ces derniers est d'apporter une caution à la décision des autorités de faire d'une pratique ludique un élément central de leur action. On voit bien, dans le cas de l'Union soviétique comme celui de la Chine, qu'il n'est pas question d'authenticité ou de tradition, au sens où voudraient le faire entendre ces discours, mais plutôt d'un ensemble de mesures conscientes, prises par un gouvernement pour populariser un jeu, mesures couronnées, en l'occurrence, de succès.

Il n'est pas question de « dénoncer » ces processus, mais simplement de confirmer un autre point crucial, à savoir que les États continuent de jouer un rôle, en étant les garants d'une « politique culturelle », qui passe notamment par l'éducation². Si les deux exemples retenus, l'URSS et la Chine, sont certes des cas particuliers, du fait de leur régime politique respectif, on retiendra dans les deux cas l'efficacité qu'ont eue la médiatisation du jeu d'échecs et son introduction dans le milieu scolaire.

¹ Pour un exemple proche des jeux, voir la réappropriation du cricket par les Indiens dans Appadurai A., 2001 [1996], *op. cit.*, pp. 143-170.

² Warnier J.-P., 2007, *op. cit.*, pp. 68-79.

CONCLUSION DU CHAPITRE 4 : UNE CONSTANTE RÉINVENTION DES « TRADITIONS » LUDIQUES

Bridge, échecs et go, au-delà de leurs origines diverses et de leurs évolutions propres, partagent une vocation mondiale, au sens où l'objectif des trois fédérations internationales correspondantes se conçoit à cette échelle. L'uniformisation des pratiques, leur popularisation, la désignation d'un champion du Monde, tout cela correspond à un même projet, qui sert de base au fonctionnement même de ces fédérations, qui en constitue la raison d'être. Demeurent toutefois de forts déséquilibres, qui montrent que cette volonté se heurte à l'hétérogénéité culturelle, politique et économique du Monde. En témoigne, plus que toute autre chose, la difficulté rencontrée par les go et le bridge à s'imposer en Afrique, tandis que les échecs y ont entamé une percée encore timide.

Un diagnostic très similaire vaut pour les dames et le scrabble, avec toutefois les restrictions que l'on a pu noter, liées à l'existence de variantes concurrentes des premières et aux barrières linguistiques qui s'imposent au second. Bien que ce projet semble, au moins à l'heure actuelle, voué à l'échec, la FMJD tente d'unir tous les joueurs de dames du Monde, quitte à accepter les différentes formes du jeu en son sein. Quant au scrabble francophone, s'il ne peut nourrir l'ambition de s'imposer à l'ensemble de l'Écoumène, il suit un processus d'uniformisation touchant, de plus en plus, toute la Francophonie.

Le tarot, pour sa part, constitue un exemple d'isolat ludique. La multiplicité des variantes, d'autant plus marquée que certaines impliquent l'usage d'un nombre différent de cartes, rend illusoire tout projet d'unification à une échelle dépassant les frontières françaises, hors quelques régions frontalières où sont connues des règles proches de celles en vigueur en France.

De ce point de vue, les pratiques ludiques offrent une parfaite illustration des paradoxes de la mondialisation culturelle, suivant trois niveaux. D'une part, certains jeux occidentaux, au premier rang desquels les échecs¹, semblent voués à s'imposer, dans les années à venir à l'essentiel, sinon l'ensemble, de l'écoumène. C'est le sens du travail que mènent les

¹ Et, si l'on en croit les soubresauts actuels, le poker. Il est toutefois difficile de l'affirmer avec certitude, tant il s'agit d'un phénomène récent et, partant, en pleine expansion.

fédérations internationales, soucieuses d'imposer des normes universelles, des règles acceptées par tous, dans tous les pays.

Dans le même temps, d'autres pratiques ludiques résistent à cet impérialisme : la popularité des jeux en provenance de l'Occident n'implique pas, semble-t-il, la disparition de pratiques concurrentes, y compris au sein même des pays occidentaux, comme en atteste la santé du tarot. S'ajoute que, s'il devait être question d'une tendance à l'uniformisation de l'offre, liée à la primauté culturelle de l'Occident, la multiplicité des modes de réception¹ – ne serait-ce que par le développement de « styles » nationaux – en limite nettement la portée. Il faut d'ailleurs souligner que ces phénomènes de réappropriation mettent à mal les approches essentialistes, évoquées dans le deuxième chapitre, recherchant des liens intangibles entre tel ou tel jeu et telle ou telle culture.

Enfin, la mondialisation s'accompagne aussi, si l'on adopte un point de vue local, plutôt que global, d'une considérable diversification de l'offre, quand bien même cette affirmation pourrait sembler paradoxale, au regard de ce qui vient d'être dit. En témoigne le développement de la pratique, même marginale, du go en Europe et en Amérique, mais aussi celle du mah-jong, du mancala, du *xiang-qi*, du *shogi*... Les points de suspensions se justifient par l'impossibilité de dresser la liste de toutes ces pratiques auxquels ont accès, désormais, les habitants des pays occidentaux. La mise en contact de toutes les parties du Monde a donc permis, aussi et surtout, la circulation incessante de jeux très divers, qui demeuraient réservés, jusqu'à très récemment, à quelques pays ou groupes de pays.

Par ailleurs, on retiendra, de ce chapitre, un élément plus directement tourné vers les développements à venir. Indépendamment de leur nombre de licenciés, chacune des six fédérations françaises étudiées occupe une place bien spécifique dans le Monde, allant – si on laisse de côté le cas particulier du tarot – du statut de centre, au sein des espaces macrocéphales du bridge et du scrabble francophone, à celui de périphérie en voie de probable, mais difficile, intégration dans celui, tout aussi déséquilibré, du go. Sans que cela joue, de manière mécanique, sur le nombre de licenciés en France, par exemple, cette situation – et la perception que peuvent en avoir les pratiquants français – exerce, inévitablement, une influence sur les modalités de pratiques à l'intérieur des frontières hexagonales.

¹ Ripert B., 2008, *op. cit.*, p. 192.

CHAPITRE 5 : LES JEUX INSTITUTIONNELS DANS L'ESPACE FRANÇAIS

Si l'espace des pratiques ludiques est loin d'être uniforme à l'échelle mondiale, peut-il l'être plus à celle d'un pays comme la France ? L'examen d'un espace plus restreint aboutirait-il à l'identification de contrastes moins nombreux et/ou moins marqués, suivant une plus grande cohérence d'ensemble ? On va chercher, au contraire, à identifier des régions ludiques, en priorité, françaises, constituées par des espaces de concentration de certaines pratiques, et identifiables par l'intermédiaire des effectifs de licenciés de chacune des six fédérations étudiées.

Ce projet soulève une question de méthode. Certains travaux de géographie du sport se contentent de tenir compte, pour chacune des unités spatiales constituant leur terrain d'investigation, du nombre de licenciés pour mille habitants¹. Ces taux de pénétration apportent bien sûr une information cruciale mais, néanmoins, demeurent largement insuffisants pour envisager les pratiques ludiques, aussi bien que sportives, dans leur globalité. Ils doivent pour cela être associés aux valeurs absolues des effectifs de licenciés. En effet, il suffit de quelques joueurs licenciés pour qu'un département peu peuplé apparaisse, si l'on se contente des taux de pénétration, comme l'un des principaux espaces de pratique d'un jeu donné. Par exemple, les soixante-sept licenciés de scrabble du Cantal, qui correspondent à un taux de pénétration de 0,45‰, font de ce département l'un des mieux lotis de France. Pourtant, avec une moyenne de près de cent vingt licenciés à la FFSc par département, soit presque le double de l'effectif du Cantal, celui-ci peut, tout à la fois, apparaître comme beaucoup plus en retrait. L'analyse ne peut ignorer cet autre angle d'approche. Avec dix

¹ C'est par exemple le cas du chapitre sur les pratiques sportives du volume « Société et culture » de l'Atlas de France réalisé par le groupe RECLUS, qui reprend la méthodologie d'un atlas précédent (Mathieu D., Praicheux J., 1987, *Sports en France*, Montpellier/Paris, RECLUS/Fayard, 120 pp.). On y trouve presque exclusivement des cartes choroplèthes figurant les taux de pénétration de diverses pratiques sportives en France, très rarement des informations sur les effectifs. Cf. Vigouroux M. (dir.), 1997, *op. cit.*, pp. 63-82.

départements totalisant plus de trois cents licenciés à la FFSc, il serait pour le moins acrobatique de considérer que le cœur du scrabble français se trouve dans le Sud du Massif Central – même s'il n'est pas non plus pensable, bien évidemment, de ne pas tenter d'expliquer le taux de pénétration élevé qui caractérise ce département. Au total, les deux aspects sont complémentaires et doivent être traités simultanément¹.

Par conséquent, les pages qui suivent reprennent la méthode consistant à identifier, *via* l'examen d'une série de cartes représentant les licenciés des six fédérations ludiques de notre échantillon, les logiques régionales de chacune de ces pratiques. Les cartes en question contiennent, non seulement les taux de pénétration par département, mais également les effectifs bruts de licenciés.

Avant de se lancer dans cette entreprise, qui se veut, pour l'instant, avant tout descriptive, quelques remarques préliminaires sur les principaux points communs entre les jeux, ainsi que la nature des données mobilisées, s'imposent (5.1). Ensuite, seulement, intervient le commentaire des six cartes portant sur la distribution spatiale des licenciés (5.2). Enfin, une rapide investigation géographique du haut niveau permet de soulever la question d'une hypothétique adéquation spatiale entre la masse des licenciés et les meilleurs joueurs (5.3).

¹ À l'image, par exemple, des données et des analyses portant sur la pratique du football et du judo en France, présentées dans Augustin J.-P., Bourdeau P., Ravenel L., 2008, *op. cit.*, pp. 54-62.

5.1 UN ÉCHANTILLON DE JEUX DISPARATE

Avant de se poser la question de la localisation de leurs licenciés, quelques précisions s'imposent, quant aux différences qui séparent, à l'échelle de la France, les six jeux étudiés. En effet, indépendamment de la distribution spatiale de leurs adhérents, ces fédérations s'opposent non seulement sur leur situation par rapport au reste du Monde, comme l'a montré le précédent chapitre, mais également sur leur date de création, leurs effectifs actuels de licenciés ou encore le nombre de clubs qui y sont affiliés.

De telles données, ainsi que l'échelle de comparaison retenue, le département, présentent un certain nombre de biais et d'imperfections qui doivent être identifiés avant de se lancer dans leur traitement puis leur commentaire (5.1.1). Une fois ces réserves émises, des investigations menées sur les effectifs d'ensemble aboutissent à la formulation de quelques remarques préliminaires et à l'identification d'une première série de disparités entre les jeux de notre échantillon (5.1.2). Enfin, l'étude des valeurs de dispersion permet de mettre en évidence d'autres lignes de démarcation entre les six fédérations (5.1.3).

5.1.1 Des données partiellement biaisées

Comment recenser des licenciés

Premier point, les données utilisées dans les pages à venir émanent des fédérations elles-mêmes. Dans le cas des échecs, elles sont également disponibles, du moins pour partie, auprès d'un organe de tutelle, le secrétariat d'État aux sports¹. Cela ne modifie cependant pas le problème, qui tient en premier ressort à la manière dont sont accomplis les recensements. Sont en effet retenues toutes les personnes détentrices d'une licence, alors que ce statut recouvre en réalité un ensemble de situations assez hétérogènes, et implique dans certains cas d'inévitables approximations.

¹ Qui propose chaque année une synthèse du nombre de clubs et de licenciés de l'ensemble des fédérations agréées, olympiques ou non, dont font partie les échecs mais pas le bridge ni aucun autre sport de l'esprit. Les données sont consultables sur le site Internet du secrétariat d'État : <http://www.sports.gouv.fr/francais/communication/statistiques/donnees-detaillees/>

Le premier biais à prendre en compte tient au fait que les clubs, ainsi que les organes déconcentrés des fédérations – ligues régionales et comités départementaux –, appliquent des politiques variables à l'égard des pratiquants. L'exemple le plus flagrant concerne les très jeunes joueurs, qui jouent aux échecs ou, plus rarement, au bridge, dans le cadre d'ateliers parascolaires, sans avoir pour autant jamais franchi le seuil d'un club ni pris part à la moindre compétition homologuée par la fédération concernée. Certains clubs – d'échecs notamment – chargés de superviser ces ateliers, procurent aux participants une licence, parfois gratuitement, en profitant du faible coût de la licence « B » proposée par la FFE¹. D'autres dirigeants de clubs considèrent au contraire que seuls leurs adhérents désireux de participer à des compétitions fédérales sont tenus de posséder une licence. Ainsi, d'une commune ou d'un département à l'autre, une population présentant le même profil sera ou non comptabilisée parmi les licenciés à la FFE ou la FFB.

Il convient ensuite d'insister sur un deuxième ensemble de biais statistiques, aux implications très variables d'un jeu à l'autre, même si tous sont concernés, à un degré ou un autre. Ces biais tiennent à la volatilité des effectifs de licenciés, qui se manifeste de plusieurs façons. Tout d'abord, une étude diachronique des données fournies par la FFE² permet d'établir que le nombre de licenciés d'un département ou d'une commune donnés peut varier dans des proportions non négligeables d'une saison sur l'autre, sans que ces fluctuations ne correspondent nécessairement à une évolution linéaire, ce qui peut, au passage, les rendre très difficilement explicables. Par ailleurs, dans un registre très proche, le taux annuel de reconduction – soit le nombre de licenciés qui renouvellent leur affiliation d'une saison sur

¹ La FFE a inclus depuis 2000 une distinction entre une licence « A », qui donne accès à toutes les compétitions organisées en France et à l'étranger, et une licence « B », dite « de loisir », qui n'autorise à s'inscrire qu'à un nombre très restreint de tournois, dont la durée excède rarement une journée. Cette distinction permet, dans bien des cas, d'identifier, au sein d'un club, le degré d'implication des différents adhérents. Les jeunes participants des ateliers évoqués plus haut héritent ainsi le plus souvent d'une licence « B ». Toutefois, là encore, les choix diffèrent d'un club ou d'un département à l'autre. D'autres fédérations comme la FFB et la FFJD proposent une distinction plus univoque, en attribuant des licences dites « scolaires », mais cela revient à poser le problème inverse. En effet, des jeunes joueurs initiés dans le cadre d'une école peuvent aussi bien prendre part à de nombreuses compétitions et, partant, démontrer un investissement bien plus grand que certains licenciés « standards ».

² Il s'agit de la seule fédération ayant fourni des données précises et comparables à plusieurs années et même décennies d'intervalle, ainsi que des informations sur le taux de reconduction évoqué plus loin. Sans nécessairement en tirer la conclusion que les mêmes problèmes s'appliquent également et en tous points aux autres fédérations, ces données incitent, au minimum, à faire montre d'une certaine prudence.

l'autre – s'élève pour les échecs à environ 60%¹ : autrement formulé, bien que la FFE compte chaque année vingt mille nouveaux licenciés, ceux-ci se contentent en réalité de compenser presque autant de défections. De même, deux à trois mille licences n'ont pas été renouvelées à la FFSc, chaque année entre 2000 et 2005, n'empêchant pas pour autant l'effectif total de se maintenir approximativement au même niveau. Cette importante volatilité s'avère d'autant plus critique lorsqu'il s'agit de commenter des effectifs très réduits. Dans le cas du jeu de go, par exemple, trente-neuf départements ne comptent aucun licencié, et vingt-quatre autres en totalisent moins de dix. La création d'un club dans l'un des départements vides, par un groupe de seulement quelques joueurs, ferait alors remonter ce même département dans le premier tiers de la liste. *A fortiori*, si l'on se préoccupe du taux de pénétration du go, inférieur à un licencié pour dix mille habitants dans la totalité des départements métropolitains, le résultat est encore plus spectaculaire. Il l'est d'autant, dans le cas d'un département faiblement peuplé, où trois à quatre joueurs suffisent à atteindre un taux très respectable, par rapport à la faible moyenne nationale. En d'autres termes, l'étude des fédérations affichant les effectifs les plus restreints exige une grande prudence à l'égard des données disponibles, dont les plus basses peuvent relever d'évolutions conjoncturelles peu significatives.

Des données « sensibles »

Ces questions de chiffres s'insèrent également dans une géopolitique des populations, où les chiffres font bien plus que jouer un rôle informatif. Premièrement, chaque fédération trouve un intérêt évident à gonfler autant que possible ses effectifs aux yeux des pouvoirs publics, gros pourvoyeurs de subventions et garants d'une éventuelle reconnaissance juridique. Il en va de même dans les dossiers destinés à des sponsors privés, pour lesquels l'argument quantitatif pourra venir s'ajouter à celui de l'image véhiculée par le jeu concerné². Deuxième

¹ Chiffre fourni par Charles-Henri Rouah, responsable des classements à la FFE. Il s'appuie sur le système d'immatriculation des licenciés d'échecs, qui permet de simplement comparer le nombre de nouvelles immatriculations et l'évolution de l'effectif total d'une saison sur l'autre, mais qui, en revanche, ne dit rien sur les joueurs prenant une licence après plusieurs années d'interruption.

² La FFB bénéficie depuis 2001 d'un partenariat avec la Société Générale, qui donne notamment son nom à une importante compétition fédérale organisée tout au long de l'année, les « rondes Société Générale ». La page web consacrée au soutien de la pratique du bridge ne manque pas de mettre en avant les deux millions et demi de joueurs réguliers de bridge (<http://www.societegenerale.com/nos-engagements/sports/partenariats/bridge/sponsoring-federation-francaise-de-bridge>). La FFE, quant à elle, est sponsorisée depuis 2006 par une autre banque, BNP-Paribas. Un site Internet promotionnel est entièrement dédié à ce partenariat, qui insiste, plutôt que sur la quantité, sur l'image du jeu et de ses pratiquants (<http://www.jeu-echecs.bnpparibas.com/pagetype.php?id=0>).

point, les clubs ont, individuellement, intérêt à mettre en avant l'importance de leur rôle au sein de la vie associative d'une commune ou d'un département, là encore dans le but d'attirer l'attention des municipalités ou encore des conseils généraux et régionaux, eux aussi sollicités pour accorder des subventions de fonctionnement. Dans ce cas, ce sont souvent les résultats sportifs des clubs qui sont mis en avant dans les dossiers de candidature, mais les effectifs jouent également un rôle aux yeux des élus, plus spécifiquement ceux des plus jeunes joueurs.

Enfin, le nombre de licences rejait sur des questions électorales. Tout d'abord, parce qu'une augmentation conséquente, au sein d'une ligue régionale ou d'une fédération dans son ensemble peut servir d'argument, visant à démontrer les qualités de gestionnaires des dirigeants en exercice – tandis qu'une baisse des affiliations sera inévitablement mise en avant pour dénoncer le bilan de l'équipe sortante, par ses opposants et les candidats à sa succession. D'autre part, à l'occasion des élections des dirigeants nationaux, régionaux et départementaux, ainsi que lors du vote de chacune des décisions prises dans le cadre d'assemblées générales, chaque club dispose d'un nombre de voix approximativement proportionnel à son nombre d'adhérents licenciés¹. Par conséquent, un club désireux de peser sur les décisions soumises au vote d'une assemblée – notamment aux échelons départemental et régional, où le nombre de clubs est logiquement plus restreint qu'à l'échelle nationale et l'influence de chacun d'autant plus grande – ainsi que sur la composition d'un futur comité directeur, trouvera un intérêt supplémentaire à enregistrer autant d'adhésions que possible, quitte à ne pas faire payer certains adhérents².

¹ Lors d'une assemblée générale de la FFE, chaque club comptant entre cinq et dix licenciés « A » dispose d'une voix, de deux voix s'il compte en tout quinze à trente-quatre licenciés « A » et « B » confondus, et ainsi de suite, le poids des licences « B » étant moins important. Cf. FFE, 2007, *Règlement intérieur*, p. 3. Le même principe est en vigueur au bridge, les présidents de comités départementaux se voyant remettre, lors de l'assemblée générale de la FFB, un nombre de bulletins de vote proportionnel aux effectifs de licenciés desdits comités. Cf. FFB, 2009, *Statuts*, p. 5.

² Ce système électoral est également susceptible d'encourager, comme on peut l'observer aux échecs, un système de fraude mêlée de clientélisme. L'équipe dirigeante d'une ligue régionale peut en effet décider, dans le but de s'attirer de nouveaux soutiens électoraux ou d'en conserver d'anciens, d'exempter certains clubs du paiement de la part qui lui revient dans le prix d'une licence – en plus du montant fixé par la FFE, chaque ligue régionale décide du prix total d'une licence, et récupère ainsi la différence après paiement. Cet investissement, tout en présentant l'inconvénient de grever, parfois lourdement, son budget, lui permet de s'assurer un nombre de voix supplémentaires en vue d'une possible réélection. La note précédente permet de comprendre pourquoi il peut être également avantageux, dans le même ordre d'idées, de créer de nouveaux clubs, qui sont en réalité des coquilles vides, constituées d'adhérents en majorité imaginaires, destinées à disparaître une fois les élections passées. Il faut souligner que de telles pratiques, bien qu'avérées dans une ligue, demeurent à notre connaissance assez marginales dans la majeure partie du pays.

Tableau 5.1 : Les fédérations ludiques en France en 2008
(Données : fédérations)

Jeu (Fédération)	Date de création ¹	Nombre de licenciés ²	Licenciés pour 1 000 hab.	Nombre de clubs affiliés
Bridge (FFB)	1933	100 588	1,59	1 175
Échecs (FFE)	1921	50 907	0,81	896
Scrabble (FFSc)	1975	14 481	0,23	669
Tarot (FFT)	1973	8 094	0,13	368
Dames (FFJD)	1909/1937	1 391 ³	0,02	88
Go (FFG)	1970/1978	1 330	0,02	118

Des données à l'échelle départementale

Une dernière réserve, d'une autre nature, mérite d'être formulée : le choix de l'échelle départementale peut sembler pécher par manque de précision, ne laissant pas apparaître certains déséquilibres internes aux départements, en particulier les oppositions entre le rural et l'urbain⁴. Cependant, des données à une échelle plus fine comporteraient, elles aussi, un biais non négligeable, lié au fait qu'il existe des joueurs qui ne sont pas licenciés dans leur commune de résidence. Prendre en compte les effectifs de licenciés d'une commune ne donne donc pas une information exacte sur l'origine des joueurs. À l'opposé, les joueurs licenciés dans un département autre que celui où ils résident constituent un phénomène très marginal, qui concerne essentiellement le haut niveau. Comme cinq des fédérations sollicitées ont refusé

¹ Dans le cas de la FFG et de la FFJD, la création effective de la fédération a précédé de plusieurs années le dépôt des statuts à la préfecture. Les deux dates sont donc indiquées.

² Tous les chiffres indiqués concernent la saison 2007-2008, à l'exception du tarot – 2006-2007.

³ Le chiffre retenu pour les dames est celui des joueurs dits « actifs », plus proche du mode de recensement des autres fédérations que le nombre de licenciés *stricto sensu*.

⁴ Mathieu D., Praicheux J., 1987, *op. cit.*, p. 7 ; Augustin J.-P., Bourdeau P., Ravenel L., 2008, *op. cit.*, p. 48.

ou n'ont pas été en mesure de fournir les communes de résidence de leurs affiliés, une étude à l'échelle départementale s'est avérée, en tout état de cause, la seule techniquement envisageable. Il est de plus possible, avec là aussi certaines précautions, de travailler sur la localisation des clubs, par définition plus précise que celle de leurs adhérents.

En somme, il faut garder à l'esprit que, sans remettre en cause la vision d'ensemble qu'ils fournissent, les chiffres utilisés ici sont à considérer comme des ordres de grandeur, et ce d'autant plus dans le cas de très faibles effectifs. Ces réserves émises, le tableau 5.1 récapitule quelques-unes des principales caractéristiques des six fédérations ludiques retenues. On observe aisément, pour chacun des critères proposés, des écarts considérables.

5.1.2 Des statuts contrastés

Un phénomène quasi généralisé : l'augmentation des effectifs

Avant de détailler ces fortes disparités, il faut commencer par souligner un important point commun : cinq des six jeux de ce tableau ont vu leur nombre total de licenciés croître de manière presque continue depuis trente à quarante ans. Il s'avère malheureusement difficile d'obtenir des données précises au-delà de quelques années en arrière. Aussi les chiffres du tableau 5.2 ont-ils été obtenus, sauf pour les échecs, à partir de divers recoupements, et sont-ils, là encore, des ordres de grandeur. On voit bien, en dehors des dames, que les effectifs de toutes les fédérations ludiques ont connu une croissance soutenue, qui fait écho à la multiplication par dix, durant la seconde moitié du XX^e siècle, du nombre de licenciés des fédérations françaises unisports¹. Il est possible, pour plusieurs jeux, d'identifier des facteurs expliquant le passage de certains seuils, dont certains antérieurs aux dates du tableau 5.2. Ainsi les échecs ont-ils profité de l'arrivée de nouveaux pratiquants à la suite du match de championnat du Monde entre le russe Spassky et le nord-américain Fischer, en 1972, événement dont la médiatisation a suscité de nombreuses vocations, permettant un décollage à partir du milieu des années 1970².

¹ Augustin J.-P., 2002, *art. cit.*

² Le rôle de ce match ressort d'entretiens avec des joueurs licenciés dès les années 1950 ou 1960, qui se souviennent d'avoir assisté à cette arrivée en masse de pratiquants, attirés par la soudaine médiatisation du jeu d'échecs ; il est également attesté par la référence récurrente à « Reykjavik 72 »

Tableau 5.2 : Évolution des effectifs de licenciés des six fédérations ludiques
(Données : Fédérations)

Fédération	Licenciés en 1983	En 1993	En 2000	En 2008
Bridge	~ 30 000	?	~ 85 000	100 588
Échecs	14 595	29 412	40 209	50 907
Scrabble	~ 5 000	?	~ 13 000	14 481
Tarot	?	?	~ 8 000	8 094
Dames	~ 2000	~ 1600	~ 1200	1 391
Go	~ 350	~ 700	~ 1 000	1 330

Le go a, pour sa part, largement profité, au début de la dernière décennie, du succès du manga *Hikaru no go*, fresque en vingt-trois volumes – plus un volume hors-série comprenant toutes les parties jouées par le héros – narrant la découverte du go et de son univers par un jeune garçon japonais, suite à la rencontre, dans un grenier, du fantôme d'un ancien professeur¹. Le premier volet a été publié en français en 2002 mais des traductions étaient déjà accessibles sur Internet depuis la fin des années 1990, suscitant de nombreuses vocations parmi les amateurs de bandes dessinées japonaises. Les effectifs de la FFG ont alors à peu près doublé, et les témoignages de joueurs licenciés depuis cette période confirment que beaucoup d'entre eux se sont passionnés pour le go à la suite de la lecture du manga, sans quoi ils ne l'auraient vraisemblablement jamais découvert. Il semble en revanche que, depuis qu'a été atteint, en 2006, un pic à plus de mille cinq cent licenciés, les effets soient en partie retombés. Dans le même temps, on ne doit pas ignorer qu'avant ce soudain apport, le nombre de licenciés progressait tout de même déjà à un rythme assez soutenu depuis le début des années 1970.

Enfin, la pratique des dames va à contre-courant du mouvement général et connaît, du moins d'après le témoignage des pratiquants licenciés depuis plusieurs décennies, une légère érosion, qui semble s'être stabilisée depuis environ dix ans. Aucune archive ne remonte au-

par plusieurs enquêtés, encore affiliés aujourd'hui à la FFE, et qui faisaient alors partie de ce groupe de néo-licenciés.

¹ Hotta Y., Obata T., 2002-2006, *Hikaru no go*, Paris, Tonkam, 24 volumes.

delà de la dernière décennie, ce qui contraint à se fier aux témoignages des joueurs, dont on peut se demander dans quelle mesure ils ne relèvent pas du fantasme d'un passé glorieux mais révolu. Leur description chiffrée de la situation, il y a environ trente ans, laisse supposer que les effectifs représentaient peut-être environ le double de ce qu'ils sont actuellement, ce qui demeure limité en comparaison des autres fédérations.

À noter, pour conclure sur ce point, que l'accroissement des effectifs ne correspond pas nécessairement, d'un jeu à l'autre, au même phénomène. Concernant le go, les nouveaux licenciés de ces dernières années sont encore, pour beaucoup, des personnes découvrant ce jeu, peu connu en France. Inversement, dans le cas des échecs et du bridge, le recrutement de nouveaux adhérents se fait aussi et surtout parmi des joueurs réguliers qui décident de passer à une pratique institutionnalisée, auxquels s'ajoutent les écoliers introduits à ces jeux dans le cadre d'ateliers parascolaires, avec pour ces derniers des pertes importantes d'une année sur l'autre, comme on a pu le voir.

Des écarts considérables en termes d'effectifs

Parallèlement à cet accroissement général, demeurent les très fortes disparités entre les effectifs des six fédérations, à partir desquels on peut facilement diviser l'échantillon en trois ensembles. Avec respectivement 1,6 et 0,8 licenciés pour mille français, le bridge et les échecs se dégagent assez nettement du reste, constituant ainsi un premier groupe. Pour le bridge, les cent mille licenciés correspondent au même ordre de grandeur que des fédérations uni-sports comme le volley-ball et le cyclisme¹, comparaison qui permet de prendre la mesure de la place non négligeable occupée par ce jeu au sein de la population française. Avec quatre-vingt-dix-neuf mille licenciés en France métropolitaine, la FFB peut se targuer d'une moyenne de près de six cent quarante adhérents par département, dont six mille sept cents pour le seul département de Paris. Quant aux échecs, leurs effectifs sont comparables à ceux de l'escrime ou du motocyclisme. Ces effectifs importants, relativement à ceux des autres fédérations représentées dans le tableau, vont de pair avec une solide armature de clubs, suffisamment nombreux, dans les deux cas, pour couvrir la majeure partie du territoire national – exception faite de la Lozère, seul département à ne compter aucun joueur affilié à la FFE.

¹ Cf. secrétariat d'État aux sports : <http://www.sports.gouv.fr/francais/communication/statistiques/donnees-detaillees/>

Il faut ajouter aux effectifs officiels, au moins à titre d'information, les nombreux pratiquants non licenciés de ces deux jeux. La FFB revendique en effet un total de deux millions et demi de pratiquants réguliers du bridge en France¹. De même, on dénombre huit millions de pratiquants occasionnels du jeu d'échecs et un million et demi de joueurs réguliers². Cette popularité, difficile à chiffrer de manière rigoureuse, se traduit par la place privilégiée – là encore, relativement aux autres pratiques ludiques, mais également par rapport à certains sports, dont la couverture médiatique est très réduite – qu'occupent bridge et échecs dans la presse française. Celle-ci propose en effet de nombreuses chroniques quotidiennes et hebdomadaires consacrées à l'un ou l'autre, échecs en tête³.

Le deuxième ensemble, intermédiaire, regroupe le scrabble et le tarot, qui affichent des taux de pénétration nettement moins élevés, avec environ deux joueurs pour dix mille habitants pour le premier et un pour dix mille pour le second. De tels chiffres sont comparables à ceux de sports peu pratiqués en club comme le billard – quinze mille licenciés – ou bien simplement mal connus en France, comme le base-ball – huit mille licenciés. Bien qu'on soit loin des effectifs du bridge et des échecs, le scrabble présente la particularité intéressante – qu'il ne partage pas avec le tarot – d'être lui aussi présent dans presque tous les départements français, puisque seule la Creuse ne compte aucun club ni licencié.

¹ <http://www.ffbridge.asso.fr/decouvrir/gc.php?m=1,15,67&args=67>. Même en imaginant qu'il s'agisse là d'une évaluation optimiste, puisqu'émanant de la FFB elle-même, elle montre bien, en tout état de cause, l'importance du phénomène.

² Premier chiffre d'après une étude réalisée en 1988 par l'institut BVA, citée dans Bernard J., 2005, *op. cit.*, p. 9. Le statut de « pratiquant occasionnel » est malheureusement très flou et cette étude ne donne par conséquent qu'un ordre de grandeur très approximatif, en plus d'être vieille de plus de deux décennies. Une autre enquête sur le sujet, menée à Montpellier par l'institut ISORC, date de 1978 et est citée dans le premier numéro du bulletin d'information de la FFE, *Echecs Français*. 41% des personnes interrogées y affirment connaître le jeu d'échecs, « pour y avoir joué au moins quelques fois » : là encore, il s'agit donc d'une information très parcellaire sur la popularité de ce jeu, qui ne concerne, de plus, qu'une seule ville. Voir plus loin l'étude plus récente de l'ISSC, qui donne une estimation plus récente de joueurs « réguliers », proche d'un million et demi d'individus.

³ Pour les échecs, on peut citer, sans prétendre à l'exhaustivité, la chronique quotidienne de *Libération* et celles, hebdomadaires, du *Figaro*, de *L'Humanité*, du *Monde* ou encore, jusqu'en 2010, de *Paris-Match*, auxquelles il faut ajouter les chroniques de quotidiens régionaux comme *Paris-Normandie* ou, jusqu'en 2009, *Nice-Matin*. La chronique hebdomadaire du *Monde 2*, tenue entre septembre 2004 et juillet 2005, a même abouti à la publication d'un recueil : Desportes G., 2006, *Stratégie sur un plateau*, Paris, Jacob-Duvernet, 128 pp. Concernant le bridge, une pleine page du *Figaro Magazine* accueille la chronique de Michel Lebel, joueur français célèbre, tandis que l'hebdomadaire *Le Monde Magazine* propose une donne commentée chaque vendredi. Une chronique de dames a également existé sur la page hebdomadaire du *Monde* consacrée aux jeux, avant de disparaître à la fin des années 1990.

Viennent enfin le go et les dames, dont la pratique apparaît comme autrement plus marginale, avec dans les deux cas un peu moins de mille cinq cents licenciés et environ une centaine de clubs dans toute la France. Ce qui n'exclut pas une pratique régulière des dames en dehors de la prise de licence. Sur ce point, une enquête menée en France, en 2007, par l'*International Social Survey Programme* fait état d'une popularité des échecs et des dames équivalente, chacun recueillant 2,4% de réponses à la question « Quel type de jeu pratiquez-vous le plus souvent ? », loin devant 0,2% de répondants qui citent le go¹.

Une ancienneté variable

Parallèlement à ces écarts entre les effectifs de licenciés, on observe des différences d'ancienneté entre les six fédérations, qui ne correspondent pas nécessairement à celle des jeux eux-mêmes. Les dames et les échecs sont les deux plus vieilles fédérations, témoignant du fait qu'elles ont entériné une pratique déjà bien ancrée de jeux connus en France depuis plusieurs siècles – célébrité et âge qui participent certainement à expliquer les relativement bons résultats enregistrés dans l'enquête précitée de l'*ISSC*. Il est remarquable que le bridge se soit, pour sa part, institutionnalisé presque aussitôt après les échecs, c'est-à-dire immédiatement après la mise au point de ses règles actuelles, montrant par ce biais son importance, dès ses débuts, au moins auprès de certaines composantes de la société française.

A contrario, le tarot ne s'est constitué en fédération que tardivement, alors que sa pratique était connue depuis longtemps en France. Une explication possible, qui s'appliquerait aussi bien à la belote, dont l'institutionnalisation n'a jamais été menée à son terme, tient au statut « populaire » du tarot, autrement dit à sa pratique dans des cadres éventuellement compétitifs mais avant tout conviviaux et, par conséquent, peu propices à l'imposition de règlements normatifs par un organisme officiel. On reviendra sur cette hypothèse.

¹ Impossible d'identifier les joueurs de bridge, perdus parmi les 17,1% de répondants ayant cité des jeux de cartes, regroupés par les enquêteurs, ni les joueurs de scrabble, confondus avec les pratiquants de divers jeux de société non précisés. À noter que, ramenés à la population française, les 2,4% recueillis par les échecs et les dames correspondent à près d'un million et demi de personnes, et les 0,2% du go à un peu plus de cent vingt mille. Pour la présentation et les résultats de l'enquête française, cf. http://www.pacte.cnrs.fr/IMG/pdf_presentationresul07Fr.pdf. On relève, au passage, qu'il est tout à fait erroné de supposer un rapport de proportionnalité entre le nombre de pratiquants réguliers et celui de licenciés, ce qui nécessitait, à la fin du troisième chapitre, qu'on fournisse des justifications théoriques à un travail ne portant que sur les effectifs de joueurs affiliés à une fédération. Sur cette question, cf. Mathieu D., Praicheux J., 1987, *op. cit.*, p. 7.

Demeurent le go et le scrabble, dont l'institutionnalisation récente correspond, simplement, à une implantation en France tout aussi neuve. En effet, bien que le go partage avec les échecs et les dames leur ancienneté, on a vu plus haut que sa découverte attestée en France ne date que de la fin des années 1960, tandis que la commercialisation du scrabble dans l'Hexagone s'est faite une décennie plus tôt.

Il va de soi que ces différences n'impliquent pas de hiérarchie de droit quant au traitement accordé aux six jeux au sein des développements qui vont suivre. Il faut en revanche garder à l'esprit, en lien avec les précédentes remarques sur les données utilisées, que la taille des effectifs influe sur les possibilités offertes en termes de traitement statistique. En effet, il semble raisonnable de tenter d'identifier des facteurs de nature structurelle pour éclairer la géographie de la pratique du bridge et des échecs, voire du scrabble et du tarot, pour lesquels on travaille, à l'échelle départementale, sur des effectifs de plusieurs dizaines ou centaines de licenciés. Dans le même temps, avec en moyenne treize licenciés par département, il peut paraître plus audacieux de vouloir tirer des conclusions très assurées sur la distribution des joueurs de dames et de go, en dehors des tendances les plus marquées.

5.1.3 Quels types de distributions ?

Sur ce point, un moyen de préparer l'investigation qui va suivre consiste à mener au préalable une étude des types de distributions spatiales propres aux six jeux. Celle-ci permet notamment, grâce à l'identification de quelques valeurs remarquables, d'obtenir des indices sur la plus ou moins grande hétérogénéité spatiale des pratiques¹.

Dames, go et tarot : des distributions statistiques très hétérogènes

Il est vrai que cette régularité variable dans la distribution des licenciés doit beaucoup, en première analyse, aux écarts entre les quantités totales de licenciés. Ne serait-ce que parce que les très faibles effectifs des dames et du go favorisent l'existence d'un plus grand nombre de valeurs nulles, qui demeurent exceptionnelles pour les autres jeux. Ces valeurs nulles, autrement dit les départements ne comptant aucun licencié, accentuent l'allure très hétérogène

¹ Pour les tableaux statistiques comportant le détail, pour les dix jeux, du nombre de licenciés et le taux de pénétration de chaque département, voir Annexe 2, pp. 387-396.

de la distribution de la pratique des dames et du go. Dans le cas des dames, ce ne sont pas moins de cinquante-deux départements métropolitains qui ne comptent pas le moindre licencié, soit un peu plus de la moitié de la population statistique. On atteint trente-neuf dans le cas du go, montrant que, là aussi, la géographie de la pratique de ce jeu comporte presque autant de vides que de pleins. Cette grande hétérogénéité ou dispersion est également mise en évidence par le calcul, pour le nombre de licenciés par département, du coefficient de variation¹ : celui-ci s'élève à 1,7 pour le go et 2,8 pour les dames² et correspond donc à des écart-types très supérieurs à la moyenne. De fait, quelques départements dépassent la centaine de pratiquants – avec même plus de trois cents licenciés dans le Nord – alors que de nombreux autres en comptent moins de dix ou aucun. Cette constatation suggère deux remarques. La première, déjà évoquée, concerne la plus grande difficulté rencontrée dans l'analyse des cartes réalisées à partir de ces données, où les très petites valeurs rendent les interprétations souvent malaisées. Mais paradoxalement, de telles distributions s'avèrent justement, à condition de faire preuve de prudence dans l'identification des facteurs explicatifs, d'autant plus stimulantes pour mener une investigation géographique de la pratique du go et des dames en France. Soulignons que le même diagnostic s'applique aux taux de pénétration, particulièrement contrastés. Bien que les valeurs maximales demeurent très réduites – 0,08‰ pour le go et 0,15‰ pour les dames – les contrastes s'avèrent importants : le coefficient de variation dépasse 1,3 dans le cas du go et atteint même 1,9 pour les dames.

Cette constatation vaut également pour le tarot, même si, dans ce cas, il est inutile de s'attarder trop longuement sur les valeurs remarquables : il n'est en effet possible d'avoir accès, pour ce jeu, à aucune donnée à l'échelle départementale³, et ne figurent, sur la carte 5.4 (page 230), que les effectifs et les taux de pénétration de chacun des comités régionaux

¹ Rapport entre l'écart-type et la moyenne, le coefficient de variation est la valeur de dispersion permettant d'effectuer des comparaisons entre des populations statistiques aux profils très différents, ce à quoi nous avons ici affaire.

² Il peut évidemment sembler discutable de calculer ce coefficient de variation sans supprimer le département du Nord, qui compte à lui tout seul plus du quart des licenciés de dames. Cependant, cette particularité est justement l'un des aspects majeurs à retenir quant à la géographie de la pratique des dames. De plus, la suite montre que les taux de pénétration, pour lesquels il ne se dégage aucune valeur aberrante, présentent également des valeurs de dispersion très élevées.

³ Il est vrai que les départements ne sont pas des unités spatiales rigoureusement identiques, en termes de superficie et plus encore de peuplement. Ils présentent toutefois suffisamment de similitudes pour qu'on puisse effectuer des comparaisons et s'attarder sur les valeurs remarquables, en particulier de dispersion. À l'opposé, les comités régionaux de la FFT correspondent à des réalités autrement plus hétérogènes.

affiliés à la FFT. Par conséquent il faut, premièrement, se contenter de travailler sur des valeurs qui concernent des unités spatiales en majorité beaucoup plus étendues que les départements, par conséquent porteuses d'une information moins précise. Plus grave que cette question d'échelle, les comités sont de taille très variable, puisque ceux de la Seine-et-Marne et du Vaucluse se réduisent, chacun, à un département, cependant que celui de la Bretagne s'étend sur l'ensemble de cette Région administrative, tandis que celui de la Normandie en réunit même deux. Il s'avère par conséquent périlleux de tirer des conclusions trop avancées et la carte 5.4 n'apporte qu'une information parcellaire, la comparaison entre les différentes mailles du territoire fédéral relevant inévitablement d'une approximation encore plus grande qu'entre des départements. En amont, un travail sur les valeurs de dispersion et autres valeurs remarquables – modes, moyenne et médiane – ne présente quant à lui pas de véritable intérêt.

Ce qui n'empêche que l'on peut constater assez aisément la forte hétérogénéité spatiale de la pratique du tarot en France, quoiqu'elle ne soit pas du même ordre que celle qui caractérise le go et les dames. Il suffit pour cela de comparer les quatre cent dix-sept licenciés de l'Ain, ou même les deux cent dix-neuf du Vaucluse, avec, par exemple, les soixante-quinze du comité de Poitou-Anjou – qui réunit les départements du Maine-et-Loire, des Deux-Sèvres et de la Vienne. Il faut d'ailleurs souligner que six départements ne comptent aucun club et, partant, aucun licencié, même si les statistiques de la FFT sur les licenciés ne permettent pas de mettre cette réalité en lumière. On est loin des contrastes observés pour les deux jeux cités plus haut mais, encore une fois, les écarts entre régions françaises sont importants, ce que confirme ici aussi l'examen des taux de pénétration.

Bridge, échecs et scrabble : relative homogénéité de trois jeux ubiquistes

Un seul des trois jeux restants peut se targuer de ne compter aucun département vide de tout licencié : le bridge. De fait, le département qui totalise le moins d'affiliés à la FFB, la Lozère, affiche tout de même le chiffre honorable de soixante-huit joueurs, réunis dans deux clubs, eux-mêmes implantés dans deux communes différentes. On peut par conséquent affirmer que la pratique du bridge, sans être uniforme dans son intensité, concerne l'essentiel du territoire français, et parler pour ce jeu de pratique ubiquiste.

Le constat est similaire, quoique légèrement plus nuancé, à propos des échecs et du scrabble. Bien que les effectifs soient nettement moins importants, l'absence de licencié dans un

département est un événement exceptionnel. Seule la Lozère – encore – est absente des statistiques de la FFE, tandis que la Creuse ne compte aucun joueur affilié à la FFSc. Il faut également souligner l'existence de valeurs très basses – inférieures à vingt – dans quelques départements. On ne trouve toutefois aucun département comptant moins de dix licenciés, alors qu'on a vu que de tels effectifs étaient fréquents aux dames et au go.

De plus, ces trois jeux présentent des distributions beaucoup plus homogènes que celles évoquées dans le paragraphe précédent. Concernant les valeurs brutes, le coefficient de variation est légèrement supérieur à 1 pour le bridge et les échecs. Un écart-type égal à la moyenne demeure remarquable dans l'absolu, mais sans comparaison avec les valeurs évoquées à propos du go et des dames. Le rapport entre l'écart-type et la moyenne descend même à 0,68 dans le cas du scrabble, dont la répartition est donc de loin la moins hétérogène parmi les six jeux étudiés. Ajoutons qu'entre les quatre cent soixante-sept licenciés de scrabble du département du Nord – valeur la plus haute – et les onze de l'Ariège – plus faible valeur non nulle –, le rapport n'est que d'un à quarante-deux. Cela représente un écart bien moindre que pour le bridge, où il est multiplié par deux, ainsi que pour les échecs, pour lesquels il triple, même si l'on exclut de l'analyse les Alpes-Maritimes et la Haute-Corse, les deux valeurs les plus hautes.

Mais ce sont surtout les taux de pénétration, au moins concernant le bridge et le scrabble, qui s'avèrent relativement homogènes, avec un coefficient de variation proche de 0,5 et un rapport d'environ 1 à 10 entre les valeurs les plus basses et les plus hautes. Ces contrastes sont plus importants pour les échecs, avec un coefficient de variation, recalculé sans les valeurs extrêmes, de près de 1, qui demeure donc nettement inférieur à ceux calculés pour le go et les dames.

Ces remarques ne disqualifient évidemment pas la recherche de variations spatiales dans la pratique du bridge et du scrabble et on va voir qu'il existe bien des vides et des pleins relatifs et, partant, des logiques régionales. Il est cependant utile de garder à l'esprit que, d'un jeu à l'autre, ces écarts ne sont pas de même ampleur. Cela explique d'ailleurs en partie qu'il soit possible d'identifier des points communs entre les cartes de licenciés de bridge, d'échecs et de scrabble, alors que celles des trois autres jeux présentent des profils beaucoup plus spécifiques.

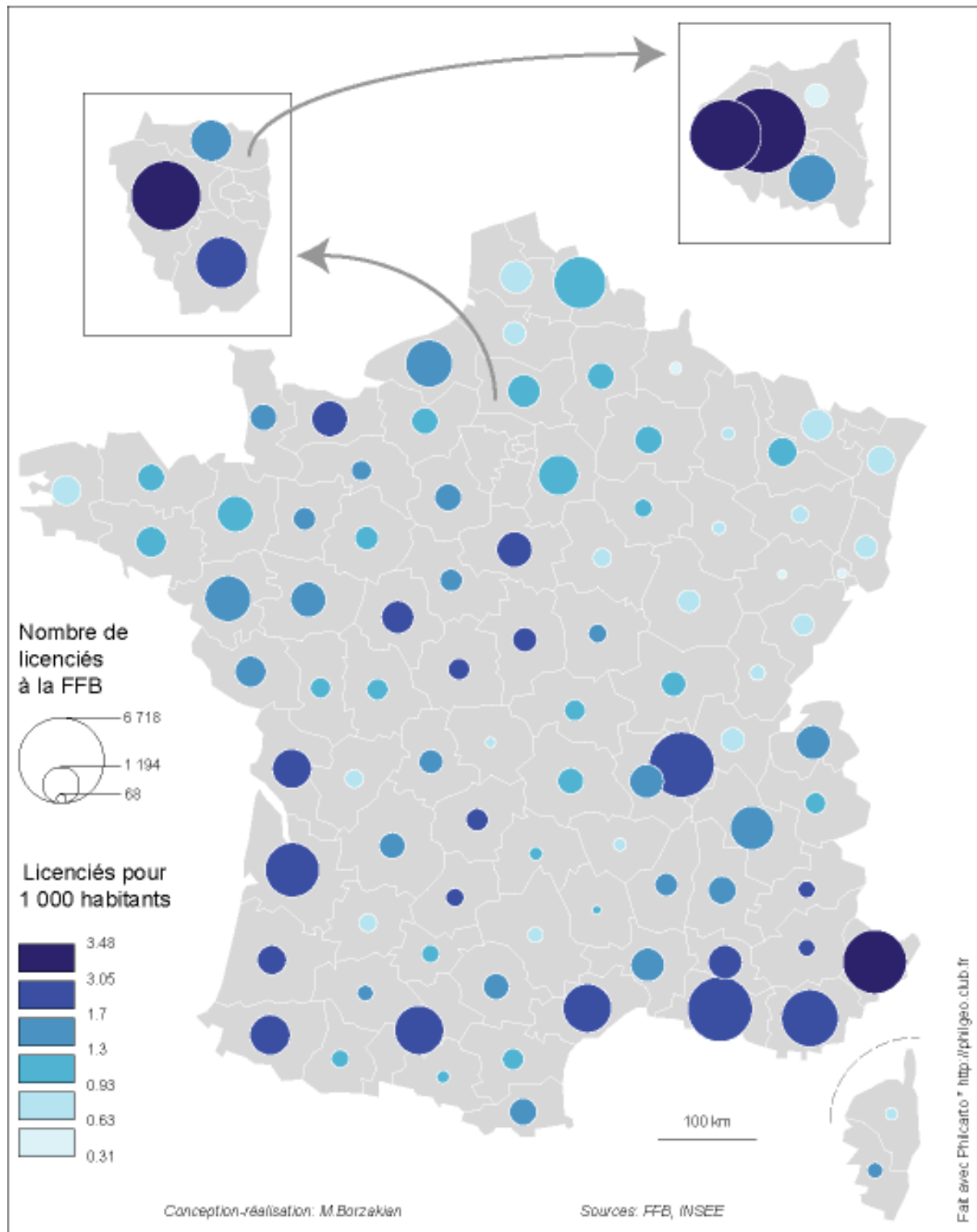


Figure 5.1 : Les licenciés français de bridge en 2008
(Données : FFB et INSEE)

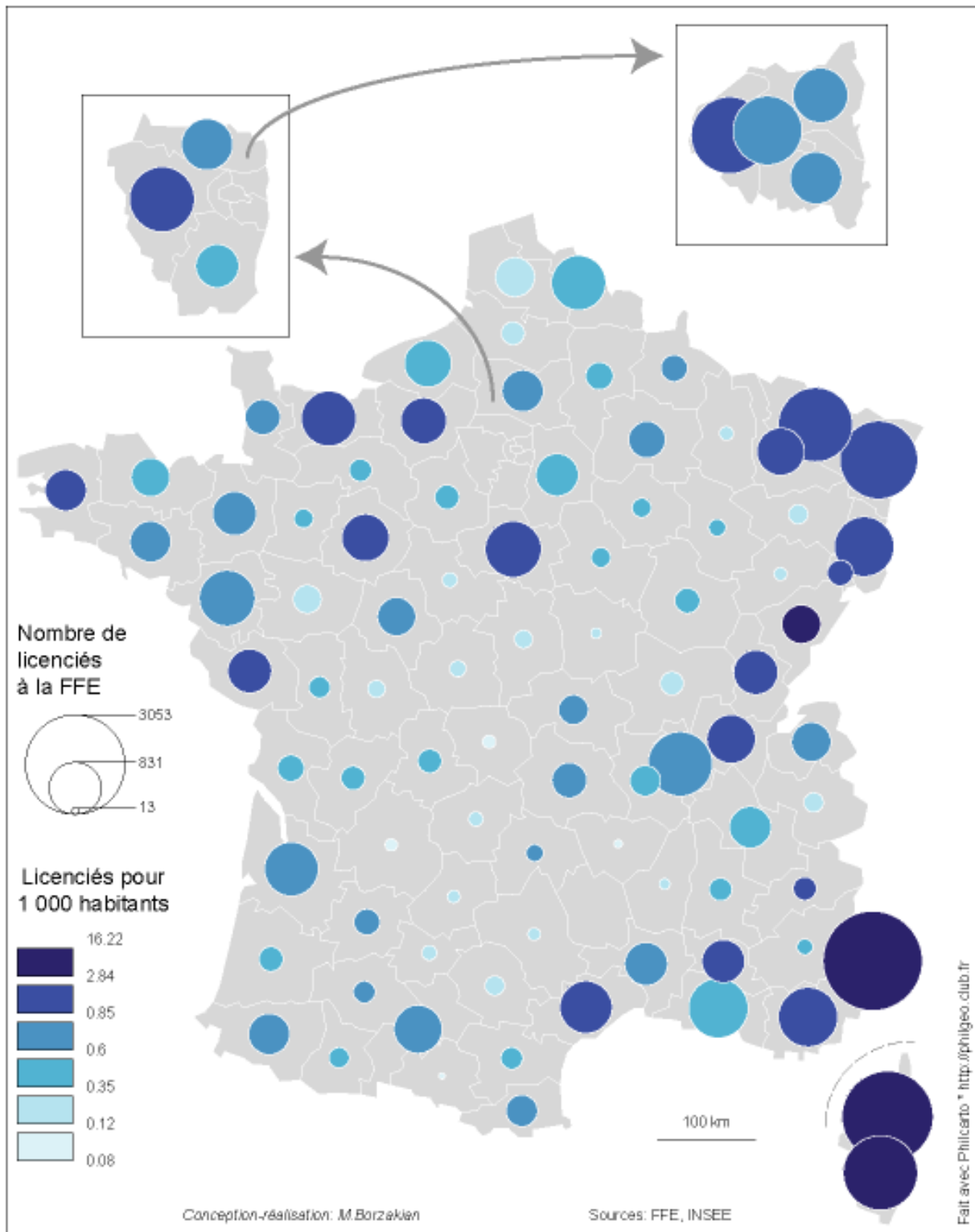


Figure 5.2 : Les licenciés français d'échecs en 2008
(Données : FFE et INSEE)

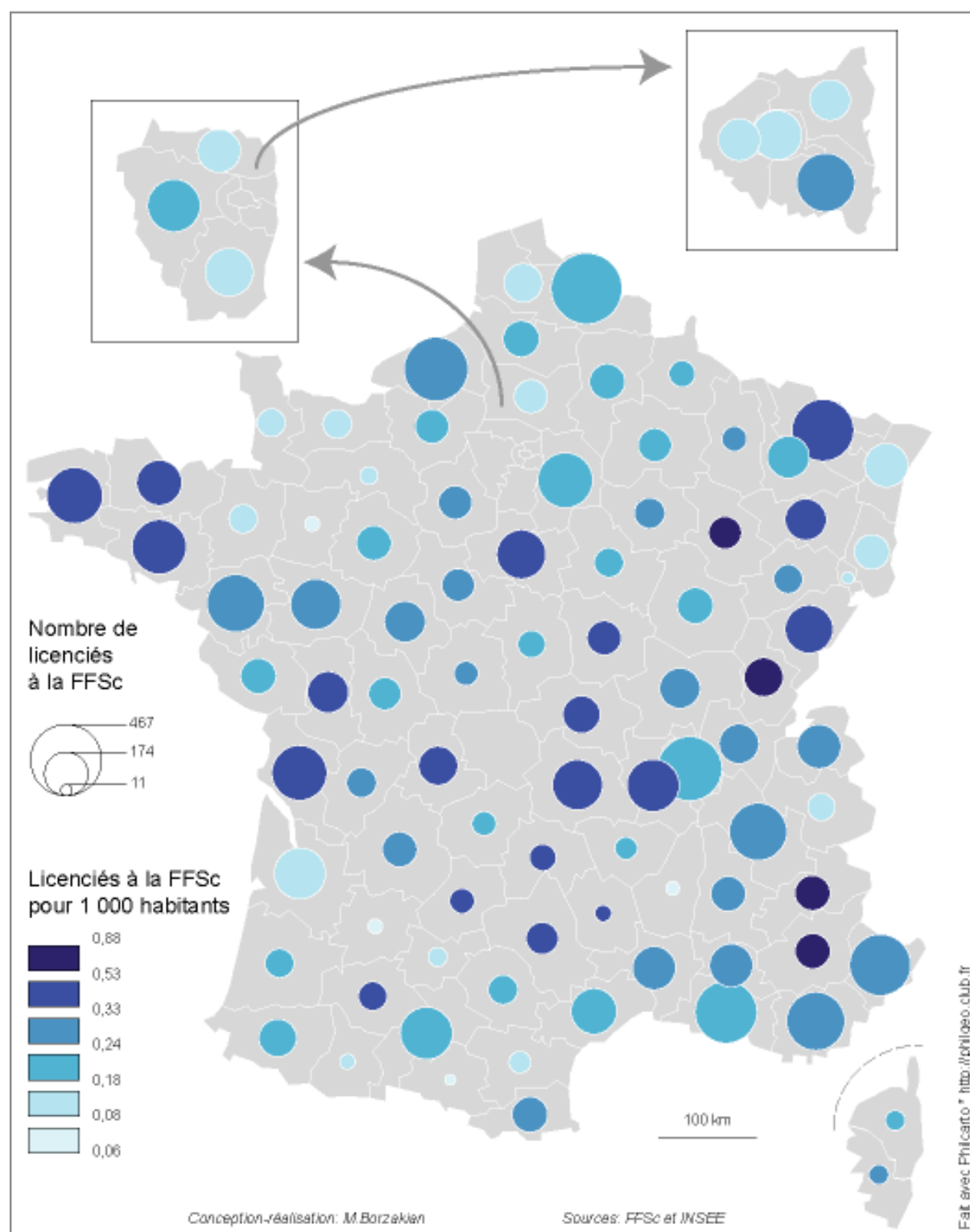


Figure 5.3 : Les licenciés français de scrabble en 2008
(Données : FFSc et INSEE)

5.2 LES RÉGIONS LUDIQUES FRANÇAISES

Une fois évoquées les caractéristiques générales des jeux étudiés, il convient d'effectuer une description de leurs logiques spatiales respectives, ainsi que le permettent les données à l'échelle départementale. En s'appuyant sur les effectifs bruts de licenciés, ainsi qu'en les ramenant à la population totale de chaque département, il devient possible d'identifier des discontinuités plus ou moins marquées. Partant, on est alors en mesure d'observer, sur chacune des six cartes proposées, un certain nombre de régions ludiques, qui se démarquent du reste du pays par des effectifs et des taux de pénétration plus élevés que dans le reste du pays. Inversement, se distinguent de l'ensemble des espaces répulsifs, comptant peu ou pas du tout de licenciés, avec là aussi des limites tour à tour faciles à établir et parfois plus indécises.

Sur la base des valeurs de dispersion évoquées plus haut, les jeux ont été répartis en deux groupes. Bridge, échecs et scrabble se caractérisent, on l'a vu, par une distribution moins hétérogène, ce qui n'empêche pas pour autant de déceler, surtout pour les deux premiers, des ensembles régionaux caractérisés par une pratique soutenue ou, au contraire, d'autres abritant de plus faibles effectifs (5.2.1). Tarot, dames et go dessinent pour leur part des espaces particulièrement hétérogènes, ce qui n'aboutit pas nécessairement, comme on va le constater, à rendre plus aisée la reconnaissance de régions ludiques cohérentes et isolées par des limites aisément identifiables (5.2.2).

5.2.1 Bridge, échecs et scrabble : au-delà des ressemblances, trois géographies contrastées

Quelques tendances communes

On commence par relever, sur les cartes 5.1, 5.2 et 5.3, un certain nombre de similitudes. Ainsi, en premier lieu, on observe dans les trois cas un vide relatif le long d'une bande – fameuse – s'étendant des Ardennes aux Pyrénées. Celle-ci apparaît assez clairement dans le cas du bridge, avec des valeurs absolues à peu près uniformément basses et nettement inférieures à la moyenne nationale. Dans le même temps, toutefois, on relève des taux de pénétration variables, avec des valeurs proches de 1,8 licenciés pour mille habitants en

Corrèze et dans le Lot, correspondant à quelques centaines de licenciés dans des départements peu peuplés. Cette bande caractérisée par de faibles concentrations se prolonge dans l'essentiel du Massif Central, en particulier sa partie méridionale, et intègre également la Région Poitou-Charentes, à l'exclusion toutefois de la Charente-Maritime.

Le même diagnostic s'applique, de manière encore plus évidente, aux échecs. Là aussi, cet espace de faible pratique se prolonge jusqu'à l'Ardèche *via* le Sud du Massif Central et inclut, cette fois-ci dans sa totalité, la Région Poitou-Charentes. Il faut bien souligner que l'on trouve là les effectifs de licenciés à la FFE parmi les plus faibles, avec aucun pratiquant recensé en Lozère, seulement treize joueurs dans l'Ariège, vingt en Haute-Loire, moins de cinquante en Dordogne et dans l'Aveyron et à peine plus dans le Lot ou encore la Creuse – cinquante-deux dans les deux cas. Inversement, il faut noter que le département des Ardennes est moins en retrait que dans le cas du bridge, de même que la Marne, tirée vers le haut par les plus de deux-cents licenciés du seul club de Châlons-en-Champagne.

Enfin, on ne retrouve qu'en partie cette France du vide, ou du moins de manière moins prononcée dans sa partie septentrionale, sur la carte représentant les licenciés de scrabble. On remarque bien des valeurs basses, voire très basses, de l'ouest du Massif Central à Tarbes, ainsi qu'en Ardèche et en Lozère. En revanche, les espaces situés entre les Ardennes et le Cher apparaissent, ici, un peu moins en retrait que dans le cas des échecs et beaucoup moins que dans celui du bridge, et il n'est cette fois-ci pas question de son prolongement vers l'ouest. Au total, on peut parler pour ces régions de relative marginalité de la pratique du scrabble, mais à un degré qui n'est pas comparable à ce qu'on peut observer sur les cartes 5.1 et 5.2.

L'autre point commun identifiable souffre quelques exceptions notables, il ne s'agit par conséquent que d'une tendance, tout de même repérable sur les trois cartes. La Loire-Atlantique apparaît sans doute comme le cas le plus représentatif : avec près de mille licenciés à la FFE, environ deux mille deux cents à la FFB et un peu plus de trois cents à la FFSc, ce département présente des effectifs relativement importants, qui correspondent à peu près à deux fois la moyenne métropolitaine dans chacun des cas. Dans le même temps, le taux de pénétration du département est, pour sa part, très proche de la moyenne, légèrement supérieur dans le cas du bridge et du scrabble, et à peine inférieur dans celui des échecs. Cette description correspond au statut récurrent des départements abritant les principales métropoles régionales, en particulier pour ce qui est des échecs et du scrabble : on dénombre beaucoup de licenciés relativement aux autres départements, mais des taux de pénétration plus modestes,

contraire, les quatre autres départements franciliens n'appartiennent pas à cette région bridgeuse : on relève même en Seine-Saint-Denis l'un des plus faibles taux de pénétration du pays, cependant que les trois départements restants présentent des valeurs proches ou inférieures à la moyenne française, qui les rattacheraient plutôt aux espaces de faible pratique de l'Est et du Nord du pays.

Il est ensuite possible d'identifier deux ensembles régionaux d'importance secondaire. Premièrement, un espace s'individualise le long de la partie méridionale de la côte Atlantique, soit de la Charente Maritime au Pays Basque. Les taux de pénétration y approchent ou y dépassent deux licenciés pour mille habitants, pour un effectif total d'un peu plus de six mille cinq cents affiliés. De même, l'agglomération lyonnaise constitue, seule, une importante région bridgeuse, avec des effectifs bruts s'élevant à plus de quatre mille licenciés dans le seul département du Rhône, et un taux de pénétration moins important que dans le Sud-Est et en Île-de-France, mais tout de même très proche de 2,5‰. Si l'on additionne les adhérents à la FFB recensés dans les treize départements qui constituent ces quatre régions, on obtient un total de quarante-deux mille joueurs, soit plus de 40% de l'effectif total.

À l'opposé, un vaste espace de faible pratique ressort plus nettement encore que la ligne Charleville-Mézières-Tarbes évoquée plus haut. Il comprend l'Alsace, la Lorraine et la Franche-Comté, dans lesquelles les effectifs de licenciés tendent à être globalement limités, voire très faibles dans certains départements comme ceux de la Haute Saône, du Territoire de Belfort et de la Haute-Marne. Dans le même temps, les taux de pénétration y sont parmi les plus faibles du pays, la valeur la plus basse – 0,33‰ – étant enregistrée dans la Haute-Saône, qui ne compte que soixante-dix-neuf licenciés, répartis dans seulement trois clubs. Cet ensemble se prolonge vers le nord et l'ouest, avec des effectifs aussi bien que des taux de pénétration un peu moins bas mais, tout de même, loin en-deçà de la moyenne métropolitaine, dans le Nord-Pas-de-Calais, la Picardie et la Bourgogne. Vers le sud, l'Ain présente un profil identique à ce qui vient d'être décrit. Finalement, avec les quatre départements franciliens évoqués plus haut, c'est une vaste région recouvrant un large quart nord-est de la France qui fait figure d'espace fortement marginalisé au sein de la FFB.

Entre ces extrêmes, on distingue quelques espaces intermédiaires. C'est le cas d'un ensemble assez vaste incluant le Grand-Ouest – sans la Région Poitou-Charentes – la Haute-Normandie ainsi que l'ouest et le sud du Bassin Parisien. Cet espace n'est certes pas rigoureusement homogène, les taux de pénétration oscillant entre 1,75‰ dans le Calvados et seulement

0,93‰ dans le Finistère. Cependant, on ne rencontre aucune valeur extrême, tant pour ce qui est des effectifs bruts, que du nombre de licenciés rapporté à la population. La situation est assez similaire dans la France alpine, où l'on note tout de même le cas particulier des deux départements des Alpes-de-Haute-Provence et des Hautes-Alpes, où de faibles effectifs, inférieurs à trois cents licenciés, correspondent néanmoins à des taux de pénétration très honorables, proches dans les deux cas de 2‰. Là encore, on reste loin des valeurs extrêmes évoquées précédemment.

L'Alsace, l'Île-de-France, la Côte d'Azur et la Corse, les quatre principales régions échiquéennes

En dehors de la diagonale de faibles, voire très faibles densités évoquée plus haut ainsi que de la partie méridionale du Massif Central, il s'avère beaucoup moins évident d'identifier des ensembles clairement marginalisés au sein de l'espace des licenciés à la FFE. Il est tout juste possible d'isoler la France alpine, à laquelle on peut adjoindre la Drôme. On y compte, dans l'ensemble, peu de licenciés, avec un maximum de cinq cent trente-cinq dans l'Isère. De même, les taux de pénétration y sont plutôt peu élevés, même s'il faut souligner le score remarquable des Hautes-Alpes – 1,28‰ –, tout en gardant toutefois à l'esprit que ce chiffre correspond à un total très réduit, de moins de deux cents licenciés, dans un département totalisant seulement cent trente mille habitants.

Inversement, plusieurs ensembles s'individualisent très nettement du fait qu'ils concentrent la majeure partie des adhérents à la FFE. Tout d'abord, c'est encore une fois sur la Côte d'Azur qu'on trouve des valeurs parmi les plus élevées, avec le seul département comptant plus de trois mille licenciés, les Alpes-Maritimes. Ce total est tiré vers le haut, il est vrai, par les nombreuses licences « B » du club de Cannes-Échecs – mille sept cent vingt-quatre en 2008. Il faut d'ailleurs souligner qu'en 2009-2010, ce département n'est plus le premier par le nombre de licences. On recense, désormais, « seulement » trois cent cinquante joueurs à Cannes, ce qui reste quand même un chiffre considérablement élevé, permettent à la ligue « Côte d'Azur », constituée des clubs des Alpes-Maritimes et du Var, de toujours figurer dans le peloton de tête et demeurer, ainsi, l'un des principaux cœurs de la pratique des échecs en France. Dans son prolongement, le Vaucluse, le Gard et surtout l'Hérault affichent des effectifs raisonnablement élevés et, surtout, des taux de pénétration supérieurs à la moyenne nationale. Au total, on peut considérer qu'il existe là un ensemble relativement cohérent,

reliant Nice à Montpellier et incluant Orange et Avignon, avec une enclave marseillaise où les effectifs demeurent toutefois assez élevés et le taux de pénétration seulement un peu inférieur au chiffre national.

La Corse constitue une deuxième région échiquéenne majeure. Là encore, en s'appuyant sur des effectifs pléthoriques de licences « B », l'île atteint des taux de pénétration hors du commun, puisqu'on ne compte pas moins de seize licenciés pour mille habitants en Haute-Corse, soit plus de cinq fois les valeurs relevées dans les Alpes-Maritimes – au point que seul le football réussisse à faire mieux que les échecs dans ce département. Ne serait-ce que parce que les rencontres sportives avec des joueurs du continent sont encore très rares, il faut insister sur le fait que cette concentration de licenciés en Corse ne correspond, en aucun cas, à un prolongement de la Côte d'Azur. Il s'agit, pour l'essentiel, d'un phénomène, et donc d'un espace, indépendants. On notera, également, que de tels chiffres n'ont été atteints que très récemment. Ils sont le résultat d'une évolution spectaculaire, qui a concerné simultanément les deux départements de l'Île de Beauté. Il faut en effet rappeler que la Corse comptait tout juste un peu plus de mille licenciés en 2000, seulement soixante-six en 1993 et tout simplement aucun au début des années 1980.

Au contraire, l'Alsace, aujourd'hui suivie par la Moselle et, dans une moindre mesure, la Meurthe-et-Moselle, peut se targuer d'être l'un des principaux noyaux de la pratique des échecs depuis maintenant de nombreuses décennies. En effet, plusieurs champions de France couronnés dans les années 1960 étaient déjà originaires de Strasbourg¹, ville dont le principal club a également remporté les cinq premières éditions du championnat de France interclubs, entre 1979 et 1984. C'est également dans le Bas-Rhin que furent organisés, dès les années 1970, plusieurs des premiers grands tournois « opens » français, compétitions capables, déjà à l'époque, de rassembler plusieurs centaines de participants. Aujourd'hui, le Cercle d'Échecs de Strasbourg demeure le club français comptant le plus grand nombre de licenciés « A » – près de trois cents en 2008. De plus, derrière la Haute-Corse et les Alpes-Maritimes, le Bas-Rhin figure au troisième rang des départements, quant au nombre de licenciés, et au sixième concernant le taux de pénétration, qui s'élève à 1,74‰. Le Haut-Rhin, quoiqu'un peu moins bien loti, offre un profil proche. Par ailleurs, comme on a pu le faire pour le prolongement occidental de la Côte d'Azur, on remarque une certaine continuité au sud de l'Alsace, le long

¹ Michel Roos a remporté le titre national en 1964 et Jean-Claude Letzelter en a fait de même à trois reprises, en 1968, 1971 et 1974.

de la frontière franco-suisse. Les effectifs sont, certes, relativement limités mais les taux de pénétration élevés, voire très élevés, de Belfort au département de l'Ain. Il en va de même vers l'ouest, autour de Nancy et surtout de Metz, où les effectifs ont considérablement augmenté depuis vingt-cinq ans. Par contre, on remarque sans mal que les Vosges et la vallée de la Saône appartiennent indiscutablement à la France du vide décrite plus haut.

Enfin, on joue beaucoup aux échecs en Région Parisienne, également depuis plusieurs décennies. Paris intra-muros a longtemps concentré la majeure partie des licenciés à la FFE et c'est aujourd'hui l'Île-de-France qui arrive en tête des Régions administratives en valeur absolue, avec près de 17% des licenciés français¹. Concernant les taux de pénétration, on retrouve, comme pour le bridge, un certain déséquilibre en faveur de la moitié ouest de l'agglomération parisienne, quoique de manière beaucoup moins marquée. De fait, c'est bien l'ensemble de ses départements qui font de l'Île-de-France l'un des principaux noyaux de la pratique des échecs en France.

En dehors de ces extrêmes et du cas des métropoles régionales évoquées plus haut – pour les échecs, Lille, Lyon, Bordeaux, Toulouse, Rennes et Nantes correspondent assez bien au profil décrit –, demeurent quelques espaces intermédiaires. La Bretagne et la Normandie présentent des effectifs limités et des taux de pénétration inférieurs ou équivalents au taux national. Quelques départements y sont assez bien représentés, comme le Calvados, mis en avant par les effectifs importants des clubs de Caen et de Lisieux, de même que l'Eure. Au sud et au sud-ouest de Paris, et jusqu'à la Région Poitou-Charentes, seuls Le Mans et Orléans se distinguent quelque peu du reste, avec des taux de pénétration supérieurs à la moyenne. En revanche, les autres départements se tiennent en retrait, tant du point de vue des effectifs que du nombre licenciés rapporté à la population. De même, les Régions Nord-Pas-de-Calais et Picardie sont plutôt à la traîne, sans pour autant se retrouver vraiment marginalisées. Les taux de pénétration y sont relativement bas, quoiqu'assez proche de la moyenne dans le cas de l'Oise.

En somme, comme pour le bridge, quelques régions concentrent une fraction considérable des joueurs affiliés à la FFE, fraction d'autant plus notable en regard du grand vide qui caractérise

¹ On voit bien, à travers cet exemple, les insuffisances d'une analyse qui ne porterait que sur les taux de pénétration : ceux-ci sont certes inférieurs à la moyenne française si l'on prend l'ensemble de l'Île-de-France mais, dans le même temps, cette Région concentre un sixième des licenciés français et, aux côtés de l'Alsace et de la Côte d'Azur, l'essentiel des clubs. On a donc bien là, indiscutablement, l'un des principaux cœurs de la pratique institutionnalisée des échecs en France.

une large partie centrale du pays. Ce sont cette fois-ci seize départements qui constituent ces régions de forte pratique, rassemblant un peu plus de 45% des effectifs de la FFE.

Les faibles contrastes du scrabble

En revanche, l'homogénéité caractérisant la distribution spatiale des affiliés à la FFSc rend plus ardue l'analyse de la carte 5.3, sur laquelle l'identification d'ensembles s'individualisant de manière indiscutable ne va pas de soi, en comparaison de ce qu'on pouvait tirer des deux précédentes. Les contrastes y sont, en effet, beaucoup moins saisissants, notamment pour ce qui est des effectifs bruts. Faute de discerner des discontinuités majeures, on peut tout de même mettre en avant quelques tendances.

Premièrement, si l'on examine la localisation des faibles effectifs, on distingue assez nettement un vide relatif couvrant l'ensemble de la Basse-Normandie, ainsi que les départements de la Mayenne et de l'Ille-et-Vilaine. Les valeurs absolues y sont dans tous les cas inférieures à quatre-vingts licenciés et les taux de pénétration très bas, avec un maximum de 0,15‰ dans le département de la Manche, clairement en-deçà du taux national de 0,23‰. On observe une situation très proche en Alsace, avec des effectifs de licenciés un peu supérieurs mais des taux de pénétration, là aussi, très bas. Un diagnostic similaire, quoiqu'un peu moins marqué, s'applique à l'essentiel du Sud-Ouest, soit l'Aquitaine amputée de la Dordogne, ainsi que les départements méridionaux des Régions Midi-Pyrénées et Languedoc-Roussillon. Là, les taux de pénétration sont relativement faibles dans l'ensemble – on note toutefois l'exception du Gers – et les effectifs plutôt restreints, en dehors des licenciés un peu plus nombreux des agglomérations bordelaise et toulousaine.

Viennent ensuite des régions offrant un profil un peu particulier, moins souvent rencontré pour le bridge et les échecs. Ainsi, dans le prolongement du Sud-Ouest, le sud et l'ouest du Massif Central présentent des effectifs plutôt faibles, mais des taux de pénétration qui, dans le même temps, sont proches du taux national – par exemple, 0,23‰ en Corrèze ou 0,21‰ dans la Haute-Loire –, voire, plus souvent, nettement supérieurs, comme c'est le cas dans le Lot, où il s'élève 0,34‰, et plus encore dans le Cantal, où on atteint 0,45‰. Également en retrait quant aux valeurs absolues mais avec des taux de pénétration très variables, on distingue un espace très vaste allant du Pas-de-Calais – hors agglomération lilloise – au Berry et jusqu'à la

Haute-Vienne, incluant l'Île-de-France ainsi que l'essentiel des Régions Picardie, Champagne-Ardenne et Bourgogne.

Il reste à identifier les régions de relativement forte concentration, au nombre de trois. Tout d'abord, les trois départements de la péninsule bretonne se distinguent par des valeurs absolues plutôt élevées et des taux de pénétration supérieurs à 0,3‰. Ne serait la Vendée, moins bien lotie que ses voisins, on pourrait parler d'une certaine continuité le long du littoral atlantique, jusqu'à la Charente-Maritime. Viennent ensuite les valeurs plutôt élevées qui caractérisent la haute vallée de la Loire, avec les plus fortes concentrations autour d'Orléans et Saint-Etienne, et surtout des taux de pénétration importants, y compris dans les départements du Puy-de-Dôme et de l'Allier. Enfin, la Lorraine, grâce en particulier à la Moselle, se détache assez nettement.

On a vu que la plupart des métropoles régionales – en l'occurrence Nice, Lyon, Marseille, Grenoble ou Toulouse se détachent assez bien, moins toutefois que Lille et Rouen – se distinguaient par des effectifs élevés mais des taux de pénétration faibles à moyens. C'est également le cas de Paris et de l'Île-de-France, moins en évidence que sur les cartes du bridge et des échecs, particularité que partagent seuls le scrabble et le tarot.

Pour finir, on notera que les taux de pénétration de très loin les plus élevés concernent les départements des Hautes-Alpes, des Alpes de Haute-Provence, du Jura et de la Haute-Marne. Dans chaque cas, les effectifs demeurent toutefois restreints. On peut souligner le fait que, dans une certaine mesure, les départements des Vosges, de l'Aveyron et du Doubs présentent un profil assez proche. On voit alors poindre l'hypothèse d'un lien de la pratique du scrabble avec la France rurale, qu'il va falloir confirmer à une autre échelle.

On retiendra surtout que les disparités sont bien moins spectaculaires au scrabble qu'au bridge et aux échecs. Surtout, ces écarts tendent beaucoup moins à se traduire par l'émergence d'ensembles régionaux relativement homogènes. De fait, alors qu'on peut sans hésitation parler de régions échiquiennes, il paraît illusoire de vouloir faire de même pour le scrabble, à moins peut-être de considérer la Bretagne comme une région s'individualisant un peu plus clairement que les autres. Avec seulement 5% des licenciés français, cet exemple montre toutefois bien qu'on n'observe en aucun cas des logiques comparables à ce qui a été vu pour les deux précédents jeux.

5.2.2 Les espaces fortement hétérogènes du tarot, des dames et du go

Quant aux trois jeux restants, s'il est vrai qu'ils partagent une même caractéristique, à savoir la très grande hétérogénéité de leur distribution spatiale à l'échelle de la France, il s'avère en revanche parfaitement inutile de chercher d'autres véritables points communs, tant chacun obéit à des logiques spatiales propres.

Le tarot, jeu du « Centre-Est » et de la France méridionale

Concernant le tarot, on remarque immédiatement, à la lecture de la carte 5.4, que les effectifs de licenciés se répartissent d'une manière étonnamment régulière. Ils suivent un gradient facilement identifiable allant d'est en ouest, avec des concentrations particulièrement élevées à proximité de la frontière franco-suisse. Ils révèlent, dans le même temps, une opposition nord-sud un peu moins flagrante, au détriment d'approximativement une moitié septentrionale du pays.

De fait, l'Hexagone est traversé par une importante discontinuité le long d'une ligne reliant La Rochelle et Colmar. Dans l'ensemble, les valeurs absolues et les taux de pénétration sont nettement supérieurs dans les espaces situés au sud de cette séparation, où se concentrent environ les deux tiers des licenciés français – pour approximativement 45% du territoire. La tendance est nettement plus accentuée, concernant les effectifs bruts, si l'on recalcule les mêmes proportions en laissant de côté les licenciés franciliens. Au contraire, les taux de pénétration sont bas au nord de cette ligne, voire très bas en Île-de-France, en Normandie, dans le Nord-Pas-de-Calais et dans le comté « Poitou-Anjou », constitué des départements du Maine-et-Loire, des Deux-Sèvres et de la Vienne. Bien qu'un peu moins mal lotis quant à leur taux de pénétration, la Bretagne et les départements de Loire-Atlantique et de Vendée sont concernés par cette opposition nord-sud, avec des effectifs, là encore, très limités.

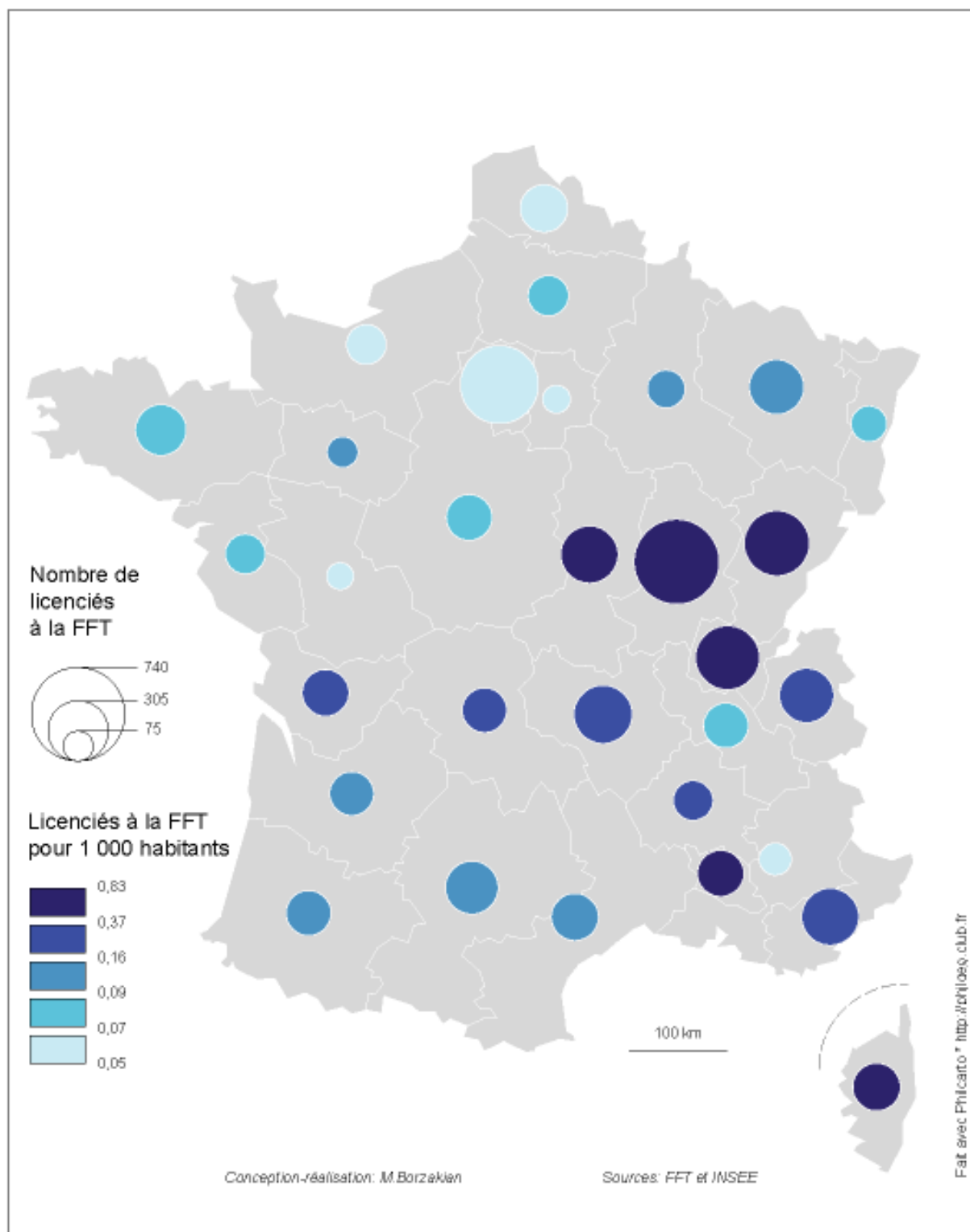


Figure 5.4 : Les licenciés français de tarot en 2007
(Données : FFT et INSEE)

À cheval sur la partie orientale de cette même ligne de fracture, une région de très fortes concentrations se détache nettement du reste du pays. Elle se situe approximativement à

l'intérieur des anciennes frontières des provinces historiques de la Bourgogne, du Nivernais, du Bourbonnais, du Lyonnais et de la Franche-Comté, soit dans les limites d'une région « Centre-Est » difficile à définir et à l'unité discutable, marquée tout à la fois par l'influence lyonnaise et la forte individualité historique de la Franche-Comté et de la Bourgogne¹. Dans ce cœur, très aisément identifiable, du tarot français, quatre comités départementaux, sur les trente-et-un que compte la FFT, totalisent à eux seuls près de deux mille licenciés, soit un quart des effectifs recensés par cette fédération, alors que ce même ensemble représente tout juste 6% de la population française, avec moins de quatre millions d'habitants.

En outre, dans le prolongement de ce noyau principal, on continue de trouver des valeurs élevées. Cela se vérifie, d'une part, le long de la vallée du Rhône et, quoique l'agglomération marseillaise soit exclue de cet ensemble, dans une bande incluant la Côte d'Azur. C'est encore vrai suivant un couloir horizontal, reliant le département de la Loire à la côte atlantique et traversant le Massif Central et le Limousin. Puis, plus loin, on retrouve quelques valeurs proches ou un peu supérieures à la normale dans le quart sud-ouest du pays, ainsi qu'en Lorraine et, surtout, en Corse. Cette dernière est même le comité qui affiche le taux de pénétration de plus élevé, atteignant 0,83 licenciés pour mille habitants, raisonnablement loin devant les chiffres de l'Ain et de la Bourgogne, qui s'élèvent déjà, respectivement, à 0,74‰ et 0,70‰.

Demeure le cas particulier de l'Île-de-France. Les effectifs y sont loin d'être négligeables, puisqu'on recense près de 8% des licenciés français dans le comité « Île-de-France », qui couvre toute la Région, à l'exclusion de la Seine-et-Marne. En revanche, étant donné les plus de dix millions d'habitants de cet ensemble, le taux de pénétration y est l'un des plus faibles du pays, s'élevant à tout juste un peu plus de six joueurs affiliés pour cent mille habitants, soit, précisément, le même qu'en Seine-et-Marne.

Pour finir, il est possible d'affiner cette analyse, que les mailles imposées par la FFT rendent quelque peu grossière, en la complétant par l'étude de la localisation des clubs, dont sont connues les communes de rattachement. On constate, alors, qu'une moitié nord de la Région Bourgogne, ainsi que les départements de l'Isère et de la Savoie, se tiennent un peu en retrait au sein de leur comité respectif. Autrement dit, le véritable noyau de la pratique du tarot est constitué des départements de l'Ain et de la Saône-et-Loire, qui comptent respectivement

¹ Piercy P., 2005, *op. cit.*, p. 177.

onze et quatorze clubs, voire, dans une certaine mesure, de ceux de la Loire, du Rhône, du Doubs et de la Haute-Savoie, avec respectivement onze, neuf, huit et sept clubs. Là se trouve donc le cœur du tarot français, avec au-delà le gradient de concentration décroissant évoqué précédemment, nettement plus marqué vers le nord et l'ouest que vers le sud et le sud-ouest.

L'espace macrocéphale des dames

Restent les dames et le go, dont on a vu qu'ils avaient en commun leur marginalité, ainsi que la forte hétérogénéité de l'espace de leur pratique. Ces deux jeux partagent également la particularité, contrairement au tarot, d'une géographie ne présentant pas de logique immédiatement perceptible, avec des licenciés apparemment disséminés au hasard sur le territoire français. Il s'avère, dès lors, relativement ardu d'identifier des ensembles régionaux cohérents sur les cartes 5.5 et 5.6.

De fait, ce qui ressort en premier lieu pour les dames est la prépondérance des vides, puisque cinquante-deux départements ne comptent aucun licencié. Entre ces vides, toutefois, une région s'individualise très nettement. En son cœur se trouve tout d'abord le département du Nord, qui rassemble plus de trois cents joueurs, soit environ le quart du total des joueurs recensés par la FFJD. Si l'on ajoute les soixante-douze licenciés du Pas-de-Calais, les trente-six de l'Oise, les vingt-cinq de la Seine-Maritime et, enfin, les vingt-et-un de la Somme, on obtient un ensemble relativement cohérent, rassemblant au total près de cinq cents joueurs et donnant, de la sorte, à la géographie du jeu de dame, un caractère macrocéphale particulièrement marqué.

L'essentiel des effectifs restants est ensuite réparti dans trois ensembles secondaires. Les départements de l'Aube, de l'Yonne et du Cher, auxquels on peut à la rigueur ajouter la Côte-d'Or, concentrent un peu plus de cent-quarante joueurs. C'est là qu'on trouve les taux de pénétration les moins bas du pays, c'est-à-dire légèrement supérieurs à un licencié pour dix mille habitants, ce qui demeure faible dans l'absolu, mais doit être comparé à un taux national cinq fois moindre. On compte ensuite une centaine de licenciés dans un ensemble constitué des départements de la Loire-Atlantique, de la Vendée et des Deux-Sèvres, avec, pour les deux derniers nommés, des taux de pénétration proches de ceux qui viennent d'être évoqués. Enfin, le dernier ensemble auquel on puisse trouver une très relative cohérence réunit les départements du Rhône et de l'Ain, flanqués de ceux de la Drôme et de l'Isère, où l'on atteint,

de nouveau, un total d'un peu plus de cent licenciés. Enfin, les agglomérations parisiennes et toulousaines constituent deux derniers îlots de pratique, avec cent vingt-cinq joueurs dans la Petite Couronne parisienne et soixante-treize à proximité de la ville rose.

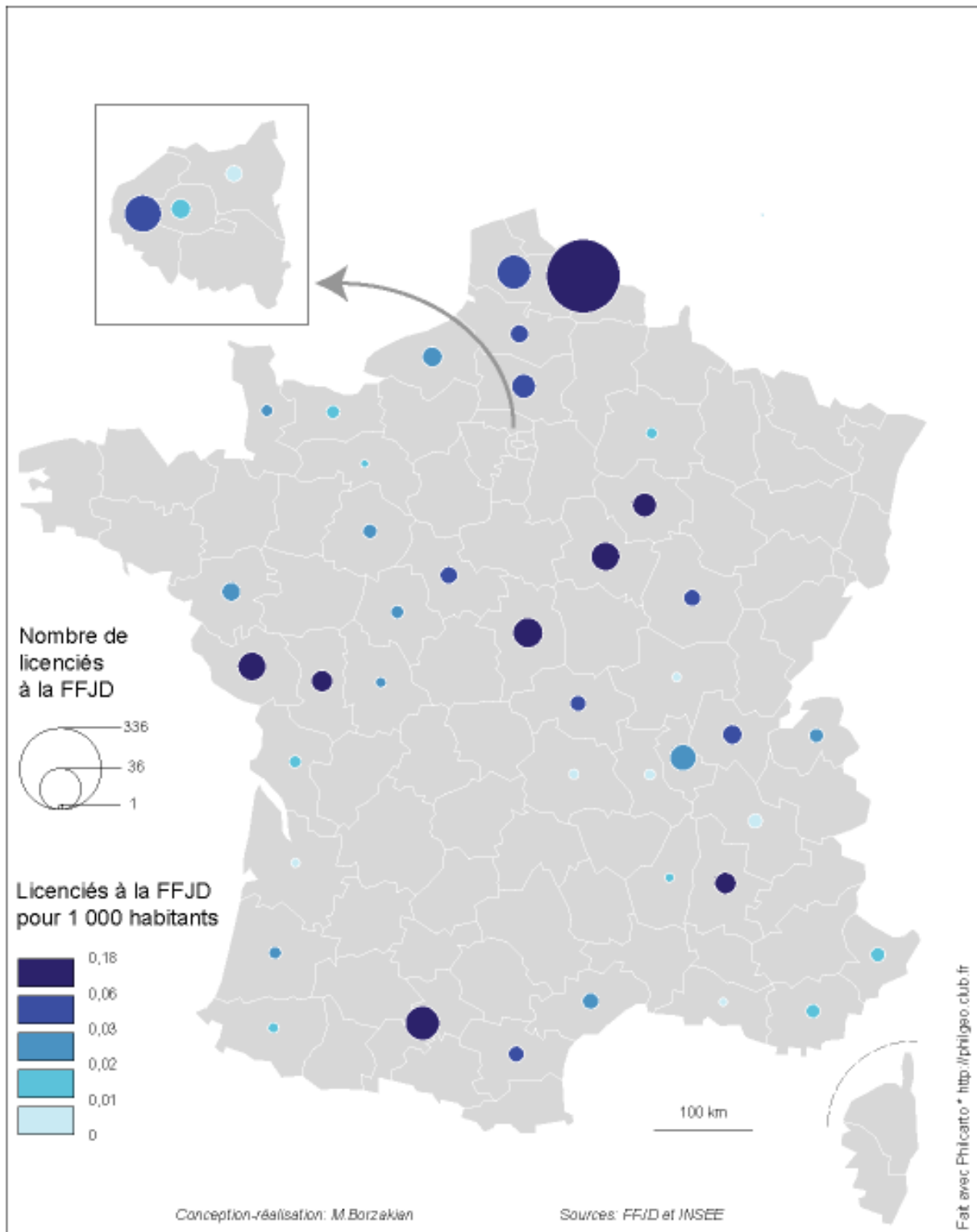


Figure 5.5 : Les licenciés français de dames en 2008
(Données : FFJD et INSEE)

Le reste du pays rassemble, sur la côte méditerranéenne, dans quelques départements du Centre-Ouest, en Basse-Normandie et, enfin, le long du littoral aquitain, les moins de trois cents joueurs restants. Ces espaces, déjà marginaux, sont séparés entre eux par de larges vides : la Bretagne, l'Alsace, la Lorraine, la Franche-Comté, le Limousin, entre autres, sont autant de Régions administratives ne comptant aucun licencié.

Les îlots de pratique du go

On ne retrouve pas vraiment, dans le cas du go, cette macrocéphalie caractéristique des dames. Tout de même, pas moins de trente-neuf départements métropolitains ne comptent aucun licencié, cependant que l'Île-de-France arrive très loin devant le reste du pays, avec près d'un tiers des joueurs affiliés à la FFG. Ces derniers sont principalement concentrés dans l'Ouest Parisien : tandis que la Seine-et-Marne demeure en retrait, Paris et les Hauts-de-Seine sont respectivement le premier et le troisième départements métropolitains en termes d'effectifs. Le Rhône et l'Isère, aidés par les importants clubs lyonnais et grenoblois, complètent ce quatuor de tête, quant aux valeurs absolues, pour constituer un ensemble d'allure relativement cohérente en compagnie des deux départements savoyards. On note, enfin, un important îlot de pratique en Haute-Garonne, seul autre département à compter plus de quatre-vingts licenciés. Ces trois espaces réunissent un peu plus de la moitié des joueurs affiliés à la FFG, pour seulement un quart de la population française.

Pour autant, il faut souligner que, dans tous les cas, même si les taux de pénétration sont, certes, nettement supérieurs à ce qu'on peut observer dans le reste du pays, ils demeurent très bas, puisqu'on ne dépasse jamais sept licenciés pour cent mille habitants. Ce chiffre est franchi dans un unique département, la Côte-d'Or, qui atteint tout juste un peu plus de huit joueurs pour cent mille habitants, ce qui ne représente, en l'occurrence, que quarante-deux pratiquants.

Viennent ensuite quelques départements abritant des grandes villes – Marseille, Lille, Strasbourg et, dans une moindre mesure, Nice et Bordeaux – et des villes intermédiaires – Avignon, Valence, Rennes, Clermont-Ferrand, Tours, Poitiers, Perpignan et, un peu plus en retrait, Caen, Pau et Annecy. C'est là qu'est concentrée la quasi-totalité des joueurs absents des ensembles précédemment identifiés. Puis, dans le reste du pays, quelques départements comptent chacun moins de dix licenciés – six en Lozère – voire moins de cinq – deux dans

l'Aude et dans le Tarn. La différence avec les départements ne comptant aucun joueur y est trop faible pour être considérée comme véritablement digne d'intérêt.

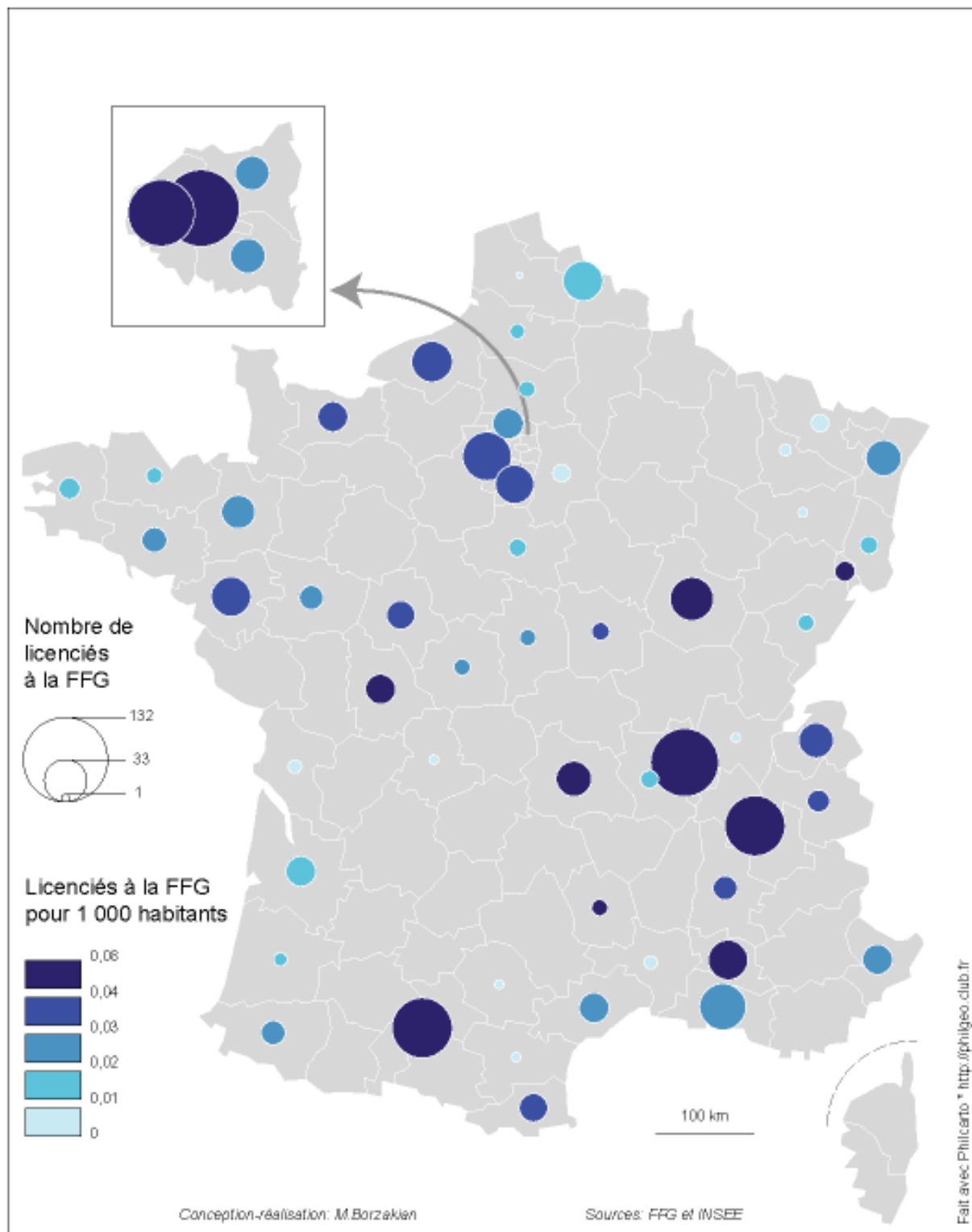


Figure 5.6 : Les licenciés français de go en 2008
(Données : FFG et INSEE)

*

* *

En somme, on voit bien que chaque jeu suit sa propre logique, plus ou moins aisément discernable, et débouchant sur la constitution d'ensembles régionaux, certains s'individualisant très bien par rapport au reste du pays, d'autres possédant des limites un peu plus floues. Cependant, cette description de la géographie des licenciés dans leur ensemble n'épuise pas la question de la régionalisation des jeux. Ces mêmes licenciés ne constituent pas une totalité homogène, notamment en regard de leur plus ou moins grand investissement et de leur réussite sportive. Sans pour autant traiter dans le détail les pratiques ludiques de haut niveau, il semble justifié de s'arrêter, rapidement, sur les logiques spatiales de ces dernières. On peut, en particulier, se demander dans quelle mesure elles tendent à suivre celles de la masse des pratiquants, ou plutôt à obéir à des lois propres.

5.3 UNE GÉOGRAPHIE PROPRE À L'ÉLITE DES JOUEURS

Le lien entre la géographie de la masse des pratiquants et celle du haut niveau ne va pas de soi. Il s'est longtemps vérifié pour de nombreuses pratiques sportives, tant que leur diffusion était en cours, se manifestant alors dans le sens d'un développement favorisé par les succès d'une élite : certaines équipes ont ainsi contribué à la reconnaissance locale ou régionale d'une discipline, favorisant de la sorte la régionalisation sportive. Ce lien a eu, ensuite, tendance à s'estomper pour les sports les plus pratiqués, du fait du développement de canaux de médiatisation désormais nationaux et internationaux : c'est maintenant à ces échelles que jouent les retombées des exploits des champions sur de potentielles vocations¹. Ce lien de causalité peut également fonctionner en sens inverse, l'émergence d'une élite étant favorisée par l'existence d'une masse importante de pratiquants. En tout état de cause, l'observation suffit à montrer que les pratiques de masse et de haut niveau des principaux sports collectifs sont aujourd'hui, à l'échelle de la France, spatialement indépendantes². La mise en place de championnats nationaux professionnels a imposé une logique propre, plus exigeante, au haut niveau. Celui-ci fonctionne désormais tel un « système fermé », par opposition à la relative liberté dont bénéficie l'individu dans son choix d'activité sportive³.

La question ne se pose pas exactement dans les mêmes termes pour les jeux. D'une part parce que la diffusion de certains jeux de notre échantillon en est toujours aux phases initiales du processus – c'est manifeste, en particulier, pour le go. D'autre part, du fait que le professionnalisme ne les concerne qu'à la marge et à des degrés très divers : il est quasi-inexistant, en dehors de quelques pédagogues et organisateurs, pour les dames, le go, le scrabble et le tarot, marginal pour le bridge et un peu plus répandu parmi les joueurs d'échecs, où il continue, toutefois, de concerner une petite minorité de pratiquants – la première division du championnat de France, qui mobilise un bon nombre de joueurs étrangers, n'est elle-même pas entièrement professionnelle, tandis que les divisions suivantes réunissent des équipes majoritairement constituées de joueurs amateurs. Enfin, la médiatisation demeure un

¹ Augustin J.-P., Bourdeau P., Ravenel L., 2008, *op. cit.*, p. 44.

² *Ibid.*, p. 45.

³ Ravenel L., *Le Football de haut niveau en France. Espaces et territoires*, Université d'Avignon et des Pays de Vaucluse, Thèse de Doctorat (non publiée), p. 80.

phénomène très marginal, quoiqu'un peu moins dans le cas des échecs et du bridge. Autant d'éléments qui, en regard de ce qui vient d'être dit pour le sport, rendent plausible l'existence d'une corrélation entre la masse des pratiquants et l'élite des meilleurs joueurs français. Il faudra toutefois estimer la force d'un tel lien, ainsi que sa variabilité d'un jeu à l'autre (5.3.1). Puis étudier comment, dans le même temps, le haut niveau¹ suit une logique propre et, partant, dessine une géographie spécifique, avec, cette fois-ci, quelques tendances communes aux six jeux (5.3.2).

5.3.1 Une corrélation spatiale partielle entre la masse et l'élite

La volonté de comparer les jeux en fonction de la géographie de leurs meilleurs pratiquants s'expose à une difficulté : quel critère retenir pour isoler cette élite parmi des effectifs d'ensemble ? On a pris le parti de représenter, sur les figures 5.7 et 5.8 (pages 240 et 242), pour chaque jeu, le poids que pèsent les départements au sein des cent premiers du classement français. Ce qui revient, il est vrai, à comparer des élites qui représentent, d'un cas à l'autre, une proportion radicalement différente de l'ensemble des licenciés : seulement un millième dans le cas du bridge, presque un dixième pour les dames et le go².

Les comparaisons n'en sont pas moins riches d'enseignements. Elles laissent tout d'abord paraître une tendance commune à tous les jeux : l'hétérogénéité de la distribution spatiale des meilleurs pratiquants de chaque jeu surpasse de beaucoup, comme on peut s'y attendre, celle de la masse des licenciés. L'élite ludique se trouve, ainsi, concentrée dans un nombre restreint de départements, sans qu'aucune des six cartes ne fasse véritablement exception. Ainsi, seuls trente-six départements sont représentés parmi les cent meilleurs joueurs d'échecs, et encore s'agit-il là du total le plus élevé, alors qu'on descend à un minimum de vingt pour le bridge.

¹ Haut niveau est entendu ici dans une acception très large, synonyme d'élite, sans référence au statut juridique accordé aux sportifs de haut niveau. Il s'agit donc, notamment pour les jeux comptant peu de licenciés et dans lesquels le professionnalisme est quasi-inexistant, d'isoler les meilleurs joueurs français du reste des effectifs, en fixant comme limite, inévitablement arbitraire, les cent premiers du classement publié par chaque fédération.

² Pour contourner ce problème, il aurait théoriquement fallu retenir, pour cent joueurs de go, environ cinq mille joueurs d'échecs. Pour autant, cela reviendrait à tabler sur le fait qu'il existe un rapport de proportionnalité strict entre les élites de jeux aux fonctionnements très divers, ce qui ne va pas non plus de soi. En tout état de cause, de telles données eussent été particulièrement ardues à rassembler pour les six jeux.

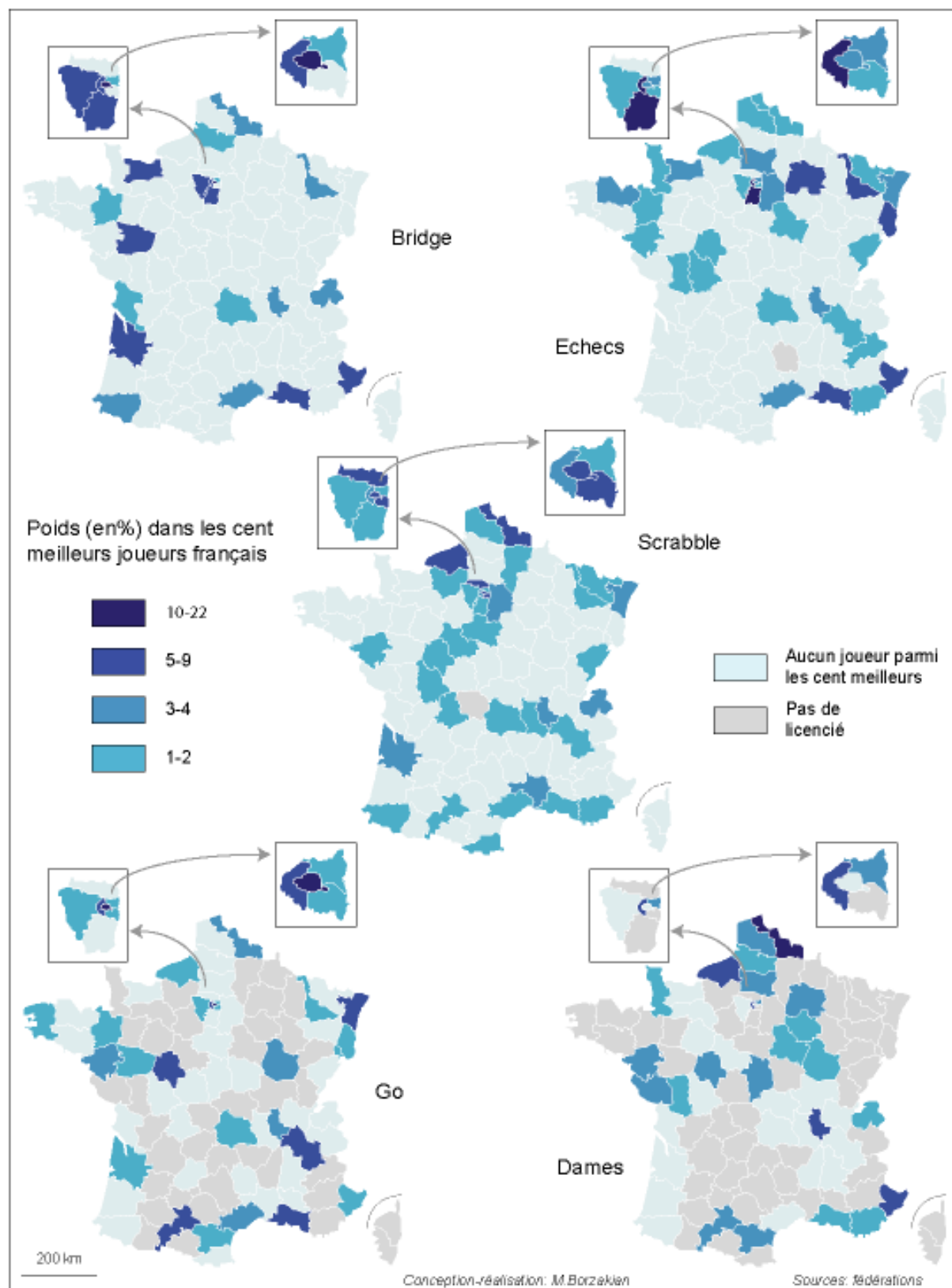


Figure 5.7 : Le haut niveau : poids des départements dans l'élite du bridge, des échecs, du go, des dames et du scrabble (Données : FFB, FFE, FFG, FFJD et FFSc)

Une corrélation variable entre la masse et l'élite

En réponse à la question posée en début de section, la situation des dames et du go confirme bien la dépendance spatiale qui existe, dans le cas de pratiques peu diffusées, entre la masse des effectifs et les plus forts joueurs français. En dehors de quelques départements offrant un profil particulier, on rencontre les représentants du haut du classement national là où sont concentrés les licenciés. C'est d'ailleurs pour ces deux jeux que le taux de corrélation entre effectif de licencié et nombre de représentants de l'élite est, de loin, le plus élevé, dépassant dans les deux cas 0,8 – y compris après consolidation de l'échantillon en excluant les valeurs extrêmes.

Un peu plus surprenant, le bridge, pourtant le plus pratiqué des six jeux, présente, au moins en première analyse, un profil semblable : le coefficient de corrélation entre les effectifs de licenciés et les joueurs de l'élite avoisine 0,8 et, sur le graphique de corrélation correspondant, très peu de départements s'éloignent de manière significative de la droite de régression. De plus, en dehors du cas parisien, il est aisé d'avancer une explication pour ceux où l'élite est surreprésentée – Alpes-Maritimes, Maine-et-Loire et Calvados. Il s'agit en effet de trois départements dans lesquels un club dynamique a su recruter quelques joueurs pour renforcer une équipe de première division du championnat de France interclubs : cette surreprésentation de forts joueurs est donc conjoncturelle plutôt que structurelle, et relève plus de la consommation que de la production. La question des départements comptant peu de forts joueurs, eu égard à leur effectif total, est en revanche plus difficile à trancher : elle laisse poindre l'hypothèse, en particulier dans le Var, le Rhône et les Yvelines, du développement d'une pratique plus volontiers tournée vers le loisir et la convivialité que vers la compétition et, ce qui revient presque au même, de licenciés majoritairement peu enclins à un investissement important pour améliorer leurs résultats sportifs.

De même, on note que les joueurs de scrabble bretons, bien que relativement nombreux, sont entièrement absents de l'élite française. Toutefois, là encore, les écarts à l'indépendance ne sont jamais très prononcés, laissant penser que la distribution des effectifs de licenciés participe bien à déterminer celle des meilleurs joueurs. Il en va de même pour les dames, où quelques exceptions ne suffisent pas à remettre en cause la vision d'ensemble, qui veut que l'on retrouve une large part de l'élite française dans les départements septentrionaux, les mieux fournis du pays en licenciés.

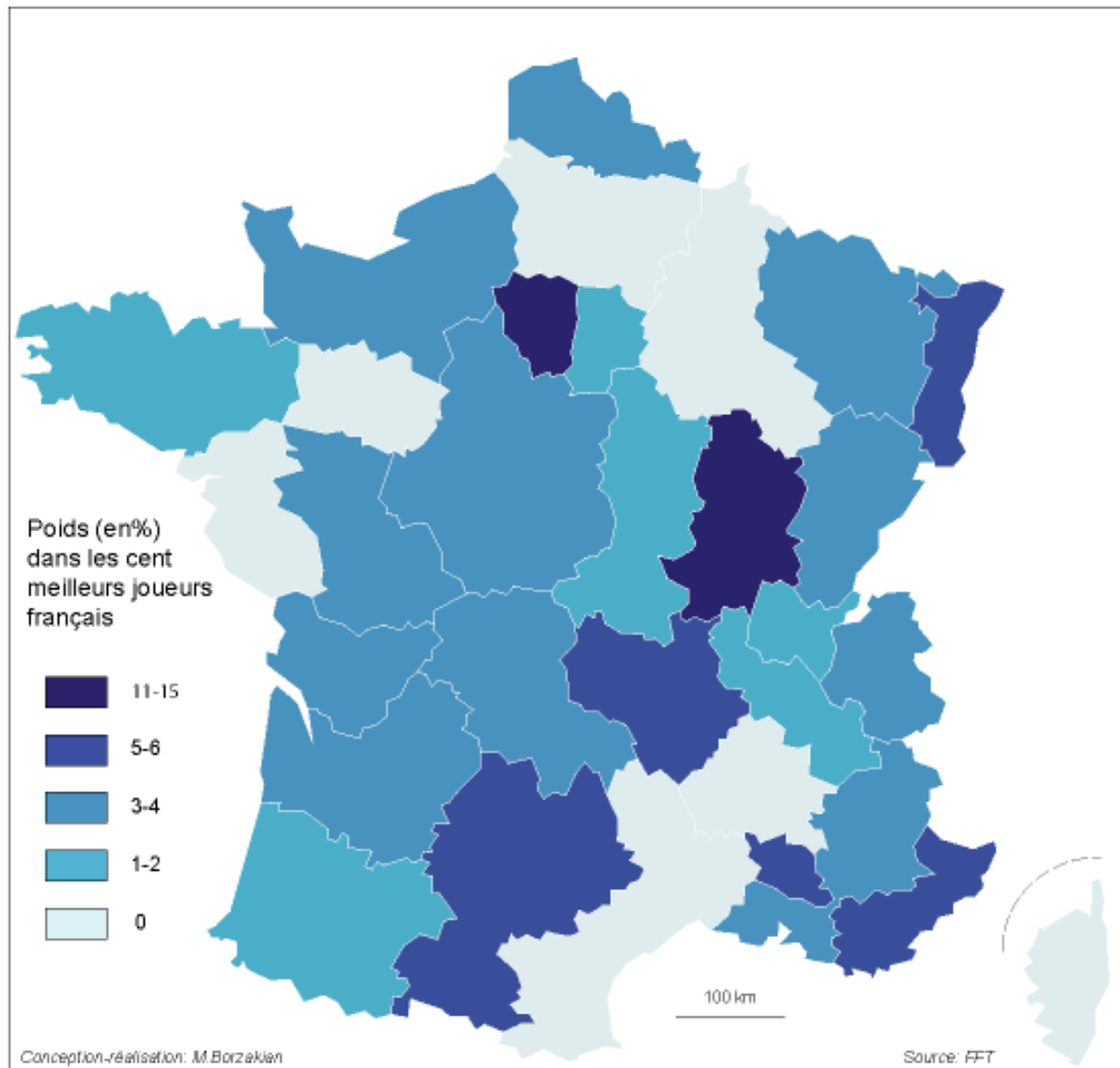


Figure 5.8 : Le haut niveau : poids des départements dans l'élite du tarot (Données : FFT)

Vient ensuite le cas du tarot (figure 5.8), qui s'avère le plus surprenant. La place secondaire tenue par les compétitions interclubs rend la question de la mobilité des joueurs très marginale. Pourtant, la géographie de l'élite ne suit que partiellement celle des licenciés, avec une nette surreprésentation des meilleurs joueurs en Île-de-France et en Alsace, pour une situation inverse dans l'Ain ou de la Corse, tandis que la Bourgogne se contente de tenir son rang – gardons quand même à l'esprit les différences de taille entre les comités, qui peuvent impliquer des effets de seuil pour les moins grands d'entre eux. Comme pour le bridge et le scrabble, on a peut-être là deux types antagonistes d'espaces ludiques, suivant que sont

concentrés des licenciés tournés vers la compétition ou vers une pratique plus conviviale, quoique dans un cadre institutionnel.

Le championnat de France interclubs est l'une des compétitions les plus importantes organisées par la FFE. À ce titre, elle est au cœur de la pratique institutionnalisée des échecs en France. Au sein de sa première division, dans une moindre mesure des suivantes, se met en place un marché des joueurs. Un modèle d'un tel marché a été élaboré, il y a une génération, pour le rugby, qui se caractérise par l'existence de trois niveaux imbriqués : on a, suivant la place d'un club dans la hiérarchie sportive, un recrutement de voisinage, de sélection ou d'élection¹. On a montré que ce modèle s'appliquait, au moins dans ses grandes lignes, aux échecs². De fait, la géographie de l'élite des échecs dessine simplement celle des clubs de première division, dont les plus performants sont localisés à Clichy-la-Garenne, dans les Hauts-de-Seine, Évry, dans l'Essonne, Châlons-en-Champagne, Mulhouse, Cannes, Marseille ou encore Vandœuvre-lès-Nancy. Parmi ces clubs, plusieurs figurent dans l'élite à la faveur d'une politique récente – dont rien ne permet d'affirmer qu'elle sera suivie sur le long terme. En s'appuyant sur des subventions adéquates, le succès a été, dès lors, permis par le recrutement de certains des meilleurs joueurs français. Ainsi, on peut parler, dans le cas de la Marne et de l'Essonne, d'espaces consommateurs.

À l'inverse, les clubs de Cannes et de Clichy, entre autres, font depuis longtemps partie de l'élite des échecs français, tout en étant localisés au sein de régions de forte concentration de licenciés. Se combinent alors production et consommation : de la masse de pratiquants de la région, émerge une élite, éventuellement complétée par le recrutement, à des fins sportives, d'autres forts joueurs français.

Reste le cas particulier de la Corse : avec ses plus de quatre mille licenciés à la FFE, l'île ne compte pourtant aucun représentant parmi les cent meilleurs joueurs français. On a déjà évoqué le fait que cet engouement corse pour les échecs demeure très récent, et il semblerait, notamment si l'on en croit les résultats de certains jeunes et très jeunes joueurs, que la situation évolue vers une plus grande correspondance spatiale entre nombre de licenciés et présence dans l'élite.

¹ Augustin J.-P., Garrigou A., 1985, *op. cit.*, p. 175.

² Borzakian M., 2007, « Une géographie de la pratique des échecs en France », *Annales de géographie*, n°655, juin, pp. 291-300.

Le haut niveau : un phénomène cumulatif à plusieurs titres

Il est également possible d'envisager cette question sous un angle différent. Pour cela, on commencera par une première remarque générale : on observe, sur les figures 5.7 et 5.8, qu'une même tendance s'affirme pour tous les jeux, constituant l'élément clef de cette problématique des liens entre la masse des licenciés et l'émergence de forts compétiteurs : elle tient au fait que les départements comptant le plus de joueurs dans la partie haute des différents classements nationaux correspondent, dans la majorité des cas, à des situations extrêmes : les concentrations de forts joueurs s'avèrent, presque toujours, trop importantes pour pouvoir se réduire uniquement à un lien avec une base étendue.

Quelques exemples permettront d'explicitier ce point. Un premier cas concerne le département des Hauts-de-Seine. Celui-ci est certes très bien pourvu en termes de licenciés d'échecs, avec plus de 3% des effectifs de la FFE. Néanmoins, ce total est sans commune mesure avec la présence dans le département de dix des cent meilleurs joueurs français. De même, avec pas moins de 20% de l'élite bridgeuse française, Paris dépasse largement ce qu'on pourrait attendre d'un département comptant un peu moins de 7% des licenciés à la FFB. Paris, encore, concentre il est vrai un dixième des joueurs de go recensés mais, dans le même temps, vingt-deux représentants de l'élite. Au total, ces exemples montrent clairement que le haut niveau est un phénomène cumulatif, possédant une forte tendance à s'auto-entretenir, et dont la géographie tient, par conséquent, tout autant à des facteurs propres aux jeux eux-mêmes qu'à la régionalisation des pratiques.

En effet, un premier type d'explication tient à la fois à un phénomène d'émulation et à la plus grande facilité qu'il y a à progresser lorsqu'on a l'occasion de fréquenter des joueurs de bon niveau. En ce sens, on a là une forme d'externalité positive : l'agglomération des meilleurs joueurs facilite, entres autres choses, des échanges d'informations qui favorisent la progression de tout le groupe et l'émergence progressive de nouveaux compétiteurs de bon niveau. Alors qu'inversement, progresser à un jeu n'implique pas seulement l'incorporation de connaissances théoriques, mais également une pratique soutenue avec des joueurs expérimentés et, plus largement, une motivation qui sera d'autant plus grande que l'on évolue dans un environnement où l'excellence ne revêt pas un caractère exceptionnel.

Dans le cas des échecs, dans une certaine mesure du bridge, voire également des autres jeux mais alors seulement à la marge, intervient une autre explication, qui nuance ce modèle peut-

être quelque peu simpliste. La présence de joueurs de l'élite ne se contente pas de favoriser l'émergence de nouveaux talents, elle confère également aux clubs concernés une forte attractivité : les bons résultats, les subventions locales et la perspective d'un projet sportif stimulant ont toutes les chances de faire venir d'autant plus de bons joueurs. Ce qui explique que les régions productrices évoquées plus haut, comme la Côte d'Azur et l'Alsace, soient également consommatrices : le niveau élevé de leurs clubs – ceux de Cannes, Antibes, Hyères, Mulhouse, Bischwiller et Strasbourg participaient tous à la première division du championnat de France en 2008 – permettant d'attirer une élite exogène, en plus de celle formée sur place. La longévité, en revanche, demeure l'apanage de régions qui favorisent, à un moment ou un autre, la dimension productive, comme en témoigne la présence au plus haut niveau de certains des meilleurs clubs d'Alsace et du Sud-Est pendant plusieurs décennies.

5.3.2 Des constantes dans la géographie des élites ludiques

Enfin, une autre piste digne d'intérêt consiste à déterminer où se concentre l'élite ludique de la France, tous jeux confondus, et surtout à établir si ces derniers présentent sur ce point des similitudes. Celles-ci permettraient d'identifier des régions où les pratiques ludiques, quelles qu'elles soient, se caractérisent par la recherche de l'excellence, et d'autres où, au contraire, c'est plutôt le loisir qui l'emporte sur les considérations sportives. On se trouve ainsi face à la question cruciale des disparités, non plus entre les jeux, mais entre les différentes manières de les pratiquer.

Des élites concentrées dans les grandes agglomérations, Paris et la Côte d'Azur en tête

Le premier point important concerne le fait que l'élite apparaît comme fortement concentrée, et ce, y compris si l'on considère tous les jeux simultanément. En excluant le tarot à cause de l'impossibilité de comparer les unités spatiales, ce sont trente-neuf départements qui ne comptent aucun joueur parmi les cents premiers de l'un des six classements nationaux, quand onze autres n'en possèdent qu'un seul. Les déséquilibres apparaissent d'autant mieux si l'on envisage cette distribution depuis le sommet de la hiérarchie, avec un très petit nombre de

départements se partageant une très large part de l'élite. Ainsi, seulement six d'entre eux concentrent un tiers des joueurs représentés sur la figure 5.7.

De grandes agglomérations constituent ce groupe et, en particulier, les départements de Paris et les Hauts-de-Seine rassemblent, à eux deux, quasiment un sixième de l'ensemble de l'élite – on voit, là encore, que la taille des effectifs ne peut suffire à expliquer un tel déséquilibre –, suivis par le Nord, les Alpes-Maritimes, les Bouches-du-Rhône et le Rhône. Il n'est pas possible toutefois de généraliser, certaines autres grandes villes demeurant nettement en arrière : la Gironde et la Loire-Atlantique, avec seulement dix joueurs dans chacun des deux départements, accusent un net retard sur les précédentes. La situation est assez similaire pour le tarot, où seulement deux comités départementaux sur trente-et-un – Franche-Comté et Île-de-France – concentrent un peu plus du quart des cent meilleurs joueurs français, avec pas moins de vingt-six joueurs à eux deux et, là encore, une place importante tenue par l'agglomération parisienne.

En plus de ces déséquilibres, on distingue des départements généralistes, bien représentés dans plusieurs jeux, par opposition à d'autres plus spécialisés. Dans le premier groupe, seuls cinq départements apparaissent dans l'élite de l'ensemble de l'échantillon, neuf autres dans quatre jeux sur les cinq : si l'on retient ce critère, le haut niveau dessine là encore la France des métropoles. Paris – et presque tout l'Île-de-France –, Lyon, Bordeaux, Marseille, Lille, Nice, mais également Nancy, Montpellier ou encore Clermont-Ferrand sont concernées, avec pour les trois dernières un total modeste mais bien réparti entre les différents jeux. Inversement, certains départements n'apparaissent sur la figure 5.7 qu'à la faveur d'une ou deux spécialités. La Marne et le Haut-Rhin, par exemple, sont tirés vers le haut par les échecs, tandis que le Calvados est également concerné par seulement deux jeux, les échecs et, surtout, le bridge.

Au total, l'Ouest Parisien et la Côte d'Azur, déjà bien représentés, dans l'ensemble, en termes d'effectifs, sont les deux régions qui se détachent, de manière évidente, quant à leur poids dans l'élite des joueurs français, suivis par l'Alsace et l'agglomération lyonnaise, cependant que ce sont les vides qui l'emportent lorsque l'on monte dans les hiérarchies ludiques, avec une tendance à la macrocéphalie commune à tous les jeux.

Des régions du haut niveau ?

Mais plutôt que ces valeurs brutes, ce qui doit attirer l'attention concerne surtout les écarts entre les effectifs réels de joueurs appartenant à l'élite et ceux, théoriques, qui découleraient d'une hypothèse de dépendance avec le nombre total de licenciés. À cette fin, a été calculé, pour chaque département et chaque jeu, un indice traduisant la plus ou moins grande surreprésentation ou sous-représentation de l'élite, au regard du nombre de licenciés¹. Première remarque permise par cet indice : la très grande majorité des départements offre un profil intermédiaire, avec des valeurs proches de zéro, présentant donc un faible intérêt. Surtout, il y a peu de situations univoques, avec une surreprésentation de l'élite concernant simultanément plusieurs jeux : beaucoup de départements ne doivent leur relativement bon score qu'à un seul jeu, tandis que certains présentant des profils très contradictoires.

Tout de même, quelques cas dénotent une grande constance. Ainsi, Paris et les Hauts-de-Seine, toujours, se caractérisent par une surreprésentation presque systématique du haut niveau. Pour le bridge, le scrabble et le go, Paris se distingue nettement. On a une surreprésentation un peu moins marquée pour les échecs, et en apparence nulle pour le jeu de dames. En réalité, les forts joueurs parisiens de dames, en raison de l'absence de club adapté dans les limites administratives de la ville, font partie des adhérents du club de Montrouge, et sont, par conséquent, comptabilisés dans les Hauts-de-Seine. Indépendamment de cette anomalie, la partie occidentale de la Petite Couronne parisienne constitue, justement, le deuxième pôle de l'élite ludique française, avec, là encore, une nette surreprésentation des joueurs de haut niveau par rapport aux effectifs, tant aux échecs qu'au bridge et au scrabble. Sans atteindre les mêmes extrêmes, les joueurs de go de ce département sont également bien représentés parmi les cent premiers français. Si l'on ajoute le tarot à l'analyse, on constate que l'Alsace et la Lorraine – moins la Meuse, qui se distinguait déjà très nettement du reste de la Région par de faibles effectifs et taux de pénétration – ont également un profil plutôt tourné vers l'excellence, et ce pour tous les jeux, à l'exception du bridge.

¹ L'indice a été réalisé, pour chacun des jeux moins le tarot, à partir d'un diagramme de corrélation avec, comme variable exogène (abscisses), la quantité de licenciés et, comme variable endogène (ordonnées), le nombre de joueurs parmi les cent meilleurs français. Suivant la distance de chaque point à la droite de régression, a été attribué un score allant de 3 (forte surreprésentation de joueurs de l'élite) à -2 (forte sous-représentation). Puis, pour chaque département, l'addition des cinq résultats donne un indice global. Celui-ci souffre, certes, de la question soulevée au départ à propos d'élites de même taille pour des jeux dont les effectifs totaux varient considérablement. On a toutefois là un indice rudimentaire permettant quelques conclusions raisonnablement assurées.

À l'opposé, seuls deux départements se dégagent de l'ensemble par un faible poids dans l'élite : les Yvelines et le Var. Pour le premier, cela permet de nuancer la cohérence de l'Ouest Parisien décelable sur les cartes des effectifs d'ensemble : en particulier aux échecs et au bridge, les nombreux licenciés des Yvelines n'occupent en effet qu'une place très marginale parmi l'élite, le phénomène étant encore plus marqué dans le cas du go. Le profil du Var est très proche, avec des effectifs de licenciés plutôt importants dans la majorité des jeux mais un poids bien moindre au sein de l'élite.

*

* *

En somme, viennent s'ajouter, aux disparités entre les effectifs de pratiquants, d'importantes inégalités concernant les meilleurs joueurs. À la question de la corrélation entre l'une et l'autre réalités, il n'est pas de réponse tranchée, puisqu'on recense des cas très divers, y compris pour des jeux, comme le tarot, où n'existe pas de pratique professionnelle, et où, pourtant, la correspondance spatiale entre la masse de licenciés et les plus forts joueurs ne se vérifie que très partiellement. Cette relative indépendance, peut s'expliquer, notamment, par l'existence de régions où, indépendamment du jeu considéré, les pratiquants tendent à privilégier une pratique en dehors des compétitions, autres que des tournois locaux, où la convivialité l'emporte sur le désir de gagner. Dans le même temps, l'étude de la géographie du haut niveau implique de distinguer des régions productrices de forts joueurs, qui peuvent rarement se passer d'une masse de pratiquants conséquente, et des régions consommatrices, capables d'attirer, dans le cadre de compétitions interclubs professionnelles, les meilleurs joueurs du pays.

CONCLUSION DU CHAPITRE 5

Des développements factuels qui précèdent, montrant que la géographie des pratiques ludiques est plus marquée par les différences entre les jeux que les points communs, on rappellera brièvement quelques faits saillants. Premièrement, pour trois des jeux étudiés, il s'avère relativement aisé de distinguer de grandes régions de forte pratique, que des effectifs nombreux et des taux de pénétration plutôt élevés individualisent bien par rapport au reste du pays. C'est le cas de l'Ouest Parisien et de la Côte d'Azur pour le bridge ; associés à l'agglomération lyonnaise, ces espaces réunissent un quart des licenciés français. Le même statut revient à la Corse, l'Alsace, l'Île-de-France et, encore une fois, la Côte d'Azur, pour les échecs, avec, cette fois-ci, pas loin de la moitié des effectifs de la FFE. Enfin, la pratique du tarot se concentre de manière indéniable dans les moitiés sud de la Franche-Comté et de la Bourgogne, prolongées par le Lyonnais, la Bresse et le Bugey. Corollairement, la carte de ces trois jeux laisse percevoir des espaces répulsifs, dont certains très apparents. Ainsi d'une vaste partie nord-ouest du pays pour le tarot et d'un large quart nord-est pour le bridge.

Le scrabble, pour sa part, présente une géographie beaucoup plus homogène, dont il est difficile d'extraire des régions s'individualisant franchement. On observe tout le contraire pour le go et les dames, qui se caractérisent par l'existence de quelques îlots de pratique. Une petite partie septentrionale du pays, avec pour noyau le département du Nord, donne même à la carte de la pratique des dames un fort caractère macrocéphale, alors que Paris et quelques métropoles régionales concentrent l'essentiel des pratiquants de go.

Quant au haut niveau, on a vu que sa géographie ne suivait pas forcément celle des effectifs : si le lien semble évident pour les dames et le go, voire le bridge et le scrabble, les échecs et le tarot offrent, en revanche, de nombreux contre-exemples. Ces derniers s'ajoutent à certaines particularités du haut niveau, qui lui donnent, notamment, une capacité à s'auto-entretenir et un caractère cumulatif manifestes.

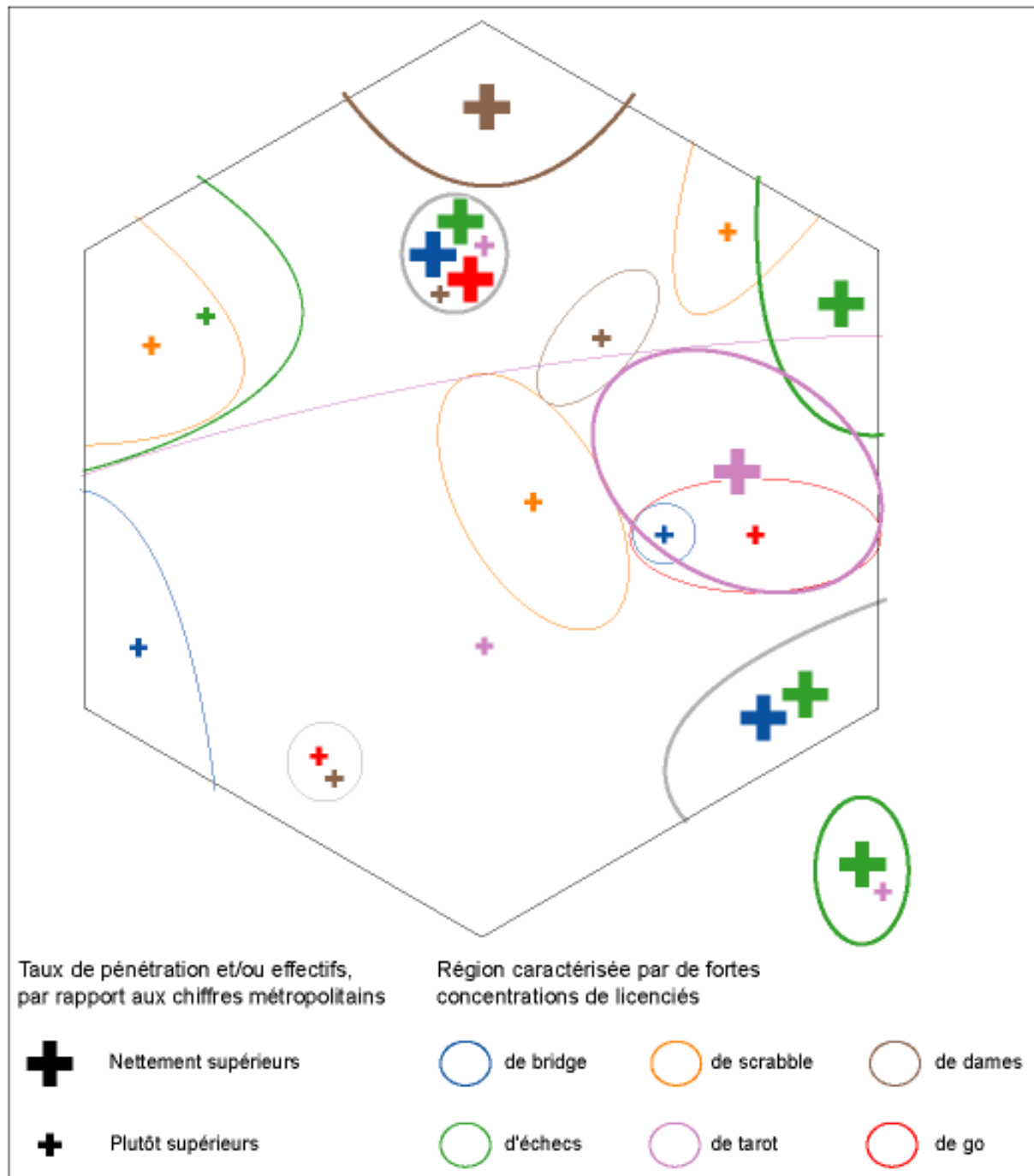


Figure 5.9 : Régions ludiques françaises, schéma de synthèse

La figure 5.9 résume les éléments exposés dans les pages qui précèdent. Elle met en valeur le poids de la partie occidentale de l'Île-de-France, ainsi que l'importance de l'axe Paris-Lyon-Marseille-Nice, qui n'est pas sans rappeler, avec toutefois quelques nuances, le dessin des

régions marquées par l'importance des sports de prestige¹. On note, également, le retrait relatif du Sud-Ouest et même, dans une certaine mesure, d'une large part du pays, située à l'ouest de l'axe précité.

Il faut ajouter un autre commentaire. Au-delà de la seule valeur descriptive de ce chapitre, on retiendra que l'examen de la question du haut niveau a débouché sur un point fondamental pour la suite : s'il y a une géographie différenciée des pratiques ludiques, il existe également d'autres types de disparités, qui opposent cette fois des manières de pratiquer les jeux, plutôt que les jeux entre eux. Dans l'optique d'un examen des déterminants socio-culturels de la géographie ludique de la France, il faudra garder ce point à l'esprit, reprenant ainsi à notre compte l'idée que, entre autres modalités de pratique, l'attrait pour la compétition ou, à l'opposé, le fait de privilégier une pratique de loisirs, sont des éléments de distinction importants, au même titre que les valeurs véhiculées par tel ou tel jeu².

¹ Vigouroux M. (dir.), 1997, *op. cit.*, p. 72 ; Augustin J.-P., Bourdeau P., Ravenel L., 2008, *op. cit.*, p. 51.

² Defrance J., 2003, *Sociologie du sport*, Paris, La Découverte (4^{ème} édition), p. 27.

CONCLUSION DE LA DEUXIÈME PARTIE : POLITIQUE ET DIVERSITÉ CULTURELLE

Ainsi, à l'échelle mondiale, en premier lieu, l'examen des données disponibles sur les pratiques ludiques aboutit à l'identification de nombreux déséquilibres, d'écarts importants entre les effectifs de licenciés. En somme, de régions ludiques, définies par la forte surreprésentation d'une pratique ou par une combinaison spécifique de plusieurs d'entre elles. Les contrastes sont, entre ces régions, considérables. Ils témoignent, au-delà de la tendance de certains jeux occidentaux à s'imposer à la majeure partie de l'humanité, de la vivacité de certaines barrières culturelles, ainsi que de la capacité de certains groupes humains à se réappropriier des pratiques diverses, nouvellement importées. En somme, ils confirment le postulat paradoxal suivant lequel l'humanité serait une « *machine à fabriquer [...] de la différence* » et, dans le même mouvement, « *de l'homogénéité culturelle* »¹, y compris dans le cadre de phénomènes qui semblent, de prime abord, relever d'un processus d'acculturation, et donc d'uniformisation.

La France s'insère, bien entendu, dans ce contexte. Il n'y a donc rien de surprenant à ce que, d'une part, on y observe des différences considérables d'intensité de pratique, suivant les jeux que l'on étudie, sans pour autant que ces contrastes reproduisent fidèlement ce qui a été observé à une plus petite échelle cartographique. D'autre part, on s'attend, avec raison, à observer que des frontières culturelles se dessinent également à cette échelle nationale, opposant, là encore, des espaces diversement faciles à délimiter.

Avant de chercher à identifier les facteurs explicatifs les plus pertinents, pour éclairer cette régionalisation ludique, à l'échelle de la France, on insistera sur un point développé dans le quatrième chapitre, puis effleuré dans le cinquième, à propos du haut niveau, qui nous semble constituer un élément de compréhension crucial de l'émergence de certaines pratiques. Il s'agit de tout ce qui, dans le processus de diffusion des jeux, relève d'actions conscientes,

¹ Warnier J.-P., 2007, *op. cit.*, p. 28.

réfléchies, volontaires, dont l'objectif est de populariser tel ou tel jeu, auprès d'un public défini. Qu'il s'agisse du soutien logistique et financier, accordé par la Nihon Ki-in, au développement du go en Europe, ou encore des efforts consentis par les régimes soviétique, puis chinois, pour faire des échecs une composante fondamentale de leur politique intérieure et extérieure, on a là des exemples d'actions volontaristes, qui provoquent, puis encouragent, le développement de certaines pratiques. Avec des spécificités, liées à l'échelle et au contexte, on va retrouver, pour la France, de telles actions.

Leur portée considérable, dans les exemples décrits dans le quatrième chapitre, doit d'ores et déjà servir d'avertissement : les déterminants de tous ordres – par exemple l'opposition entre espaces ruraux et urbains ou les stratégies de distinction – ne doivent pas faire oublier l'importance des politiques culturelles et le fait que la culture est, aussi, « une affaire d'État »¹.

¹ *Ibid.*, pp. 77-79.

TROISIÈME PARTIE : LA RAISON GÉOGRAPHIQUE DES JEUX

Maintenant qu'est achevée l'entreprise de description des logiques régionales de chacun des six jeux étudiés, il nous reste à mener à bien la part la plus importante de ce travail : expliquer, au moins en partie, ce qui détermine cette régionalisation, c'est-à-dire comprendre les régions ludiques, en identifiant quels en sont les facteurs explicatifs les plus pertinents.

Dans ce but, nous reprenons à notre compte la démarche, rapidement décrite en conclusion du deuxième chapitre, de la géographie du sport. Celle-ci met en avant, parmi les facteurs explicatifs de la régionalisation sportive, un certain nombre de « *fondamentaux géographiques* », au premier rang desquels on peut citer le peuplement, les logiques de diffusion des innovations et, au moins pour certains sports, les propriétés physiques du milieu¹. Elle s'appuie également sur les travaux de sociologie du sport, en particulier des analyses de type structuralistes, inspirées par les travaux de Bourdieu². Ces dernières traitent des pratiques sportives en les considérant comme un produit répondant à un besoin. Elles interrogent, dans ce cadre, les modalités d'adéquation entre une offre et une demande. La dynamique de celle-ci est alimentée par des déterminants de type socio-culturel³.

On postulera que la régionalisation ludique peut être comprise à l'aune de cette grille d'analyse, comme on a commencé à le montrer, dans les deuxième et quatrième chapitres, en dressant des passerelles entre la logique interne des jeux et leur distribution spatiale à

¹ Augustin J.-P., Bourdeau P., Ravenel L., 2008, *op. cit.*, pp. 35-41.

² *Ibid.*, pp.

³ Pociello C., 1981, *op. cit.*, pp. 10-13.

l'échelle mondiale. Dans le même temps, on considérera comme admise la porosité de la frontière entre les problématiques proprement géographiques et celles empruntées aux autres sciences sociales¹. Porosité liée au fait que l'espace constitue, aux côtés, entre autres, de ce qui relève de l'économique, du sociologique ou du temporel, l'une des dimensions du « *système sociétal* » et, à ce titre, contient toutes les autres, tout autant qu'il s'inscrit en elles².

On a néanmoins préféré, dans cette troisième partie, séparer – dans la mesure où le permet leur imbrication – les facteurs explicatifs relevant plus directement de la géographie, de ceux empruntés, en premier lieu, à la sociologie. Ce choix est motivé par ce qui nous a semblé être un moyen d'exprimer plus clairement les implications des résultats exposés dans cette ultime partie.

Suivant cette logique, les premiers éléments examinés concernent la géographie du peuplement français. Il s'agit, non seulement, d'établir l'impact de la démographie sur les pratiques ludiques, en mobilisant des données sur les populations des départements, mais également d'explorer les rapports entre ces mêmes pratiques et les oppositions entre espaces urbains et ruraux, examinant par là d'autres modalités de la détermination de la géographie des jeux par le peuplement (chapitre 6).

On verra que, partant de ce type d'analyses, le lien se fait assez naturellement, *via* les caractéristiques sociales et culturelles de ces espaces différenciés, vers une mobilisation de facteurs d'ordre sociologique, à commencer par les stratégies de distinction élaborées par les joueurs. Ces facteurs, eux aussi, demeurent imbriqués dans des logiques géographiques, qui interviennent inévitablement, même lorsqu'il est question de distribution *sociale* des pratiques (chapitre 7).

¹ Augustin J.-P., Bourdeau P., Ravenel L., 2008, *op. cit.*, p. 35.

² Lussault M., 2007, *op. cit.*, p. 39.

CHAPITRE 6 : JEUX ET GÉOGRAPHIE DU PEUPEMENT

Parmi ces fondamentaux géographiques, susceptibles d'éclairer les pratiques ludiques, on traitera, en priorité, de la distribution spatiale de la population. Celle-ci a été mise en avant comme facteur explicatif de la régionalisation sportive, en particulier à propos du football. Ainsi, il a été montré que la distribution spatiale des effectifs de licenciés de ce sport était, à l'échelle nationale, largement « *fonction de la masse démographique des départements* », cependant que l'on retrouve cette logique à l'échelle régionale, avec une forte corrélation entre le taux de pratique du football et la population des communes franc-comtoises¹. De même, le nombre de clubs engagés dans les échelons nationaux du championnat de France de football, soit ses cinq premières divisions, est largement corrélé à la population des régions².

Loin de pouvoir réduire notre examen à une recherche de corrélations entre démographie et intensité des pratiques ludiques, sont également incluses dans la notion de peuplement, les oppositions entre urbain et rural. La pratique institutionnalisée d'un jeu implique, au moins temporairement, que plusieurs acteurs soient en situation de coprésence – hors cyber-pratiques, permises par le développement de sites de jeu en ligne, question sur laquelle il faudra s'arrêter. Se pose donc la question de la proximité que doivent entretenir les clubs avec des bassins de population suffisamment importants. Et ce, même si n'interviennent pas, en ce qui nous concerne, les questions d'équipements lourds comme des stades ou des piscines, déterminantes pour éclairer la géographie de certains sports, étroitement liée à la hiérarchie des villes³.

¹ Augustin J.-L., Bourdeau P., Ravenel L., 2008, *op. cit.*, pp. 55-58.

² Ravenel L., 1997, *Le Football de haut niveau en France. Espaces et territoires*, Université d'Avignon et des Pays de Vaucluse, Thèse de Doctorat (non publiée), p. 52.

³ Augustin J.-L., Bourdeau P., Ravenel L., 2008, *op. cit.*, p. 36.

Cette nécessité, qui doit encore être établie, de la proximité entre clubs ludiques et pratiquants, fait de la distance, réalité sociale constitutive de la discipline géographique, ainsi que des stratégies mises en œuvre par les acteurs pour s'arranger de cette contrainte¹, les principales questions guidant ce chapitre. En somme, l'étude du lien entre démographie et géographie des pratiques ludiques ne peut se réduire à une recherche de corrélation entre nombre d'habitants et effectifs de licenciés des départements français, même s'il s'agit là d'une étape nécessaire (6.1). Dans un deuxième temps, elle implique que l'on explore les modalités suivant lesquelles la distance se trouve au cœur des stratégies élaborées par les joueurs, en particulier dans le choix de leur club, contribuant ainsi à déterminer l'insertion des clubs ludiques dans la hiérarchie urbaine (6.2). Enfin, elle nécessite d'être complétée par l'examen des relations entretenues par chaque jeu avec le réseau hiérarchique de villes ou « *système de villes* »², mais également avec les espaces ruraux, dont il faudra établir à quel point ils sont, ou non, répulsifs pour la pratique des jeux de notre échantillon (6.3).

¹ Lussault M., 2007, *op. cit.*, pp. 46-55.

² Pumain D., 1995, « Les systèmes de villes », dans Bailly A., Ferras R., Pumain D. (dir.), *Encyclopédie de la géographie*, Paris, Economica (2^{ème} édition), pp. 623-642.

6.1 LA DÉMOGRAPHIE, UN FACTEUR EXPLICATIF COMMUNE MAIS INSUFFISANT

Il paraît, d'emblée, peu judicieux de postuler que la démographie puisse, à l'échelle de la France, suffire à expliquer les regroupements régionaux identifiés dans le chapitre précédent, ne serait-ce que du fait des différences observées d'un jeu à l'autre. La description de ces régions portait en germe plusieurs hypothèses implicites, laissant supposer l'existence de facteurs d'ordre aussi bien culturel que social ou historique, complétés par des éléments propres à la compétition ludique, en particulier pour le haut niveau.

Pour autant, il serait tout aussi déraisonnable de ne pas chercher à identifier, sinon un lien systématique et univoque, au moins une corrélation partielle entre les fortes densités de population de certaines régions et les importantes concentrations de licenciés des fédérations ludiques, afin, par la suite, d'en identifier les éventuelles variations d'un jeu à l'autre. À partir des effectifs de licenciés par départements, on va voir que, à défaut de tout expliquer, la géographie du peuplement français ne peut être ignorée par qui veut comprendre les logiques régionales de la pratique du bridge, du scrabble et, dans une certaine mesure, des échecs (6.1.1). Dans le même temps, d'autres jeux semblent trouver moins facilement leur place dans une telle grille d'analyse. Ainsi, le go, et plus encore les dames et le tarot, tendent tous les trois, à des degrés variables, à s'éloigner de ce schéma explicatif (6.1.2).

6.1.1 Bridge, échecs et scrabble : une influence indéniable de la démographie

Bridge et échecs : une même corrélation mais suivant des modalités différentes

À condition de laisser temporairement de côté quelques anomalies, dont certaines, il est vrai, de taille, on distingue relativement bien, sur les cartes 5.1 et 5.2 (pages 217 et 218), les principaux déséquilibres démographiques de la France. Ainsi avons-nous constaté, pour le bridge comme pour les échecs, que se dessine assez nettement la « zone de faiblesse démographique » de la France, correspondant à une « large bande de très faible densité [qui]

prend le pays en écharpe des Ardennes aux Pyrénées »¹ : parmi les départements comptant le moins de licenciés de bridge et d'échecs, on relève, notamment, la Haute-Marne, la Nièvre, la Creuse, le Lot, le Tarn-et-Garonne ou encore l'Ariège, qui ont tous en commun le fait que leur population n'excède pas, ou peu, deux cent mille habitants². Dotés des mêmes caractéristiques démographiques, les départements du sud du Massif Central présentent également de très faibles effectifs de licenciés, avec, en particulier, moins de cinquante joueurs affiliés à la FFE dans l'Aveyron et la Haute-Loire.

À ces vides relatifs, s'opposent des pleins, dont beaucoup correspondent aux départements abritant les principales agglomérations du pays. Sont concernés Paris et une large partie du Bassin parisien, Lyon et la vallée de l'Isère, Marseille et les autres métropoles de la côte méditerranéenne et, enfin, l'Alsace et la Moselle, auxquelles il faut encore ajouter des régions où une pratique un peu moins soutenue du bridge et des échecs correspond à des densités de population encore relativement élevées, comme c'est le cas des franges orientales de la Bretagne, autour de Rennes et Nantes, de la Haute-Normandie et du Calvados. Enfin, quoique de manière plus ponctuelle et un peu moins marquée, les agglomérations de Bordeaux, Toulouse et Lille, elles aussi, se dégagent de l'ensemble.

Au total, seules deux régions posent manifestement problème, à la lecture des cartes, en rapport avec cette apparente corrélation entre la géographie des licenciés et celle du peuplement. Au-delà d'une certaine surreprésentation de l'Alsace et des Alpes Maritimes quant au nombre de licenciés d'échecs, c'est surtout la Corse qui apparaît comme une région de premier plan pour la pratique de ce jeu, en dépit d'une population peu nombreuse, puisque l'île totalise moins de trois cent mille habitants. On rencontre un exemple exactement inverse pour le bridge, à savoir la très mauvaise représentation des deux départements alsaciens, aucunement représentative de leur poids démographique.

¹ Noin D., 2009, *Le nouvel Espace français*, Paris, Armand Colin (5^{ème} édition), p. 17.

² Sauf indication contraire, tous les chiffres de ce chapitre sur le peuplement français proviennent des résultats du recensement de 2006, disponibles à l'adresse <http://www.statistiques-locales.insee.fr/>

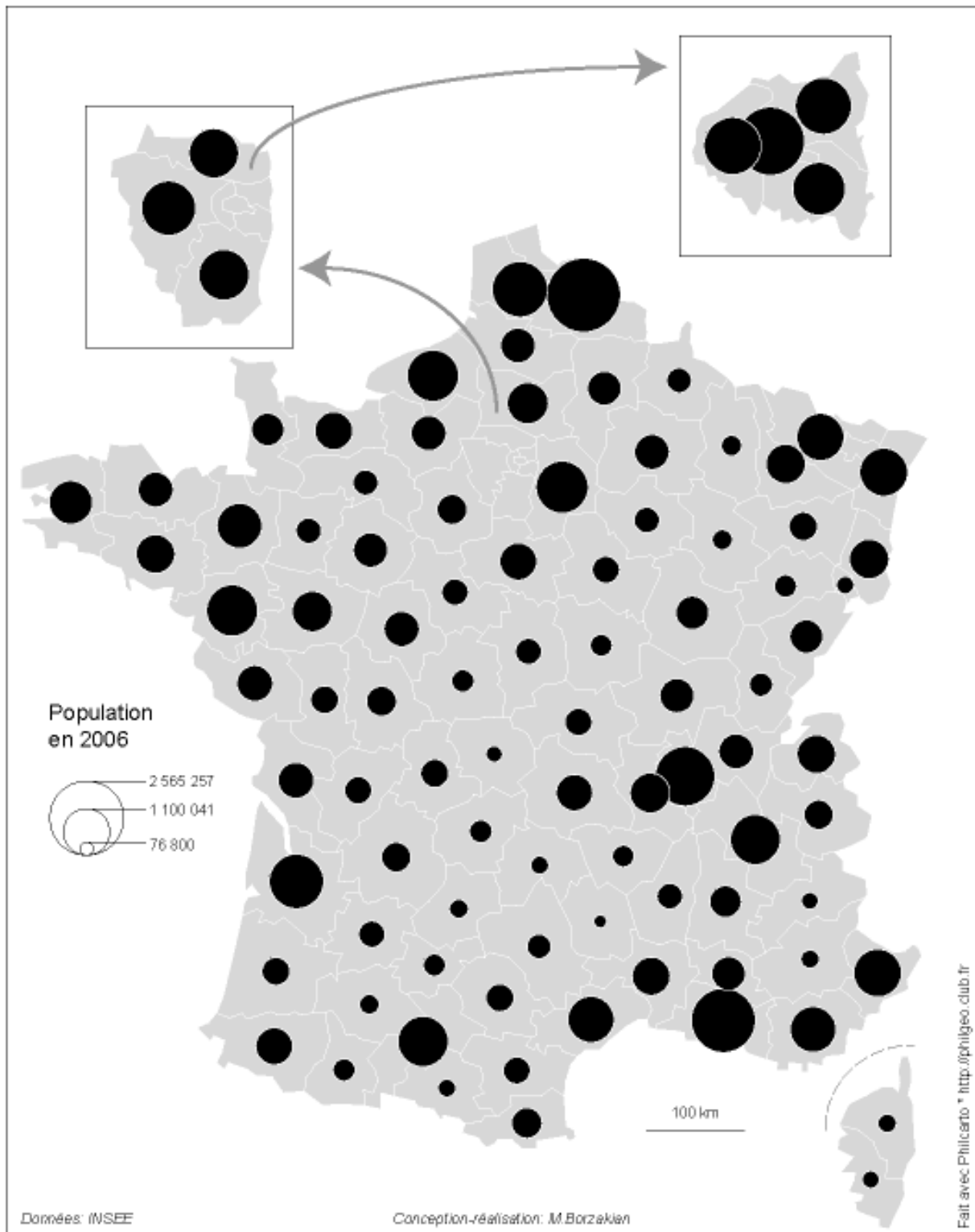


Figure 6.1 : La population des départements français en 2006
(Données : INSEE)

Hormis ces deux importantes anomalies, une analyse plus détaillée de la liste des départements métropolitains permet bien d'établir, dans une majorité de cas, un lien entre le

nombre d'habitants et celui de licenciés. Cette relation se manifeste, en premier lieu, dans le haut de la hiérarchie, puisque les quatre départements les plus peuplés – dans l'ordre, le Nord, Paris, les Bouches-du-Rhône et le Rhône – apparaissent tous parmi les dix premiers en termes d'effectifs à la FFB aussi bien qu'à la FFE, à l'exception du Nord, seulement dix-septième pour les échecs – ce qui correspond encore à des effectifs remarquables. Un peu plus loin dans cette hiérarchie, on constate que les quinze départements abritant le plus de licenciés de bridge comptent chacun plus d'un million d'habitants, à l'exception du Var, dont la population dépasse tout de même les neuf cent quatre-vingt mille individus. Le même type de rapport apparaît, de manière un peu moins évidente, à propos des échecs. On retiendra que, sur vingt-et-un départements millionnaires, quatorze arrivent dans les vingt premières places par leur nombre d'adhérents à la FFE.

À l'autre extrémité de ce classement, ce sont, pour l'essentiel, les départements les moins peuplés qui comptent le plus petit nombre de licenciés à la FFE et, surtout, à la FFB. La Lozère fait figure d'exemple extrême : département totalisant, de loin, le moins d'habitants, il se trouve être également le seul à ne compter aucun joueur affilié à la FFE, cependant qu'on y dénombre soixante-huit pratiquants du bridge, soit le total le plus bas de la France métropolitaine, seulement suivi outre-mer par la Guyane, où l'on recense seulement soixante-trois licenciés. Plus largement, les départements de moins de deux cent mille habitants comptent très rarement plus de cent adhérents à la FFE et deux cent cinquante à la FFB, occupant par conséquent les dernières places, dans un cas comme dans l'autre.

On retrouve donc à l'œuvre la logique évoquée plus haut à propos du football. Dans le cas de jeux dont la diffusion peut être considérée comme arrivée à l'étape de la condensation, voire de la saturation – même si, comme on a pu le voir, les taux de pénétration ne sont pas pour autant homogènes –, il peut en effet sembler naturel que les joueurs soient, par simple effet de masse, plus nombreux dans les départements les plus peuplés¹.

Pour confirmer et préciser cette constatation, les départements de France métropolitaine ont été représentés, sur les figures 6.2 et 6.3, sous la forme de deux nuages de points, dans lesquels chaque individu statistique correspond à un département. Les graphiques montrent, pour les deux jeux, qu'il existe une relation indéniable entre le poids démographique d'un département et la quantité de licenciés à la FFB et à la FFE qu'il abrite. Apparaissent, dans le

¹ Augustin J.-P., Bourdeau P., Ravenel L., *op. cit.*, p. 56.

même temps, quelques cas s'éloignant, de manière parfois significative, de la droite de régression. Surtout, les deux graphiques permettent d'affiner nos premières observations, notamment en précisant la nature du rôle joué par la démographie, qui n'est pas identique pour les deux jeux.

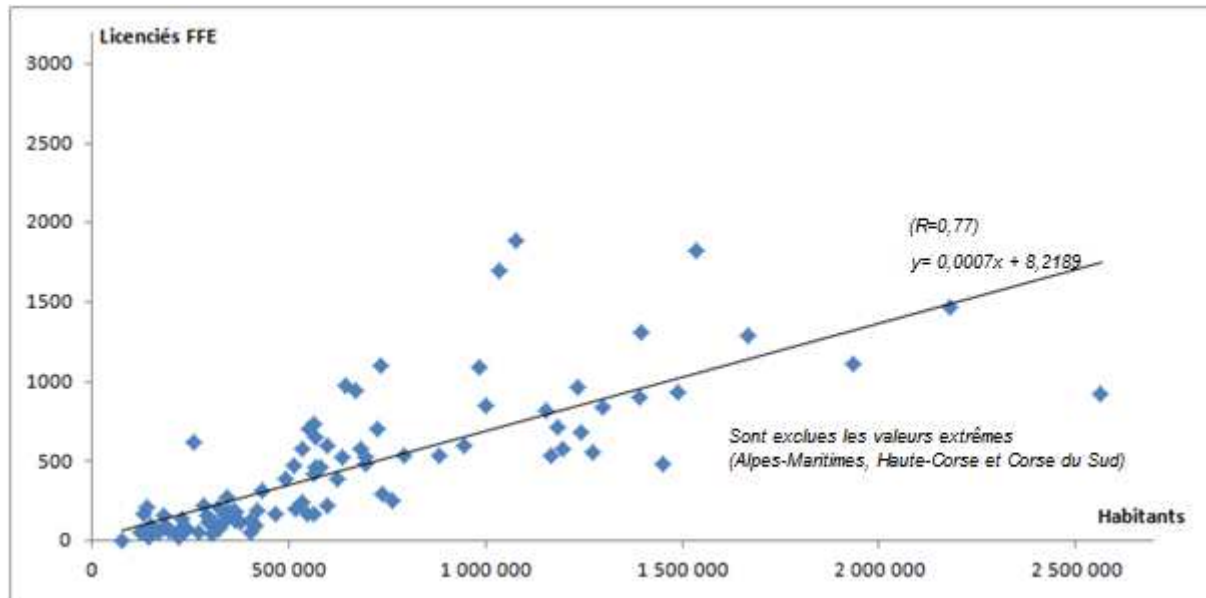


Figure 6.2 : Échecs et démographie : une relation linéaire, en dehors d'exceptions notables
(Données : FFE et INSEE)

Le premier graphique a été légèrement retravaillé par rapport à sa version initiale, qui présentait trois valeurs aberrantes, rapidement évoquées plus haut : les Alpes-Maritimes, la Corse du Sud et, surtout, la Haute-Corse. Pour éviter qu'ils ne faussent la représentation graphique des résultats, ces trois départements ont été, pour le moment, exclus du champ de l'analyse¹. Une fois apportée cette précision, une première remarque concerne la droite de régression, tracée sur cette version modifiée du nuage de points. Elle présente en effet une caractéristique notable : la pente est presque inchangée, par rapport à la version initiale du graphique et, dans le même temps, le terme constant beaucoup plus proche de zéro – 8,2 contre 102,6 dans le graphique comprenant toutes les valeurs. On peut, dès lors,

¹ Il va de soi que ce sont précisément ces valeurs – qui correspondent logiquement aux taux de pénétration les plus remarquables – qui doivent participer à orienter la suite de la réflexion. Cependant, elles sont suffisamment peu nombreuses pour ne pas remettre en cause une première conclusion, d'ordre général, à propos du lien entre le poids démographique d'un département et son nombre de licenciés d'échecs. Le détail des calculs figure en Annexe 3, pp. 397-408.

raisonnablement considérer qu'on a affaire à une fonction linéaire, qui révèle que le nombre de licenciés d'échecs et la démographie tendent à être unis par une relation de proportionnalité.

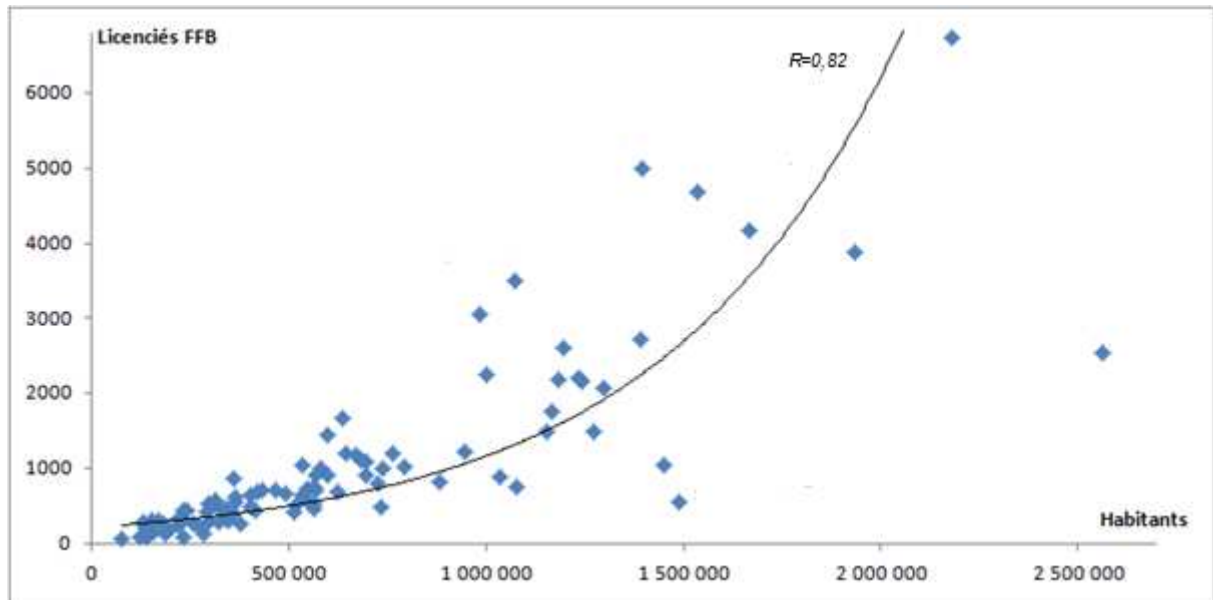


Figure 6.3 : Bridge et démographie : une relation de type cumulatif
(Données : FFB et INSEE)

La conclusion générale, issue de la figure 6.3, est similaire : il y a également une corrélation, au moins partielle, entre les effectifs de licenciés de bridge des départements et leur nombre d'habitants. Toutefois, dans le même temps, on voit aisément que ce deuxième nuage de points offre un profil sensiblement différent. Dans ce cas, le tracé d'une droite de régression ne s'avère pas satisfaisant car elle ne capture qu'une petite partie de la variabilité du nuage de points et, ce faisant, ne rend pas compte de l'ensemble du phénomène. Le choix d'une fonction exponentielle donne, en revanche, des résultats autrement plus probants, comme l'atteste une analyse sommaire des résidus : la somme des écarts au carré est, alors, très inférieure à celle calculée pour la droite de régression, indiquant une meilleure correspondance. La convexité de la fonction exponentielle signifie alors, non seulement qu'elle est croissante – similitude avec les échecs – mais encore, que cette croissance elle-même croît parallèlement au nombre d'habitants : on n'a plus, dans le cas du bridge, de relation proportionnelle entre nos deux variables. Autrement dit, l'augmentation du nombre de licenciés entre, approximativement, zéro et cinq cent mille habitants, est beaucoup moins soutenue qu'avec des populations d'un et demi à deux millions de personnes.

On retiendra donc, sur ce deuxième aspect, une différence notable avec les échecs : dans le cas du bridge, la relation entre démographie et nombre de licenciés suit une logique cumulative, déterminée par une augmentation du second terme plus rapide que celle du premier. Ainsi, toujours à condition d'exclure trois départements, qui demeurent en marge – le Pas-de-Calais, la Seine-Saint-Denis et le Nord –, plus la population d'un département est importante, plus la *proportion* de joueurs de bridge, et pas seulement leur quantité, s'en ressent, au moins dans la majorité des cas.

Une bonne corrélation entre démographie et pratique du scrabble

L'étude de la répartition des licenciés de scrabble permet d'arriver au même type de conclusions que pour les deux jeux précédents, et ce de manière encore plus assurée. Rappelons, en premier lieu, que la carte 5.3 (page 219) faisait déjà ressortir la relative homogénéité – du moins au regard des autres jeux étudiés – de l'espace de la pratique du scrabble. On remarque, en reprenant les valeurs une par une, que des départements relativement peuplés, mais n'abritant pas d'agglomération de plus de trois cent mille habitants, se montrent plus à leur avantage que pour le bridge et les échecs : on peut citer le Finistère, le Morbihan, le Maine-et-Loire, le Loiret ou encore le Puy-de-Dôme, soit des départements abritant des villes intermédiaires¹, et dont la population dépasse cinq cent mille habitants.

Plus précisément, une étude attentive des données départementales permet de montrer à quel point les valeurs relevées pour le scrabble sont nombreuses à traduire le poids démographique des départements. Ainsi, les dix départements totalisant le plus d'affiliés à la FFSc, soit plus de trois cents, sont tous millionnaires. À l'opposé, les vingt qui comptent soixante-sept licenciés ou moins se trouvent, sans exception, en-deçà du seuil des trois cent cinquante mille habitants.

Il faut signaler, malgré tout, quelques exemples qui vont à l'encontre de cette constatation générale. Paris, en particulier, n'apparaît qu'à la vingt-et-unième place de ce classement par

¹ La nomenclature urbaine retenue ici est empruntée à Damette F., Scheibling J., 2003, *Le Territoire français. Permanences et mutations*, Paris, Hachette, p. 124, et se décline comme suit : les deux auteurs parlent de petites ville en-deçà de vingt mille habitants, de villes moyennes entre vingt mille et cent vingt mille, de villes intermédiaires entre cent vingt mille et trois cent cinquante mille, et enfin de grandes villes au-delà, Paris constituant à elle seule une catégorie à part, avec en 2006 un peu plus de dix millions d'habitants recensés dans l'agglomération.

effectifs, avec seulement deux cent vingt-sept licenciés, tandis qu'on n'en dénombre que cent soixante-quatre dans les Hauts-de-Seine, ce qui correspond tout juste à cinq de plus que dans les Vosges et à quinze de moins que dans le Vaucluse. Inversement, plusieurs départements de taille moyenne, comme la Charente-Maritime ou le Morbihan, affichent des effectifs de joueurs de scrabble très respectables, dans les deux cas supérieurs à deux cent soixante-dix.

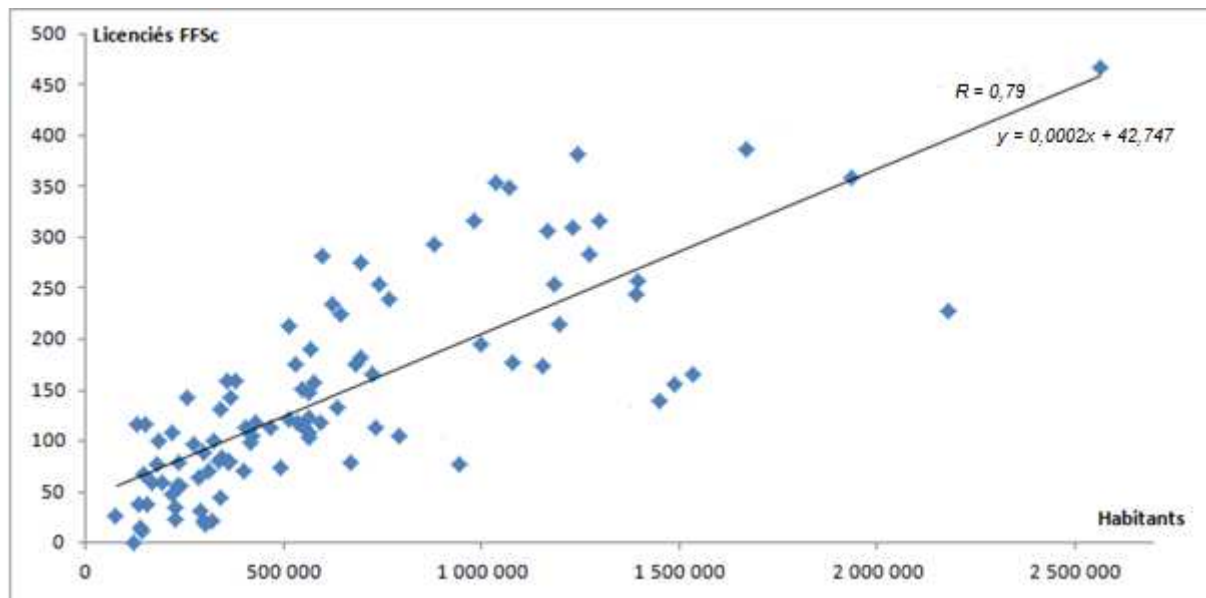


Figure 6.4 : Scrabble et démographie : un lien souffrant peu d'exceptions marquées (Données : FFSc et INSEE)

La représentation graphique des données permet, là encore, de préciser l'analyse et, surtout, de montrer que, parmi les valeurs allant à l'encontre de l'hypothèse de dépendance, très peu s'éloignent significativement de la droite de régression. Ici, l'existence d'une liaison fonctionnelle ne souffre pas de doute et, par rapport aux deux graphiques précédents, le nuage de points apparaît plus homogène encore – on remarquera la différence d'échelle sur l'axe des ordonnées. La relation n'est pas, en revanche, strictement proportionnelle, avec moins de très faibles effectifs de licenciés dans les départements très peu peuplés, tels que ceux qu'on peut relever dans le cas des échecs.

En conclusion, le calcul du coefficient de corrélation permet de montrer que les différences d'ensemble s'avèrent, au total, assez faibles, entre le bridge, les échecs et le scrabble, et que, dans les trois cas, un lien étroit relie le poids démographique des départements et leur nombre de joueurs licenciés. Cette constatation est sans équivoque pour le bridge et le scrabble, puisque le coefficient de corrélation atteint respectivement 0,82 et 0,79, soit des valeurs

suffisamment proches de 1 pour que la démographie soit considérée comme un facteur de premier ordre. Les choses sont un peu plus compliquées pour les échecs, puisque la valeur obtenue est nettement moins élevée ($r = 0,56$), ce qui pourrait laisser penser que le peuplement de la France tient une place beaucoup moins importante parmi les facteurs explicatifs de la distribution spatiale des licenciés à la FFE. Cependant, il demeure possible d'effectuer le calcul une seconde fois, après avoir écarté, de nouveau, les trois départements déviants, déjà exclus de la figure 6.2. On obtient alors un résultat très proche des deux autres jeux ($r = 0,77$). Par conséquent, à condition de revenir en détails sur les éléments permettant d'éclairer l'existence de ces trois valeurs extrêmes, on peut, là aussi, conclure à une incidence de la démographie sur l'intensité de la pratique institutionnalisée du jeu d'échecs.

Des exceptions importantes qui nécessitent une approche nuancée

La constatation que des effectifs de joueurs sont d'autant plus importants que le nombre d'habitants est élevé peut sembler relever de la simple logique. S'il n'y a pas là, par conséquent, de trouvaille cruciale, la question ne pouvait être ignorée, encore moins les nuances qu'on a pu identifier entre les trois jeux. Dans le même temps, un certain nombre d'exceptions obligent, en tout état de cause, à nuancer la portée des paragraphes qui précèdent.

Il faut commencer par signaler, sur le graphique « corrigé » 6.2, que l'on continue de déceler plusieurs valeurs se démarquant du reste du nuage de points. La Moselle, les Hauts-de-Seine et, surtout, le Bas-Rhin se situent assez au-dessus de la droite de régression – et présentent donc un nombre de licenciés à la FFE supérieur à ce qu'impliquerait la vérification de l'hypothèse d'une corrélation stricte. Il faut, par conséquent, se rendre à l'évidence que, même si une majorité de départements semble aller dans le sens d'une concentration des licenciés d'échecs dans les principaux bassins de population, d'autres facteurs, dans certains cas au moins aussi importants, doivent être pris en compte. La même remarque vaut, bien entendu, pour les deux départements de la Région Nord-Pas-de-Calais. Ces derniers se situent, pour leur part, assez nettement en-dessous de la droite de corrélation – soit un nombre de licenciés inférieur à l'hypothèse de dépendance. On a également évoqué plusieurs « anomalies » du même type concernant le scrabble et le bridge, lesquelles permettent de renoncer à tout déterminisme démographique.

Enfin, les outils mathématiques mobilisés, au-delà de leur imperfection intrinsèque, ont le mérite de nous orienter, d'ores et déjà, vers un certain nombre de pistes, autres que la démographie. La principale raison en est qu'il existe un large éventail d'interprétations possibles pour accompagner notre conclusion générale, celle d'une propension des joueurs licenciés à être plus nombreux dans les principaux bassins de population. En effet, plutôt que de conclure à un lien causal, isolé de toute autre réalité sociale, ce premier constat ouvre la voie à des hypothèses reposant, notamment, sur les caractéristiques socio-culturelles des départements français les plus densément peuplés : la corrélation entre deux variables peut impliquer l'existence d'une troisième, non encore identifiée.

6.1.2 Un lien plutôt marginal entre démographie et pratique du go

Avant même cela, on va voir à quel point une investigation similaire à celle qui précède, menée sur les trois jeux restants, bat en brèche l'apparente logique d'une dépendance statistique univoque entre démographie et intensité des pratiques ludiques, et ce de manière bien plus convaincante que les exceptions évoquées à propos des échecs, du bridge et du scrabble. Un simple calcul de probabilités, qui voudrait qu'une population plus nombreuse favorise mécaniquement une représentation d'autant plus importante des pratiques ludiques, quelles qu'elles soient, constitue en effet un raisonnement manifestement erroné dans le cas du go, des dames et du tarot. Les cartes des effectifs départementaux de ces trois jeux ont en effet en commun de ne suivre que de manière très secondaire, voire pas du tout en ce qui concerne le tarot, la géographie du peuplement de la France.

Si l'on commence par les pratiquants du jeu de go, une comparaison rapide entre les figures 5.6 (page 235) et 6.1 ne permet pas de conclure à une corrélation évidente entre la démographie et le nombre de licenciés, tant il y a de situations qui, visiblement, échappent à cette grille explicative. Ainsi, par exemple, des relativement fortes concentrations de la Savoie, ou bien, inversement, du département du Var, beaucoup plus peuplé, et ne comptant pourtant aucun joueur de go.

Il est cependant exact qu'au sommet du classement, les cinq départements comptant plus de quatre-vingts licenciés – Paris, le Rhône, les Hauts-de-Seine, l'Isère et la Haute-Garonne – sont tous des départements millionnaires en habitants. La démographie serait donc une condition nécessaire pour atteindre des ordres de grandeurs proches du bridge et des échecs, et

donc significatifs, mais en aucun cas suffisante. En effet, le Pas-de-Calais, fort de près d'un million et demi d'habitants, ne compte, pour la saison 2007-2008, qu'un seul club et, en son sein, un unique joueur recensé par la FFG. De même, et sans qu'il soit nécessaire d'énumérer tous les exemples de ce type, on ne dénombre que sept licenciés en Seine-et-Marne, ainsi qu'en Moselle.

Dans le même temps, il n'est pas non plus possible d'identifier ce qui s'apparenterait à un seuil d'apparition de la pratique du go, du moins à l'aide des valeurs départementales. En effet, la Lozère, du fait de l'existence d'un club à Ispagnac, totalise six licenciés. Le chiffre peut sembler négligeable mais, dans le cas du go, il s'agit d'un total plutôt respectable et, en tout état de cause, supérieur à la médiane calculée pour l'ensemble des départements métropolitains, qui s'élève à quatre. De même, les neuf licenciés du Territoire de Belfort, les sept de la Nièvre ou encore les six de l'Indre semblent mettre à mal l'idée d'une corrélation entre démographie et pratique du go.

Cependant, on a déjà souligné la difficulté qu'il y a à vouloir tirer des conclusions de chiffres aussi bas. Peut-on parler, en effet, d'une véritable différence entre un département ne comptabilisant aucun licencié et un autre dans lequel un unique club en réunit moins de dix ? Il semble tout aussi raisonnable de postuler que des valeurs aussi faibles tendent à relever de facteurs, bien souvent, conjoncturels, sans qu'aucune conclusion sérieuse ne puisse en être tirée. La volatilité de ces mêmes valeurs incite également à les traiter avec circonspection. Par exemple, le département de l'Indre totalisait six licenciés lors de la saison 2007-2008 mais, deux ans plus tard, il n'en compte plus que trois. S'il n'y a évidemment aucune raison de miser sur une disparition prochaine du club de Châteauroux-Le Poinçonnet, où sont inscrits ces trois joueurs, il n'y en a pas non plus d'exclure cette possibilité : un déménagement ou un décès peuvent suffire à faire disparaître une association de ce type, qui repose le plus souvent sur l'investissement d'une seule personne, ou encore d'un groupe très restreint. Une différence de seulement trois licences ferait, alors, reculer l'Indre au même rang que les trente-neuf départements vides de notre liste. Ce qui s'est d'ailleurs produit pour l'Ain, où le club d'Ambérieu-en-Bugey et ses deux licenciés ont disparu des listes de la FFG entre les saisons 2007-2008, durant laquelle a été effectué le relevé des données utilisées ici, et 2009-2010.

Sans exclure tout à fait ces petits clubs de l'analyse, il semble donc plus raisonnable de se concentrer sur les valeurs les plus hautes, par définition moins volatiles. De fait, le calcul du

coefficient de corrélation entre nombre d'habitants et nombre de licenciés, qui donne un résultat finalement assez élevé ($r = 0,71$), contredit partiellement l'observation. On retiendra donc, simplement, que le faible nombre d'habitants est un critère très défavorable à un développement *significatif* de la pratique institutionnalisée du go, c'est-à-dire une pratique pérenne, concernant plusieurs dizaines de joueurs, et dont l'effectif connaît un renouvellement au moins partiel d'une année sur l'autre. Ce que vient confirmer le fait que, sur les treize départements réunissant un nombre de licenciés supérieur à trente – soit, dans la majorité des cas, plus d'un club –, seulement deux se situent en-deçà du million d'habitants.

6.1.3 Indépendance entre démographie et pratique des dames et du tarot

Le cas des dames présente d'importantes similitudes avec le go. Il faut commencer par souligner que le département le plus peuplé de France, le Nord, est également celui qui compte, et de très loin, le plus grand nombre de licenciés à la FFJD. Suivent, en relativement bonne place, la Haute-Garonne, le Rhône, Paris et les Hauts-de-Seine, la Loire-Atlantique ou encore la Seine-Maritime. Cependant, contrairement à ce qu'on a vu pour le go, le poids démographique des départements n'est en aucun cas une condition nécessaire à la présence d'un nombre conséquent d'adhérents à la FFJD – notion à entendre en tenant compte de la faiblesse de l'effectif total de cette fédération. Ainsi le Cher et l'Yonne totalisent-ils respectivement cinquante-six et cinquante-et-un licenciés, soit environ quatre fois la moyenne des départements métropolitains, alors que la population de l'un comme de l'autre dépasse juste les trois cent mille individus. Parallèlement, six départements millionnaires en habitants ne comptent pas de licencié, et on a vu, sur la carte 5.5 (page 233), que la Bretagne, la Lorraine et, surtout, l'Alsace, avec presque deux millions d'habitants pour cette dernière, appartiennent aux angles morts de l'espace du jeu de dames.

Plutôt que d'énumérer les exemples allant à l'encontre d'un lien entre le nombre d'habitants et celui des licenciés de dames, la représentation graphique des données permet de se convaincre de l'absence d'une quelconque corrélation. Sur la figure 6.5, on a supprimé le département du Nord, dont le trop grand nombre de licenciés par rapport au reste du pays rend le nuage de points illisible, et dont le poids démographique fausse l'analyse. On obtient une image tout à fait anarchique, avec des situations extrêmement diverses quant au rapport entre les deux variables. Ce que confirme le calcul du coefficient de corrélation : celui-ci s'élève à 0,51 pour l'ensemble des valeurs, ce qui est donc déjà nettement inférieur à ceux calculés

pour les autres jeux. Surtout, un second calcul, sans le département du Nord, donne $r = 0,36$, montrant que la corrélation entre quantité de population et effectif de licenciés demeure très faible pour les quatre-vingt-quinze départements restants. On peut donc sans crainte écarter cette hypothèse.

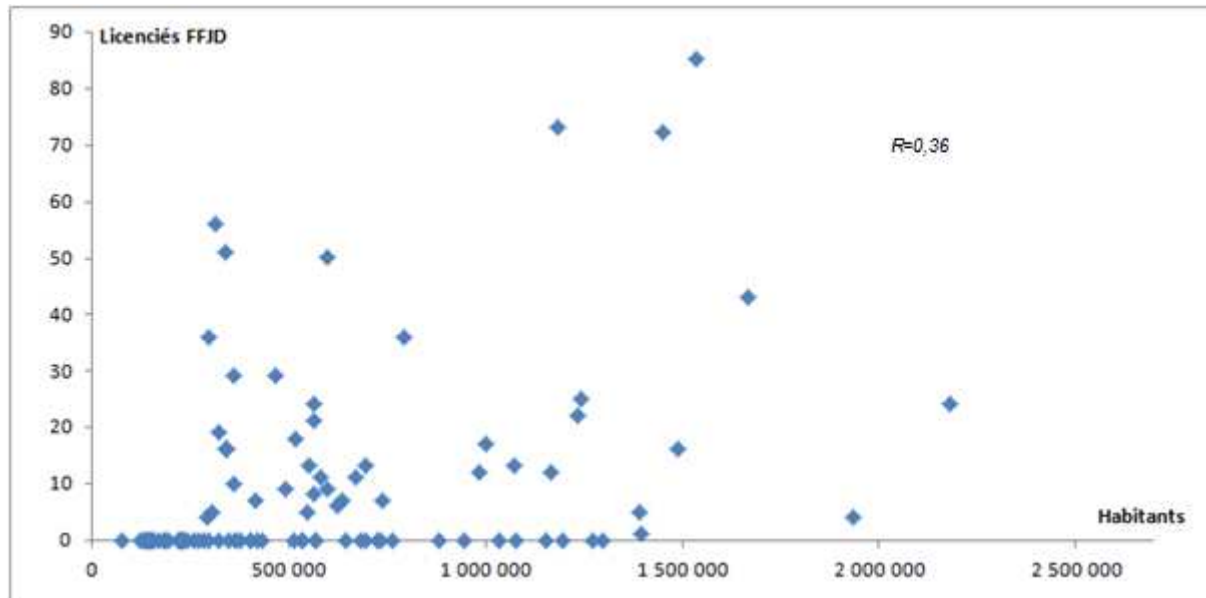


Figure 6.5 : Dames et démographie : une indiscutable absence de corrélation
(Données : FFJD et INSEE)

Concernant le tarot, nous ne risquons que quelques remarques et hypothèses, étant donné l'impossibilité de traiter de manière satisfaisante les valeurs présentées sur la carte 5.4 (page 230), du fait des dimensions très variables des comités régionaux de la FFT. On peut tout de même affirmer sans trop de risque que la répartition des pratiquants du tarot ne suit, en aucune manière, celle de la population française. Presque comme pour le département du Nord avec les dames, le comité le plus peuplé, l'Île-de-France, arrive, certes, en deuxième position, avec six cent vingt-six licenciés. Dans le même temps, la Région Nord-Pas-de-Calais réunit seulement deux cent trente-deux joueurs de tarot, tandis que Basse et Haute-Normandie, réunies, n'en comptent que cent soixante-trois, ce qui en fait seulement le vingt-cinquième comité sur trente-et-un. À l'opposé, il faut mettre en regard les quatre cent dix-sept licenciés de l'Ain et la population de ce département, tout juste un peu supérieure à cinq cent mille habitants. On voit bien, à travers ces quelques exemples, que le lien entre démographie et pratique institutionnalisée du tarot ne va pas de soi, bien au contraire. Le calcul du coefficient de corrélation, Île-de-France comprise, atteint 0,34 et il est intéressant de noter que l'on

obtient même une corrélation négative ($r = -0,15$) si l'on exclut du calcul ce comité, le plus peuplé.

*
* *

Le tarot et, dans une moindre mesure, les dames offrent donc deux exemples d'une absence de lien entre la distribution spatiale des licenciés et la géographie du peuplement français, quoique cette conclusion repose, dans les deux cas, sur des données dont l'imperfection nécessite une certaine prudence dans l'interprétation. On a également vu que ce lien n'était pas totalement évident pour le go ni même pour les échecs, avec dans le deuxième cas un nombre d'exceptions trop important pour qu'on se satisfasse d'une interprétation univoque.

Avant même de chercher à identifier d'autres types de déterminants, les paragraphes qui précèdent n'épuisent pas la question d'une incidence des logiques spatiales du peuplement sur la géographie des pratiques ludiques. Il reste, en effet, à examiner ce lien à d'autres échelles que celle des départements. Il convient, en particulier, d'établir si licenciés et clubs sont, ou non, mieux représentés dans des espaces urbains ou périurbains, autrement dit si les concentrations de population favorisent la constitution d'associations en vue de la pratique institutionnalisée de certains jeux, ou si au contraire il est des jeux qui trouvent facilement leur place au sein des espaces ruraux.

6.2 CLUBS LUDIQUES ET HIÉRARCHIE INTERURBAINE

À l'échelle des communes et des agglomérations, on a vu que le nombre de licenciés se révèle un indicateur peu fiable ou, du moins, très incomplet, les fédérations s'étant le plus souvent abstenues de communiquer le lieu de résidence des joueurs. Cependant, la localisation des clubs demeure, en soi, une information qui mérite qu'on s'y arrête. On peut alors mobiliser un autre indicateur que le nombre de licenciés, à savoir la présence d'un ou plusieurs clubs à l'échelle des communes et des unités et aires urbaines.

Cette donnée permet d'envisager la géographie des pratiques ludiques en partant du principe que les clubs ludiques peuvent, à l'instar des clubs sportifs, être considérés comme des prestataires d'un service¹, même s'il faudra, pour certaines pratiques, justement interroger la pertinence de ce point. On peut, alors, se demander dans quelle mesure leur plus ou moins grande rareté² détermine, ou non, leur géographie, autrement dit établir l'intérêt à leur sujet des modèles normatifs développés par l'économie spatiale. Parmi ces derniers, le modèle des lieux centraux a été adapté aux équipements sportifs au sens large – « *du club de sport de haut niveau aux courts de tennis destinés aux loisirs* » – et rebaptisé dans ce cadre théorie des « lieux sportifs »³, puis repris, notamment, à propos des clubs de football⁴. Cette théorie postule, dans un espace isotrope, une répartition des équipements sportifs, au premier rang desquels les clubs professionnels, suivant un maillage hexagonal censé représenter l'aire d'influence de chacun de ces lieux sportifs. Celle-ci est fonction de son niveau dans la hiérarchie, soit d'autant plus étendue que le niveau de service proposé est élevé. Suivant une démarche prenant appui sur l'acception relativement large que propose John Bale de

¹ Entre autres, voir Grosjean F., 2004, « Pour une approche spatialisée de la pratique sportive : l'exemple du football en milieu urbain », *Mappemonde* n°76 (2004/4), [en ligne] <http://mappemonde.mgm.fr/num4/articles/art04403.html>.

² Rareté n'est pas à entendre ici dans le sens économique mais dans le sens courant. Dans le même temps, si les clubs ludiques doivent être considérés comme des services, ils sont alors à classer dans la catégorie économique des activités banales, c'est-à-dire impliquant un contact direct avec le consommateur. Cf. Béguin H., 1995, « La localisation des activités banales », dans Bailly A., Ferras R., Pumain D. (dir.), *Encyclopédie de géographie*, Paris, Economica (2^{ème} édition), p. 498.

³ Bale J., 2003, *Sports Geography*, Londres/New York, Routledge, pp. 84-87.

⁴ Ravenel L., 1997, *op. cit.*, p. 50.

l'équipement sportif, sera inclus dans notre analyse l'ensemble des clubs ludiques¹, y compris des associations de très petite taille n'offrant pas d'autre possibilité à leurs adhérents que la pratique ponctuelle d'un jeu, y compris dans un lieu ne lui étant pas spécifiquement destiné, et en dehors de toute forme de compétition fédérale.

Une première piste de réflexion consiste alors, pour compléter l'analyse de la section précédente, à rechercher une éventuelle corrélation entre divers niveaux d'« offre ludique » et l'armature urbaine française. En d'autres termes, vérifier que, pour les jeux comme pour le sport, « *la concentration des biens et des personnes favorise la diversité de l'offre* »², en interrogeant les relations de hiérarchie, complémentarité et concurrence, ou des trois à la fois, entre les villes françaises³. L'échelle retenue ici est donc celle des rapports interurbains, justifiée par une importante concentration des clubs ludiques dans les villes⁴, ainsi que par les stratégies élaborées par les acteurs eux-mêmes dans le choix de leur club (6.2.1). Dans ce cadre, l'analyse doit permettre de confirmer ou d'infirmer la pertinence d'un modèle des lieux ludiques (6.2.2).

6.2.1 Portée-limite et aire de chalandise des clubs

Il faut émettre une rapide réserve avant d'aller plus loin. Les informations sur la localisation des clubs n'apportent en effet qu'une vision tronquée de la distribution des pratiques car elles laissent de côté la question de la taille de ces mêmes clubs. D'un jeu à l'autre, d'une part, on note des différences importantes, visible dans le tableau 5.1 (page 207) : alors que le bridge

¹ L'application de la théorie des lieux sportifs aux compétitions entre clubs, largement développée dans les trois références citées, n'est pas possible pour la majeure partie des jeux étudiés ici, simplement car il n'existe pas, dans plusieurs cas, de telles compétitions interclubs.

² Augustin J.-P., Bourdeau P., Ravenel L., 2008, *op. cit.*, p. 36.

³ Damette F., Scheibling J., 2003, *op. cit.*, p. 121.

⁴ Dans les paragraphes qui suivent, sont employés comme synonymes les mots et expressions ville, agglomération et unité urbaine, par opposition au terme commune, réservé aux limites juridiques des unités spatiales. Les communes dites rurales, pour leur part, sont celles ne faisant pas partie d'une unité urbaine. Quant à l'espace urbain ou « à dominante urbaine », il exclut les plus petites unités urbaines et comprend l'ensemble des communes constitutives des aires urbaines ainsi que les communes multipolarisées. L'utilisation de la nomenclature adoptée par l'INSEE pour distinguer les villes des communes rurales permet de ne pas aborder la question du seuil et des limites de ce qui peut et doit être considéré comme relevant de l'urbain. Question qui a d'autant moins sa place ici qu'elle semble loin d'être tranchée, du fait de la difficulté d'identifier des critères entièrement satisfaisants et indépendants du contexte historique aussi bien que géographique. Cf. Roncayolo M., 1997 [1990], *La Ville et ses territoires*, Paris, Gallimard, pp. 35-39.

compte environ deux fois plus de licenciés que les échecs, le rapport entre le nombre de clubs affiliés à l'une et l'autre de ces deux fédérations s'avère nettement inférieur à deux pour un, avec près de neuf cents clubs recensés par la FFE et un peu moins de mille deux cents par la FFB. Les clubs de scrabble sont en moyenne plus petits encore, puisque pas moins de six cent soixante-neuf associations réunissent seulement quatorze mille cinq cents joueurs¹. Le même problème se pose au sein même de chacune des fédérations étudiées, où l'on pourra rencontrer des situations très diverses, avec, d'un côté, des clubs allant parfois jusqu'à totaliser plus de mille membres et, à l'opposé, des associations beaucoup plus confidentielles réunissant moins de dix adhérents, voire moins de cinq.

Par ailleurs, avant d'examiner en détails la logique présidant à cette localisation des clubs ludiques, on commencera par souligner un élément d'ordre général : sur l'ensemble des jeux étudiés, soit un peu plus de trois mille clubs, seule une minorité de ces derniers, en l'occurrence un peu plus d'un dixième, se trouve dans des communes rurales. À l'autre extrémité de l'échelle, 40% des clubs recensés sont localisés dans des agglomérations de plus de cent vingt mille habitants. Si l'on retient plutôt l'opposition entre espace à dominante rurale et espace à dominante urbaine, les proportions s'en trouvent quelque peu modifiées mais pas la logique d'ensemble, puisque plus de 81% des clubs ludiques sont localisés dans la deuxième catégorie, c'est-à-dire au sein d'aires urbaines.

Si, là encore, la démographie est loin de pouvoir, seule, tout expliquer, le lien n'en est pas moins manifeste : quel que soit le niveau de découpage retenu, communes, agglomérations ou aires urbaines, la probabilité qu'existe un club ludique suit assez fidèlement la quantité de population, confirmant les conclusions exposées dans la section précédente. Reste toutefois à préciser les modalités de ce lien et à cerner d'éventuelles différences entre les jeux. On a retenu à cette fin un découpage en unités urbaines, non pas arbitrairement mais, d'une part, du fait de la remarque qui précède sur la faiblesse de l'offre ludique dans l'espace à dominante

¹ Un début d'explication de ce phénomène relève d'un simple effet de seuil. Il suffit en effet de quelques amateurs pour créer un club dans une ville : ainsi, de nombreux clubs de go ou de scrabble comptent-ils moins de dix adhérents. Inversement, lorsque de nombreux joueurs cohabitent, cela ne débouche pas nécessairement sur la création d'une nouvelle structure. Celle-ci n'apparaît que lorsque la taille des locaux ou la disponibilité des dirigeants ne peuvent plus faire face à l'affluence. On peut donc, dans certains cas, dépasser le millier d'adhérents. Il n'y a évidemment pas de seuil unique, chaque situation étant particulière. De plus, la création d'un club concurrent peut résulter simplement d'une mésentente – par exemple sur la gestion financière ou le projet sportif ou associatif – au sein de celui existant déjà.

rurale et, d'autre part, après avoir établi l'importance accordée par les acteurs eux-mêmes à ce niveau de découpage géographique¹.

Comment les acteurs définissent la portée-limite des clubs ludiques

En effet, par l'intermédiaire du questionnaire évoqué plus haut, un peu plus de deux cent soixante licenciés à la FFE ont été indirectement interrogés sur ce point. Il s'agissait d'identifier l'existence ou non d'une portée-limite caractéristique du service rendu par un club d'échecs et, par là, de cerner une échelle d'investigation pertinente. Autrement formulé, l'objectif était d'établir quelle distance un adhérent potentiel est susceptible de parcourir pour s'adonner à ce jeu au sein d'un club. Ce thème a été abordé en premier lieu par l'intermédiaire d'une question sur les raisons ayant poussé les personnes interrogées à choisir leur club, puis par le croisement des réponses avec celles à d'autres questions, en particulier sur la commune de résidence des répondants. Cinq possibilités non exclusives étaient proposées à ces derniers : la proximité, la présence d'amis ou de connaissances, le niveau sportif – des autres adhérents et des équipes engagées par le club en championnat de France –, l'opportunité d'être rémunéré – pour les joueurs professionnels ainsi que les animateurs et entraîneurs – et enfin la renommée du club. Les réponses apportent des enseignements à trois niveaux complémentaires.

Premièrement, la proximité s'avère être la raison la plus souvent citée, avec 58% de réponses positives, la présence d'amis et connaissances étant le seul autre facteur à atteindre 50%, tandis que les réponses restantes demeurent toutes en-deçà de 30%. La distance est donc bien un élément crucial dans le processus décision des joueurs. De fait, parmi les répondants qui mettent la proximité en tête de leurs priorités, près d'un sur deux est licencié dans sa commune de résidence, tandis que la plupart – 84% – sont membres d'un club situé au

¹ Dans les travaux de références consultés, l'unité spatiale retenue varie suivant les auteurs, en lien avec leurs objectifs respectifs. Dans Augustin J.-P., Bourdeau P., Ravenel L., 2008, *op. cit.*, pp. 85-93, le choix de l'aire urbaine comme échelle de référence est justifié par une investigation limitée au cas particulier des clubs professionnels de sports collectifs très médiatisés, dont l'aire d'influence est par conséquent particulièrement étendue. Dans Grosjean F., 2005, « La diffusion du football en Franche-Comté : la spatialisation du cycle de vie d'un service sportif », *Staps*, n°68 (2005/2), pp. 41-54, qui traite de la diffusion du football depuis l'entre-deux-guerres, c'est au contraire la commune qui sert de référence, ce que justifie cette fois, notamment, la période étudiée. Il semble raisonnable, notamment en s'appuyant sur les résultats de notre questionnaire, de retenir ici l'unité urbaine comme base de travail. Tout en gardant à l'esprit que les conclusions ne diffèrent pas de manière significative suivant que les investigations sont menées en retenant l'une des trois options.

minimum, dans la même unité urbaine que leur domicile. Demeure environ un sixième des répondants ayant retenu la proximité comme critère dans le choix *initial* de leur club, auquel ils sont restés attachés malgré, par exemple, un déménagement.

Deuxièmement, les réponses des joueurs ayant indiqué d'autres facteurs que la proximité peuvent sembler *a priori* paradoxales. Ainsi, si la proportion de répondants licenciés dans leur commune de résidence diminue nettement par rapport au groupe précédent – un peu moins d'un sixième –, celle des joueurs inscrits dans une commune de la même unité urbaine continue de dépasser 63%. Autrement dit, le fait que le critère de la distance ne soit pas explicitement formulé n'exclut aucunement qu'il ait joué un rôle : s'il ne semble pas intervenir *in fine*, c'est toutefois *dans les limites de ce que la majorité des joueurs estime être une distance raisonnable*, c'est-à-dire l'agglomération dans laquelle ils vivent, que d'autres facteurs seront pris en compte. On retiendra ainsi que, sur l'ensemble des répondants, plus des trois quarts ont choisi un club en-deçà de cette limite de l'agglomération. Il faut ajouter que, bien souvent, il s'agit d'une commune limitrophe ou très proche, notamment pour ce qui est du cas particulier des habitants de l'agglomération parisienne. Ces derniers sont un peu plus souvent que les autres – 73% contre 66% – licenciés hors de leur commune de résidence, mais on ne trouve pas pour autant de joueurs domiciliés dans les Yvelines et inscrits dans des clubs de Seine-et-Marne.

L'exemple parisien montre donc que l'étendue variable des agglomérations françaises met en cause une correspondance stricte entre ce niveau de découpage de l'espace urbain et la portée-limite des clubs ludiques. Si l'on se satisfait d'un certain niveau de généralité, l'unité urbaine apparaît toutefois comme l'unité spatiale la plus à même de se prêter à l'investigation de la façon dont les pratiques ludiques s'insèrent dans la hiérarchie interurbaine.

Il faut, enfin, ajouter un troisième élément se dégageant des réponses des joueurs d'échecs : la portée-limite ne constitue pas une réalité monolithique mais correspond à une distance qui varie en fonction du niveau de service attendu par l'adhérent potentiel. Ainsi, les clubs abritant des équipes engagées dans les plus hautes divisions du championnat de France jouissent d'une aire d'influence nettement supérieure à de plus petites associations qui proposent un service de moindre niveau. De fait, parmi les personnes licenciées dans une autre agglomération que celle où elles résident, voire un autre département, on relève une importante proportion de professionnels et de joueurs de haut niveau amateur, pour lesquels l'éloignement est compensé par une rémunération ou un projet sportif à la hauteur de leurs

ambitions¹. Plus généralement, on observe une corrélation inverse très nette entre le niveau des joueurs, mesuré par leur classement Elo, et leur propension à citer la proximité comme critère de choix de leur club : parmi le tiers de joueurs interrogés les moins bien classés, 71% ont retenu ce facteur, alors que ce taux chute à 36% pour les mieux classés et augmente régulièrement au fur et à mesure que l'on descend dans la hiérarchie sportive. On notera qu'il existe également une dépendance entre la propension à retenir le facteur de la distance et l'ancienneté des licenciés : plus l'affiliation d'un joueur est récente, plus le choix de son club est déterminé par la proximité avec le domicile, alors que les joueurs plus expérimentés tendent, dans une certaine mesure, à s'affranchir de cette question².

Des entretiens semi-directifs menés auprès de quelques-uns des répondants ont permis de confirmer cette importance de la distance dans le choix du club, non seulement lorsqu'un joueur débute, mais encore quelques années après. Ainsi, un adhérent du club parisien du « R2C2 », domicilié dans le XIV^e arrondissement, répond ainsi lorsqu'interrogé sur son choix initial de ce club, en septembre 2006 :

« Je voulais trouver un club d'échecs qui [ne] soit pas trop loin de chez moi (...). J'ai cherché sur Internet, et j'ai vu, dans le XIV^e, le R2C2. Et voilà, je m'y suis rendu. »³

¹ Dans le cas de ces joueurs professionnels, ce sont d'ailleurs en réalité eux qui, de fait, tiennent le rôle des prestataires de service à l'égard des clubs désireux de les recruter pour renforcer leurs meilleures équipes, et non plus ces derniers.

² Pour être tout à fait complet, il faut enfin signaler que l'échantillon des répondants souffre d'une sous-représentation de licenciés très jeunes et/ou n'ayant jamais pratiqué la compétition avec assiduité, qui constituent en réalité une très large partie des effectifs de la FFE – un peu plus de la moitié, tous types de licences confondus. En un sens, cela ne fait que renforcer les conclusions ci-dessus, puisque, dans l'ensemble, la portée-limite augmente avec le niveau d'investissement dans la compétition ainsi que l'autonomie – le choix des enfants est lié à celui de parents qui doivent le plus souvent les accompagner, puis aller les chercher. De même, il faut rappeler que le fait que de nombreux joueurs soient engagés dans les compétitions interclubs est une particularité des échecs : dans les cinq autres jeux étudiés, la pratique la plus courante pour les licenciés consiste à disputer des parties libres ou des compétitions dans les locaux de leur club, dans certains cas quotidiennement ou presque. La proximité devient alors, pour une grande majorité de licenciés, un critère d'autant plus important dans le choix de leur club. Détails du traitement des réponses de l'enquête réalisée auprès des joueurs d'échecs en Annexe 4, pp. 409-418.

³ Précisons que les extraits d'entretiens ne se veulent pas simplement anecdotiques. Ils sont cités, dans la mesure où ils contiennent des éléments récurrents, rencontrés dans la majorité des autres entretiens et, le cas échéant, à l'occasion de discussions plus informelles avec des joueurs.

Depuis, le même joueur a considérablement progressé et s'est beaucoup investi dans les échecs, auxquels il affirme consacrer environ vingt heures par semaine. Pourtant, l'idée de changer de club ne le tente aucunement :

« Ça m'embêterait de changer de club, de ne pas trouver un club proche, que je fasse trop de déplacements pour ça. Après, oui, je pense quand même que je continuerai même si le R2C2 ne me convient plus ou disparaît. Mais bon, disons que, de toute manière, je [ne] progresserai jamais assez pour que ce soit pertinent de changer de club. »

Autre exemple, celui d'un joueur licencié depuis 1975, ayant auparavant fréquenté quatre clubs, tous dans les départements des Hauts-de-Seine et des Yvelines. Il est aujourd'hui adhérent du club de Sceaux, également dans les Hauts-de-Seine, et vit dans la commune limitrophe du Plessis-Robinson. Son choix a été compliqué par un élément nouveau, mais la logique demeure la même :

« Quand j'ai été à la retraite, j'ai décidé de me mettre au vélo. Alors là, Versailles [son précédent club], ça faisait trop loin. Alors j'ai pensé à Issy-les-Moulineaux, mais Issy en vélo, ça monte, ça descend... Alors, finalement, je suis allé à Sceaux. En fait, avec l'âge, je me rapproche de plus en plus ! [Rires] D'ailleurs je pense finir à Sceaux, sauf si l'ambiance devenait trop pourrie. »

On voit que les deux interviewés font spontanément référence à d'autres facteurs de décision : en l'occurrence, le niveau et l'ambiance. Toutefois, chacun voit la distance comme l'élément principal ayant motivé le choix de son club et, bien qu'à un degré moindre, le choix de ses précédents clubs aussi, dans le cas du second enquêté.

Niveau de service et aire d'influence ou de chalandise

De fait, on retrouve le rôle central de la distance sur les graphiques de la figure 6.6, qui présentent les effectifs de trois clubs en fonction du domicile des adhérents. On constate, pour le club strasbourgeois comme pour celui de Paris, qu'une nette majorité des licenciés est domiciliée au plus près, c'est-à-dire à Strasbourg même et dans le XIV^e arrondissement : 74% dans le premier cas, 73% dans le second. Puis la quantité d'adhérents diminue au fur et à mesure que l'on s'éloigne du club. Strasbourg, proche de la frontière allemande, présente un

cas particulier et recrute quelques licenciés sur l'autre rive du Rhin. Par ailleurs, l'équipe phare du club étant constituée en partie de joueurs professionnels, il n'est pas surprenant que le recrutement s'effectue, dans ce cadre, bien au-delà de l'agglomération strasbourgeoise et même du Bas-Rhin. Ce recrutement « d'élection », caractéristique de l'élite sportive,¹ concerne dans ce cas un joueur domicilié à Paris et quatre autres vivant en Europe Orientale. En-deçà de cet extrême, on observe sans difficulté que les joueurs dont le niveau est moindre habitent plus près, et ce d'autant plus que l'agglomération strasbourgeoise compte quelques clubs moins prestigieux, susceptibles d'accueillir ce type de joueurs. Engagé quatre divisions plus bas, le « Rioyal Rouvier Chess Club », ou « R2C2 », compte pour sa part tout juste un peu plus d'un dixième d'adhérents dont le domicile est situé en dehors des arrondissements et communes limitrophes du XIV^e arrondissement. L'absence d'une équipe de niveau supérieur explique que le club attire en majorité des pratiquants de niveau relativement faible, peu exigeants à l'égard du prestige de leur club.

Reste, pour finir, le cas un peu particulier de « Migné Échecs », dont près d'un tiers des adhérents constitue en réalité l'effectif d'une équipe de haut niveau amateur. C'est là un exemple peu fréquent d'un club ayant favorisé le haut niveau, à la fois volontairement et en raison des difficultés rencontrées à recruter un plus large panel de joueurs. D'où la structure plutôt inhabituelle de ses adhérents, eu égard à leur origine. Comme pour Strasbourg, les membres de l'équipe engagée en deuxième division, même si certains sont originaires de l'agglomération de Poitiers, habitent aujourd'hui presque tous en dehors du département de la Vienne. Le club s'attache même, en sus, les services d'un joueur professionnel bulgare. Pour lui comme pour la majorité des autres joueurs de l'équipe première, la distance est reléguée derrière des considérations d'ordre sportif ainsi que, le cas échéant, des liens d'amitiés avec leurs coéquipiers. En revanche, si l'on descend dans la hiérarchie sportive, les adhérents domiciliés en dehors du département de la Vienne et, même, en dehors de l'agglomération de Poitiers, deviennent très nettement minoritaire : en dehors des joueurs composant l'équipe phare, les deux tiers des adhérents vivent dans l'unité urbaine de Poitiers, et on dépasse 71% si l'on exclut aussi les membres de la deuxième équipe, engagée en quatrième division.

¹ Augustin J.-P., Garrigou A., 1985, *op. cit.*, p. 175.

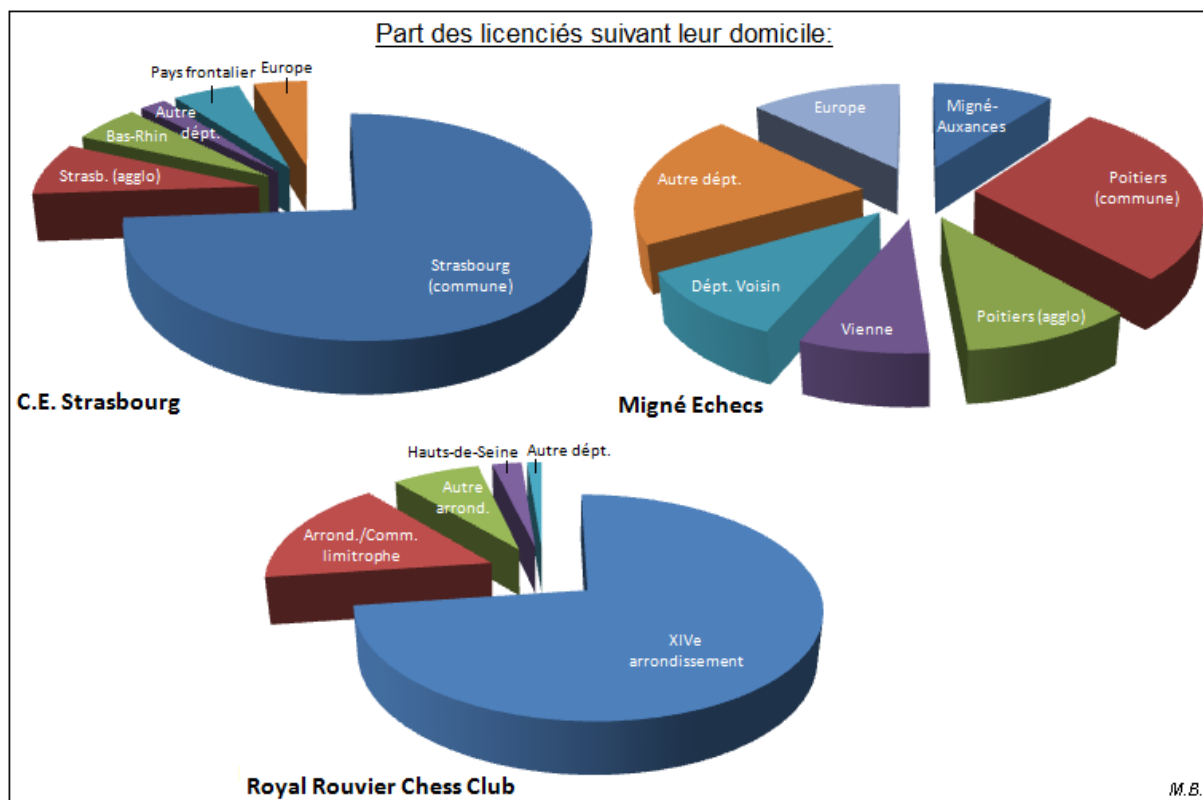


Figure 6.6 : Origine, suivant la distance, des adhérents de trois clubs d'échecs (Données : registres des inscriptions des clubs)¹

Au total, on voit que l'aire d'influence des clubs varie en fonction du service proposé par chacun, de la compétition de haut niveau aux cours hebdomadaires pour débutants. Dans le même temps, et en dehors de cas particuliers comme le club de Migné-Auxances, on observe que l'essentiel des licenciés sont recrutés dans une aire dont la surface ne dépasse pas celle d'une agglomération de taille moyenne comme Poitiers, ou encore d'un arrondissement de Paris et, secondairement, des arrondissements et communes voisins. Même le rôle central joué par les compétitions interclubs dans la vie des clubs d'échecs, tout en expliquant pour certains clubs l'origine relativement variée de certains de leurs adhérents, ne remet donc en cause le modèle qu'à la marge.

Les choses sont encore plus univoques quant à l'origine des adhérents des clubs de bridge : en dehors des meilleurs joueurs, concentrés dans quelques grands cercles, la plupart des licenciés

¹ Les données portent sur des effectifs variables : le « C.E. Strasbourg » compte un peu plus de trois cents adhérents, dont un peu plus de deux cents ont été sondés ; le « R2C2 » totalise près de quatre-vingt-dix licenciés, qui ont, tous, été répertoriés ; quant aux adhérents de « Migné Échecs », ils sont au nombre de quarante-cinq et, là aussi, tous ont été sondés.

français sont inscrits dans un club localisé dans leur commune de résidence, un peu moins souvent une commune voisine et, très rarement, un département autre que celui de leur domicile. On observe cette logique pour des clubs dont la taille et la situation diffèrent fortement. On peut citer le « Bridge Amical XV », fondé en 1965 dans le XV^e arrondissement de Paris, dont 39% des adhérents sont domiciliés dans ce même arrondissement et en tout 80% à Paris intra-muros ; le « Garden Bridge Club », à Royan, recrute quant à lui 45% de ses adhérents dans la commune de Royan et 26% dans l'une des quatre autres communes de l'agglomération. Aucun club enquêté ne présente une logique très éloignée de celle affichée par ces deux exemples. Quant aux autres jeux, des enquêtes moins approfondies donnent des résultats similaires.

6.2.2 Quel intérêt d'un modèle des lieux ludiques ?

Clubs ludiques et hiérarchie des villes

Tous les jeux suivent donc globalement une même logique : en dehors d'une élite qui ne constitue qu'une infime part des licenciés, qui est d'autant plus marginale en dehors du bridge et des échecs, les joueurs s'inscrivent plus volontiers dans des associations situées à proximité de leur domicile – ou éventuellement de leur travail – c'est-à-dire le plus souvent dans la même agglomération, voire la même commune. Cette importance accordée par les joueurs à la proximité des clubs explique la nécessité pour ces derniers, notamment lorsque leur statut sportif – ou, pour certains jeux, l'absence pure et simple de compétitions interclubs – réduit leur aire d'influence, d'être localisés à proximité de leurs adhérents potentiels, sous peine de disparaître, faute d'adhérents suffisamment nombreux pour que se mette en place une activité pérenne.

De fait, la distribution des clubs au sein du « système des villes » françaises suit, dans les grandes lignes, ce qu'on peut qualifier de modèle des lieux ludiques, au moins en cela que, au fur et à mesure que l'on s'élève dans cette hiérarchie urbaine, le niveau d'équipement ludique s'améliore de manière significative, comme en atteste la figure 6.7. Sur ce graphique, on a conservé un nombre de classes d'unités urbaines suffisant pour qu'apparaissent de manière nette les principaux seuils. Évidemment, la première remarque venant à l'esprit concerne le très petit nombre d'agglomérations dans lesquelles sont représentés les six jeux, puisqu'il ne

dépasse pas dix-sept unités. Deuxièmement, on observe qu'en-deçà d'une population de cent cinquante mille individus, la présence des six jeux est tout à fait exceptionnelle, et concerne seulement deux villes sur les plus de mille neuf cents entrant dans cette catégorie. Une telle diversité de l'offre demeure un fait très rare dans des agglomérations abritant jusqu'à deux cent mille habitants. Enfin, le dernier seuil se situe à cinq cent mille habitants, après quoi cette diversité devient la normalité, sans être encore systématique.

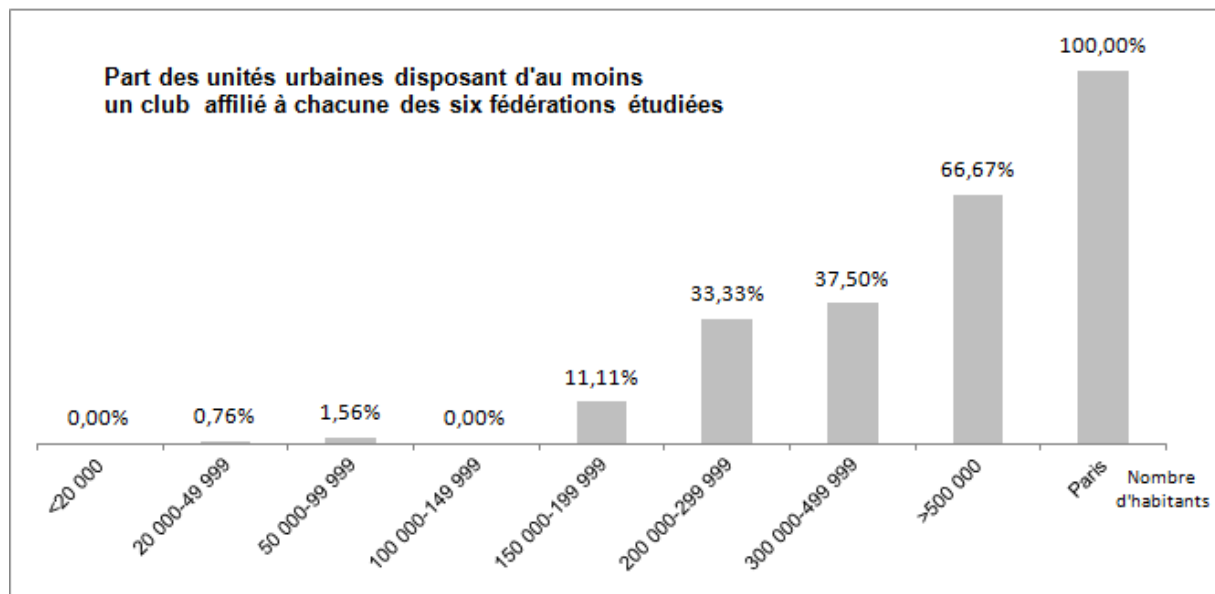


Figure 6.7 : La diversité de l'offre ludique suivant la population des unités urbaines (Sources : FFB, FFE, FFG, FFJD, FFSc, FFT et INSEE)

Il est possible d'affiner quelque peu l'analyse en soulignant que les huit agglomérations de plus de cinq cent cinquante mille habitants proposent, toutes, ces six jeux, avec, le plus souvent, un nombre total de clubs supérieur à vingt. D'autre part, parmi les trente unités urbaines comptant plus de deux cent mille habitants, aucune ne propose moins de quatre jeux, et on en trouve même seulement deux, Nancy et Angers, qui en proposent moins de cinq. Enfin, la place primatale de Paris est mise en évidence non seulement par la présence de tous les jeux dans la capitale mais encore par le fait que 15% de l'ensemble des clubs du pays y sont concentrés.

Survie des clubs ludiques et distance

Aux stratégies élaborées par les acteurs, mises en évidence par l'application de la notion de portée-limite aux clubs ludiques, s'ajoute un phénomène cumulatif, rappelant ce qu'on a vu à propos du haut niveau et commun à tous les jeux, qui veut que le succès d'un club s'auto-entretienne. En effet, le fait de disposer d'une ou plusieurs équipes performantes engagées en interclubs, de proposer des cours assurés par des pédagogues reconnus, d'avoir un nombre de joueurs suffisant pour que chacun puisse rencontrer des adversaires de son niveau, ou encore toute autre qualité améliorant l'attractivité d'un club, permettent d'entretenir un afflux régulier de nouveaux adhérents, dont les cotisations et la seule présence permettent l'enclenchement d'un cercle vertueux. Le nombre d'adhérents faisant partie des critères positifs, ne serait-ce que parce qu'il favorise l'existence des autres, on comprend mieux l'importance de se situer à proximité d'un bassin de licenciés potentiels, suffisamment important pour enclencher, puis entretenir, ce cercle vertueux.

L'histoire de plusieurs clubs illustre bien ce phénomène. On retiendra le cas du club d'échecs de Cannes, créé en 1977 et qui cumule depuis environ vingt ans la présence de plusieurs centaines de licenciés et des performances remarquables sur le plan sportif, avec notamment une présence ininterrompue, depuis 1985, en première division du championnat de France interclubs. On peut également citer le club de bridge parisien « Bridge Amical XV » : déjà fort de quatre-vingt adhérents en 1965, année de sa création, il propose aujourd'hui des activités dans trois locaux distincts, qui ont accueilli jusqu'à deux mille adhérents au début des années 1990. Les exemples de cette nature abondent, même s'il peut aussi bien arriver qu'un problème interne – comme une scission entre différentes groupes – ou un élément perturbateur extérieur vienne enrayer ce cercle vertueux, aboutissant dans certains cas à la disparition de l'association.

Corollaire de cet aspect cumulatif, les clubs de très petite taille ont, habituellement, une durée de vie limitée. Leur existence est, le plus souvent, liée à un groupe restreint de joueurs réguliers, qui ont exprimé simultanément le désir de goûter à une pratique plus tournée vers la compétition, alors que n'existait pas de club dans leur commune ou agglomération de résidence. On a ainsi de nombreux cas de création de l'offre par un groupe initial de demandeurs, offre dont la pérennité dépend de l'existence ou de l'émergence d'une demande

plus large¹. Sans cela, le club n'a que peu de chances de survie, celle-ci étant tributaire de l'assiduité de seulement quelques membres, rarement vérifiée sur le long terme. De fait, les exemples abondent de clubs créés dans des petites villes et n'ayant fonctionné que quelques années, faute d'avoir su ou pu recruter d'autres membres que les seuls fondateurs.

On ajoutera un ultime argument, relevant de la logique : la probabilité que soit créé un club, sans même que se pose la question de sa survie, est d'autant plus grande dans un bassin de population conséquent. Au sein de celui-ci, il est d'autant plus probable, en effet, qu'existe un ou plusieurs acteurs susceptibles d'effectuer la démarche de se rassembler en un lieu pour partager leur passion, démarche qui nécessite un investissement certain, au moins dans les premiers mois – le ou les créateurs doivent, entre autres actes fondateurs, trouver un local et, s'ils désirent enregistrer leur association à la préfecture, rédiger des statuts et un règlement intérieur. La probabilité est également plus élevée que l'instigateur du projet trouve des comparses pour l'accompagner.

Internet, une fausse révolution pour les pratiques ludiques ?

Ce point permet d'introduire la question de nouvelles formes de pratiques ludiques, liées à la possibilité de jouer sur Internet, sur des serveurs gratuits ou payants, dont la fonction commune est de permettre à des internautes de s'affronter par l'intermédiaire d'une interface de jeu numérique. Ces cyber-pratiques² tendent à être plutôt mal perçues par les dirigeants fédéraux interviewés, qui y voient un sérieux concurrent au jeu institutionnalisé, dans le cadre des clubs et des tournois. À ce propos, deux remarques méritent d'être formulées, la seconde étant directement liée à ce qui précède.

¹ Ce point est à relier à une caractéristique inhabituelle des pratiques ludiques, liée à la très faible professionnalisation des dirigeants de fédérations et, *a fortiori*, de clubs. S'il est bien question d'une offre, symbolisée par les dirigeants d'un club et par le service offert par ce même club – matériel, local, inscription dans les compétitions fédérales, commande des licences des joueurs, entre autres – la frontière entre offreurs et demandeurs est souvent floue, une partie des responsabilités administratives peut être attribuée successivement à plusieurs adhérents d'un club, ces derniers alternant alors entre le rôle de pourvoyeur de service et celui de client. C'est là une raison supplémentaire à la fragilité de ces associations, dans lesquelles la difficulté à remplacer un président peut tout à fait être une cause de disparition.

² On préférera le préfixe « cyber » à l'adjectif « virtuel », en considérant que le second ne concerne pas ce qui relève de l'immatériel, y compris au numérique, mais traduit la notion d'univers des possibles, actualisés ou non par les acteurs interagissant avec le contexte. Cf. Rufat S., Ter Minassian H., 2010, « Espaces et jeux vidéo », dans Rufat S., Ter Minassian (dir.), 2010, *Les Jeux vidéo comme objet de recherche*, Paris, Questions Théoriques (à paraître).

Premièrement, Internet peut, avant d'être un handicap, s'avérer un atout pour la progression des pratiques ludiques. Les sites de jeu en ligne sont, en effet, des lieux¹ où l'on découvre un jeu, servant alors de tremplins, avant un passage à une pratique impliquant la prise d'une licence fédérale. En atteste ce témoignage d'un joueur licencié dans le XIV^e arrondissement de Paris, déjà cité un peu plus haut :

« Je connaissais les échecs essentiellement par Internet, et en jouant un peu avec un pote ou deux. Et en fait j'avais envie de faire de la compétition, envie de faire des parties avec un classement, rencontrer d'autres joueurs, éventuellement boire des verres avec eux... »

Ainsi Internet peut-il très bien jouer le rôle de canal de médiatisation des jeux, capable de susciter des vocations, fonction qui était auparavant dévolue essentiellement aux médias écrits – presse et ouvrages spécialisés – dont on est en droit de soupçonner que leur efficacité était bien moindre².

Ce à quoi s'ajoute, en lien avec la problématique de cette section, le fait qu'Internet peut reproduire, également, ce qui caractérise en premier lieu les villes : concentrer la population, en l'occurrence par le rétrécissement des distances entre les joueurs connectés, phénomène favorable, on vient de le voir, aux pratiques ludiques. De fait, la question est ouverte, et mériterait une investigation spécifique, allant au-delà de l'ambition de ce travail, de la capacité d'Internet à faire naître une demande nouvelle, dans des espaces *a priori* défavorables à l'émergence durable de pratiques ludiques institutionnalisées. Même si, selon

¹ Sans entrer dans les détails d'une géographie d'Internet, qui nous mèneraient trop loin de notre problématique, on peut signaler que le terme lieu, appliqué à Internet, est utilisé par les acteurs eux-mêmes, témoignant ainsi de la capacité d'Internet à mettre « *des réseaux en lieux* », c'est-à-dire à « *créer du lieu* » en rendant la distance topographique la moins pertinente possible (Cf. Beaud B., 2003, « Cyberspace », dans Lévy J., Lussault M. (dir.), *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés*, Paris, Belin, p. 220.) En effet, à la question « Pourriez-vous citer six lieux en lien avec les échecs ? Lesquels ? », dans le cadre du questionnaire destiné aux joueurs d'échecs, déjà évoqué, trois répondants ont cité un ou plusieurs sites de jeu, ainsi qu'un forum de discussions consacré au jeu d'échecs. Cela représente, certes, une faible proportion, mais le fait mérite d'être relevé. Par ailleurs, le principal site nord-américain de jeu d'échecs en ligne s'appelle « Internet Chess Club », terminologie montrant bien que ses concepteurs ont associé, à la pratique des échecs en ligne, l'idée de coprésence, indissociable du club.

² Sans qu'on puisse rien affirmer, faute d'avoir mené une enquête poussée sur cette question, il semble que le poker doive une grande partie de sa popularité nouvelle à sa médiatisation sur Internet et à l'existence de nombreux sites de jeu en ligne, beaucoup de joueurs rencontrés dans des tournois « réels » nous ayant affirmé avoir débuté sur l'un de ces sites, avant de franchir le seuil d'une salle de jeu.

toute probabilité, dans l'état actuel de la technique, les sites de jeu en ligne ne sont pas en mesure de remplacer avantageusement certaines caractéristiques du jeu en tête à tête, de la convivialité des rencontres dans un lieu « réel ». Là encore, notre questionnaire rempli par un échantillon de joueurs d'échecs confirme, *a minima*, qu'une pratique simultanée dans un club et sur Internet est courante : alors que tous les répondants possèdent une licence et sont, par voie de conséquences adhérents d'un club, 75% jouent également sur Internet¹.

*

* *

On retiendra que les plus grandes densités de population des agglomérations urbaines jouent un rôle positif à l'égard des clubs ludiques, en constituant pour eux une réserve de joueurs potentiels. Ces derniers sont alors concentrés dans ce qui s'apparente à une « aire de rentabilité », dont la surface ne doit pas excéder l'aire d'influence du club, s'il veut survivre. Même s'il est vrai que la multiplicité des situations rend pour le moins malaisée l'identification de la limite de ces mêmes aires. En tout état de cause, et avant de mobiliser, pour comprendre la géographie des pratiques ludiques, des facteurs non directement spatiaux, le lien qui vient d'être établi entre la localisation des clubs et la hiérarchie urbaine met en valeur le rôle explicatif, rapidement évoqué dans le deuxième chapitre, de propriétés de l'espace qui ne sont pas seulement la conséquence d'autres processus sociaux². En l'occurrence, le problème de la distance, ainsi que la manière dont les acteurs font face à ce problème, contribuent indiscutablement à déterminer les localisations ludiques.

Cette conclusion d'ordre général dissimule cependant une réalité qui s'éloigne du modèle, de manière plus ou moins marquée suivant les jeux. Si, d'une part, les localisations des clubs ludiques envisagés comme un tout semblent bien suivre la hiérarchie du « système des villes », dans le même temps, on observe de forts contrastes d'un jeu à l'autre, montrant que les localisations des clubs ludiques ne sont pas réductibles au calcul d'aires d'influence et de portées-limites, ni à une loi de proportionnalité unissant la concentration de clubs et celle de la population. À ce titre, le lien entre les localisations ludiques et la hiérarchie urbaine mérite, pour chaque, une investigation spécifique, afin de mettre en évidence les contrastes évoqués.

¹ On notera qu'il est difficile d'identifier des corrélations entre la réponse à cette question et d'autres variables. Seul l'âge semble influencer sur la pratique des échecs sur Internet, les joueurs les plus âgés répondants plus volontiers par la négative, ce qui n'est pas propre aux échecs. Il faut également souligner que la complémentarité entre le jeu en club et sur Internet n'est pas propre aux échecs : une étude des listes d'adhérents à « Funbridge », site de jeu de bridge en ligne, montre également que la grande majorité sont, aussi, licenciés à la FFB et, par conséquent, inscrits dans un club.

² Augustin J.-P., Bourdeau P., Ravenel L., 2008, *op. cit.*, p. 35.

6.3 AU-DELÀ D'UN MODÈLE COMMUN, DES PRINCIPES DE LOCALISATION VARIABLES SUIVANT LES JEUX

On aboutit, sur la question de la localisation des clubs ludiques, en lien avec la quantité de population des agglomérations, à un problème similaire à celui rencontré juste avant à propos de la démographie : une fois établi que la hiérarchie urbaine concourt à déterminer en partie cette localisation, seule une petite partie du chemin a été parcourue. Il reste en effet plusieurs pistes à explorer, en dépassant le niveau du raisonnement probabiliste simple voulant que plus de population implique plus de services.

En premier lieu, un examen jeu par jeu laisse apparaître des divergences, parfois importantes, qui nécessitent une description détaillée (6.3.1). En plus de ces disparités, dans la manière dont s'insère chaque jeu dans le système des villes, on gagne beaucoup à renverser la logique et à s'intéresser, cette fois, pour chaque jeu, à la proportion de clubs localisés dans tel ou tel type d'espace. On perçoit alors que tous ne suivent pas la même logique à l'égard des espaces urbains, périurbains et ruraux, constatation fondamentale pour la suite de notre investigation (6.3.2). Pour éclairer ces différences, on tentera de dégager une première série d'éléments, faisant le lien, notamment, entre la logique interne des jeux et les principes régissant leur localisation (6.3.3).

6.3.1 Différents modes d'insertion dans la hiérarchie urbaine

Les figures 6.8 et 6.9 donnent le détail, pour chaque jeu, de l'offre ludique suivant la population des agglomérations. Dans les deux cas, une lecture en surface laisse apparaître d'importantes variations entre les jeux mais laisse supposer, dans le même temps, que celles-ci sont imputables essentiellement aux écarts entre les effectifs totaux des six fédérations. Une première observation donne en effet le sentiment que, d'un jeu à l'autre, les seuils successifs repérables sur les deux graphiques, et particulièrement le premier, reflètent ces différences d'effectifs, étant d'autant plus bas que les licenciés d'un jeu sont nombreux.

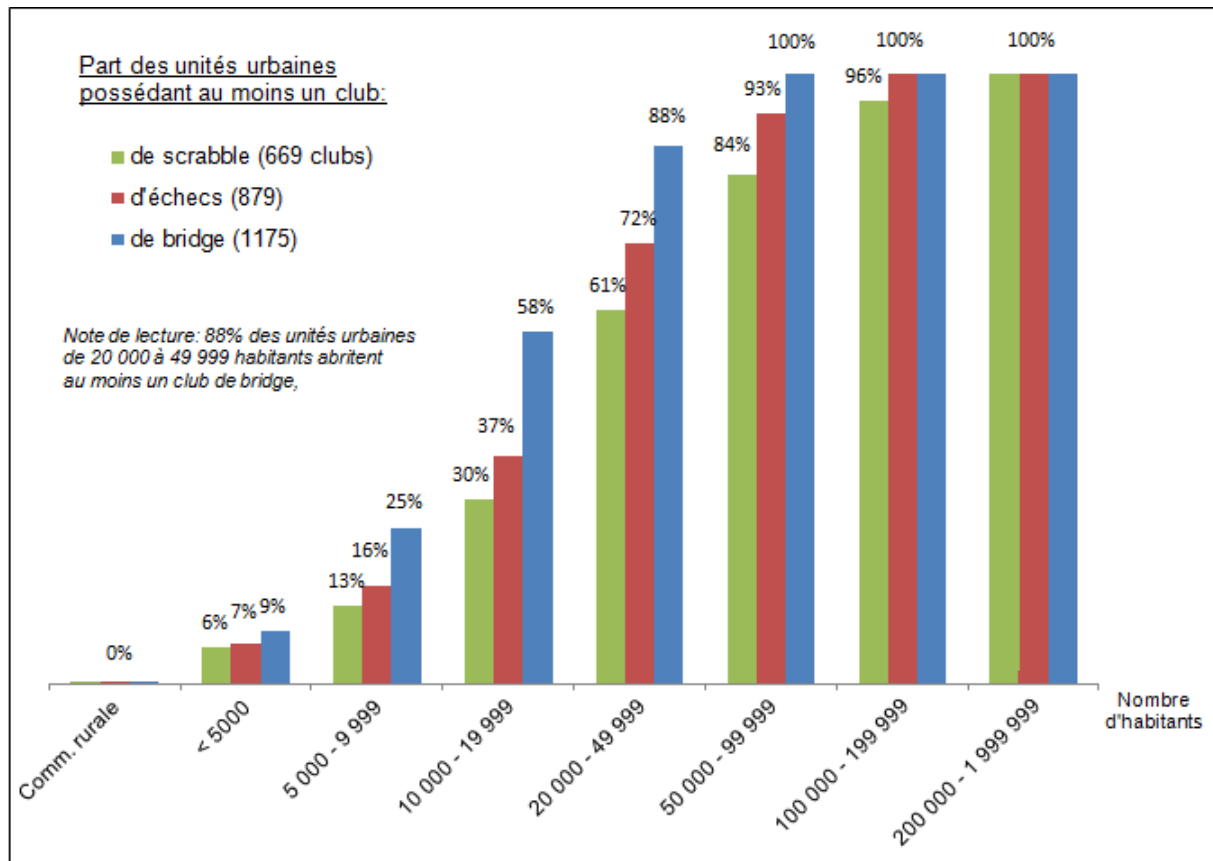


Figure 6.8 : Présence de clubs de bridge, d'échecs et de scrabble suivant la population des agglomérations¹
(Données : FFB, FFE, FFSc et INSEE)

Ainsi, pour le bridge, un premier seuil de population se dessine autour de cinq mille habitants : non seulement la présence d'un club est-elle résiduelle dans les communes rurales, mais elle demeure marginale en-deçà de cette limite. Alors que les clubs de bridge restent mal représentés en-deçà de dix mille habitants, apparaît un deuxième seuil, plus important, à partir

¹ Pour ne pas exagérer la portée des pourcentages présentés dans ce graphique et le suivant, il faut garder à l'esprit que les classes d'unités urbaines correspondent à des effectifs très différents. Paris a été exclue de l'analyse, puisqu'on a déjà vu, avec la figure 6.7, que tous les jeux y sont représentés. À l'exclusion de la capitale, les agglomérations de la France métropolitaine sont au nombre de mille neuf cent quatre-vingt-quinze. Parmi elles, vingt-neuf comptent plus de deux cent mille habitants, vingt-quatre entre cent mille et deux cent mille, cinquante-neuf entre cinquante mille et cent mille, cent vingt-six entre vingt mille et cinquante mille, deux cent trente-trois entre dix mille et vingt mille, cinq cent vingt-et-une entre cinq mille et dix mille, et enfin mille deux totalisent moins de cinq mille habitants. Quant aux communes rurales, ajoutées sur les deux graphiques à titre de comparaison, elles sont un peu plus de trente mille, soit la grande majorité des communes françaises. Ces chiffres, basés sur le recensement de 2006, ne modifient qu'à la marge les découpages effectués en 1999. On voit surtout que le très grand nombre d'individus statistiques dans les classes les plus basses justifie largement le retournement de logique qui préside à la réalisation des graphiques proposés dans la prochaine section.

de vingt-mille individus. Au-delà de celui-ci, ce sont les agglomérations ne disposant pas de club de bridge qui, désormais, relèvent de l'anomalie. On peut également identifier ce genre de seuils pour les échecs, suivant un schéma assez proche. Ils sont simplement quelque peu supérieurs, puisque ce n'est qu'au-dessus de cinquante mille habitants que presque toutes les unités urbaines abritent un club. Même diagnostic pour le scrabble, là encore à condition de revoir chaque seuil un peu à la hausse par rapport aux échecs, du fait d'une moins bonne couverture du territoire français. L'important est ici de se convaincre que les trois jeux suivent des logiques d'ensemble assez comparables, confirmant bien que la hiérarchie urbaine détermine en partie la localisation des clubs affiliés à ces trois fédérations, et que les jeux, en retour, contribuent donc à renforcer cette hiérarchie, quoique certainement de manière moins décisive que les clubs de football¹.

On peut cependant déjà identifier certaines irrégularités, qui nuancent ce constat général. Ainsi, alors que les écarts entre les trois jeux, quant à leurs totaux respectifs de clubs, se répercutent assez clairement entre vingt mille et cent mille habitants, avec à chaque fois une progression assez régulière, scrabble et échecs entretiennent une certaine proximité en-deçà de cette limite. Les écarts entre les deux jeux y sont en effet plus réduits, phénomène qui tend à s'accroître au fur et à mesure que l'on descend dans la hiérarchie urbaine. On peut, certes, pour éclairer ce tassement, se contenter d'une explication en termes d'effet de seuil : il est tout à fait logique que les valeurs se resserrent vers le bas comme vers le haut de l'échelle. Toutefois, si l'on se réfère au différentiel entre le nombre de clubs d'échecs et de scrabble – huit cent soixante-dix-neuf contre six cent soixante-neuf, soit près d'un tiers en plus –, l'absence d'écarts marqués en deçà de vingt mille habitants est un fait remarquable : on s'attendrait à une meilleure pénétration des clubs d'échecs. Ainsi, il semble que la faible population d'une agglomération ait des conséquences négatives plus marquées pour ce dernier jeu.

D'autre part, se dessinent, dans le cas du go (figure 6.9), deux seuils nettement plus tranchés que ceux décelables pour les autres jeux, avec une progression beaucoup moins régulière des proportions d'agglomérations possédant un ou plusieurs clubs. La présence d'une association est exceptionnelle en-dessous de vingt mille habitants et demeure très rare en-dessous de cinquante mille. La situation est un peu meilleure au-dessus de cette deuxième limite mais le seul véritable seuil est celui des cent mille habitants, puisque les clubs de go sont, alors,

¹ Grosjean F., 2005, *art. cit.*

mieux représentés que le tarot, jeu comptant pourtant, au total, un effectif presque trois fois supérieur. Au-delà de deux cent mille habitants, seules deux agglomérations, celles de Toulon et Douai-Lens, ne possèdent pas de club de go. Ce jeu fait donc, au sommet de la hiérarchie urbaine, presque aussi bien que le scrabble, les échecs et le bridge. Il fait, surtout, beaucoup mieux que les dames, absentes de onze agglomérations sur les vingt-neuf qui totalisent plus de deux cent mille habitants, et même un peu mieux que le tarot, qui n'est pas représenté dans cinq d'entre elles. Se trouve ainsi exclue toute explication purement mécanique puisque, s'il existe manifestement une tendance à un nivellement par le haut des six jeux, des écarts importants subsistent, en dehors du cas parisien, mettant en valeur la logique très particulière régissant le go.

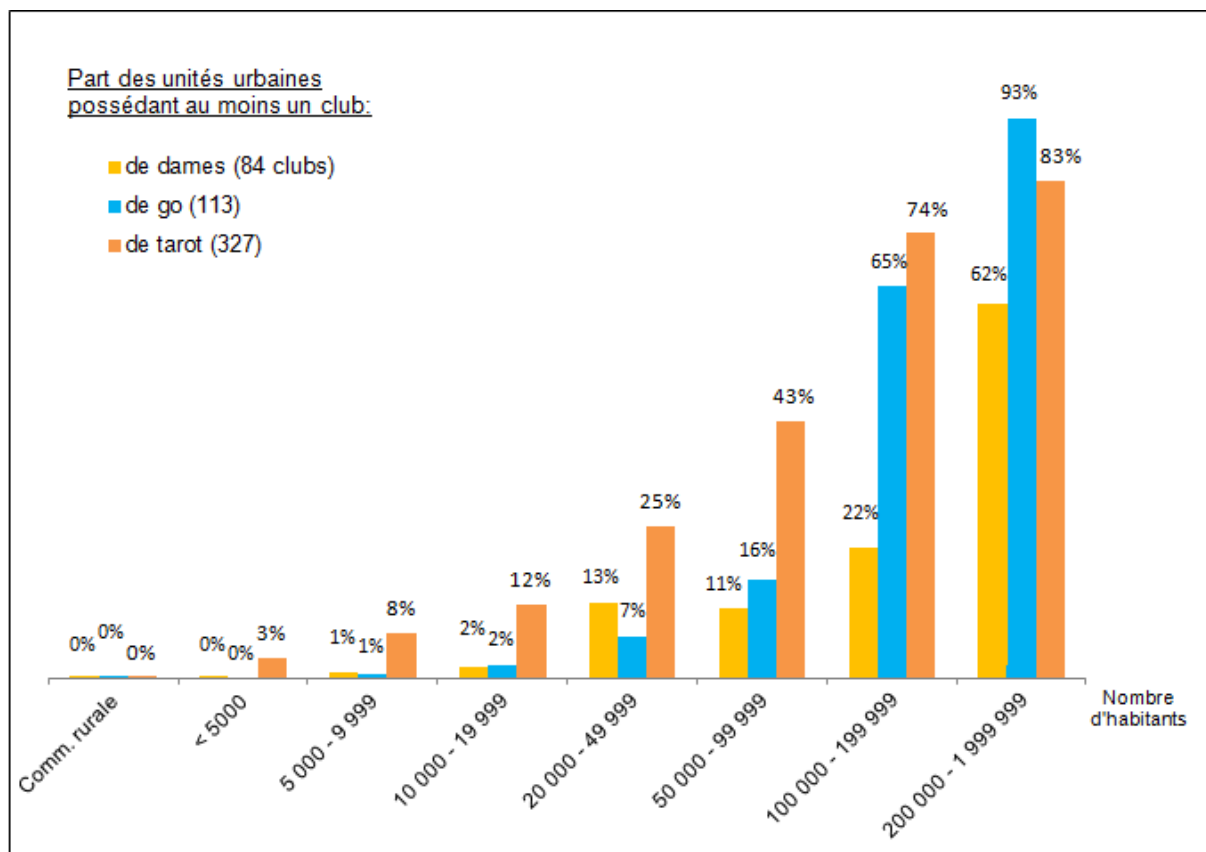


Figure 6.9 : Présence de clubs de dames, de go et de tarot suivant la population des agglomérations
(Données : FFJD, FFG, FFT et INSEE)

Le cas des dames présente, pour sa part, des irrégularités d'une autre nature. En premier lieu, on observe un seuil autour de deux cent mille habitants. Toutefois, c'est encore un tiers des villes de cette taille qui ne comptent aucun club. Ainsi, comme on vient de le voir, les dames

sont le jeu le moins bien représenté, de loin, en haut de la hiérarchie urbaine. Inversement, eu égard au très faible nombre d'associations membres de la FFJD, les pourcentages affichés en-deçà de cette limite de deux cent mille habitants s'avèrent plutôt honorables. C'est d'autant plus manifeste lorsqu'on les compare à ceux du tarot et du go, puisque les dames font nettement mieux que le dernier cité dans les agglomérations de moins de cinquante mille habitants. La comparaison avec les échecs est également révélatrice : avec dix fois plus de clubs que les dames, la FFE n'est que six fois mieux représentée dans les agglomérations de vingt mille à cinquante mille habitants. Autant d'exemples qui confirment le fait que, parmi les quatre-vingt-quatre clubs affiliés à la FFJD, la plupart sont concentrés dans quelques bastions, qui ne sont pas tous, loin s'en faut, des villes importantes.

En somme, l'étude jeu par jeu de l'offre ludique des agglomérations françaises montre bien des disparités importantes entre les six fédérations. Ce sont sans doute le go et les dames qui s'écartent le plus d'un modèle qui voudrait qu'on observe une progression régulière de cette offre, au fur et à mesure que l'on monte dans la hiérarchie urbaine. Avec pour le premier un seuil très marqué à cent mille habitants, en-dessous duquel une très faible proportion de villes possède un club, et pour les dames une situation à peu près inverse, caractérisée par de piètres pourcentages en haut de la hiérarchie. Les autres jeux, malgré des similitudes, ne présentent pas non plus des profils rigoureusement identiques.

Cependant, cette approche ne peut suffire, les figures 6.8 et 6.9 n'offrant qu'une image très parcellaire de la réalité. En effet, au fur et à mesure que l'on s'intéresse à des unités urbaines comptant moins d'habitants, celles-ci sont d'autant plus nombreuses. Ainsi, lorsqu'il est question des 8% de villes de cinq mille à dix mille habitants abritant un club de tarot, cela représente, tout de même, quarante-deux clubs, localisés dans quarante-deux unités urbaines distinctes. C'est de l'exploration de cette donnée « inversée » qu'il va être question dans les lignes qui suivent.

6.3.2 Jeux urbains et jeux ruraux ?

Renverser la perspective signifie donc de s'arrêter sur la proportion de clubs dans les unités urbaines, mais rapportée cette fois-ci, pour chaque jeu, au nombre total de clubs. Ainsi, par exemple, alors qu'à peine 10% de l'ensemble des clubs ludiques recensés sont localisés dans des communes rurales, cette proportion varie considérablement d'un jeu à l'autre, de même

que la part des clubs de chacune des six fédérations, répartie dans les différentes tranches d'unités urbaines utilisées dans les graphiques précédents. En attestent les figures 6.10, 6.11 et 6.12, qui permettent d'identifier les espaces privilégiés par chaque jeu¹.

Go et bridge, jeux des métropoles

On commence par retrouver, sur ces graphiques, quelques éléments que laissent déjà pressentir les figures 6.8 et 6.9, en particulier à propos du go et de sa faible représentation dans les villes de moins de deux cent mille habitants. De fait, il s'agit du seul jeu pour lequel le diagramme en bâtons offre un profil presque uniformément croissant jusqu'à ce seuil. Ainsi, près de 60% des clubs affiliés à la FFG sont localisés dans l'une des vingt-neuf plus grandes agglomérations françaises ou à Paris, ce qui constitue, de très loin, la proportion la plus importante, en comparaison des cinq autres jeux. On dépasse même 80% si l'on descend à cinquante mille habitants, avec une forte surreprésentation de la tranche située entre cent mille et deux cent mille.

À l'opposé, la présence d'un club de go dans une petite ville ou, *a fortiori*, une commune rurale, est un phénomène extrêmement rare, avec seulement un dixième des associations membres de la FFG en-deçà de vingt mille habitants. Une affirmation renforcée par le fait que les trois seuls clubs recensés dans des communes rurales – parmi lesquels l'exemple déjà évoqué d'Ispagnac, en Lozère – sont des associations de dimension très réduite, dont l'existence s'avère par conséquent des plus précaires². Une exception de taille existe néanmoins : Valréas, unité urbaine d'un peu moins de dix mille habitants, qui possède un club scolaire. Celui-ci, créé dans un collège de la ville en 1990, réunit encore aujourd'hui une quinzaine de licenciés, pour l'essentiel des anciens élèves demeurés fidèles. En dehors de ce cas particulier, l'absence de club de go demeure bien la norme dans les unités urbaines de moins de cent mille, voire deux cent mille habitants.

¹ Pour faciliter les comparaisons, on a regroupé, sur ces trois figures, les jeux comptant un nombre aussi proche que possible de licenciés et de clubs.

² Deux des trois ont même disparu entre le relevé des données et la rédaction de ces lignes, confirmant cette précarité d'associations devant leur existence essentiellement à l'investissement un ou deux passionnés. Ainsi les clubs de Blaye, dans le Finistère, et de La Couture-Boussey, dans l'Eure, sont-ils toujours recensés par la FFG mais ne comptent-ils plus aucun joueur licencié pour la saison 2009-2010.

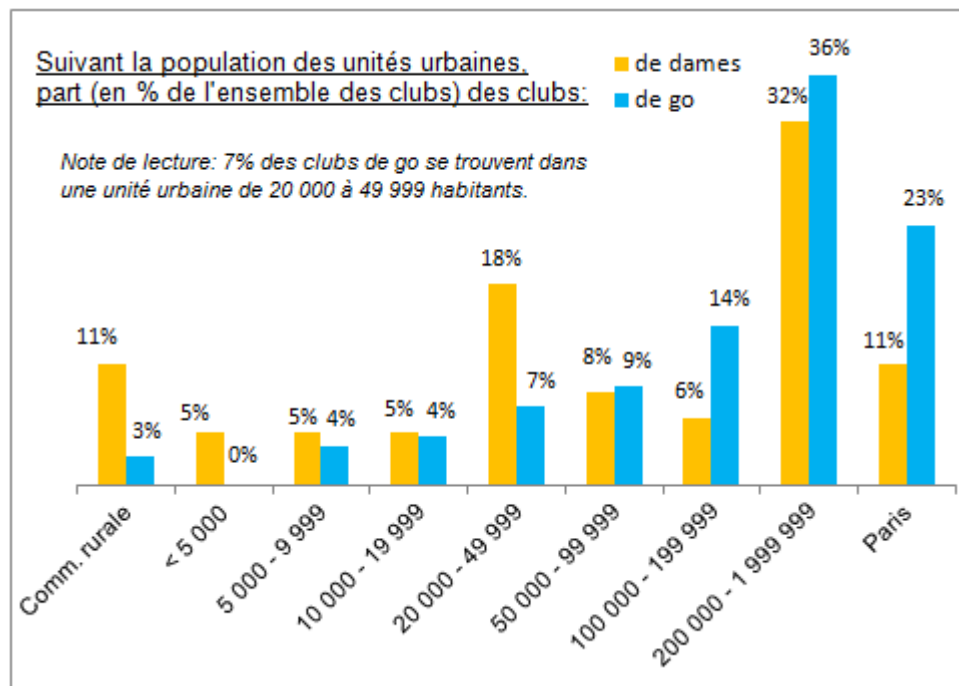


Figure 6.10 : Les espaces privilégiés par les clubs de go et de dames
 (Données : FFG, FFJD et INSEE)

On retrouve, par conséquent, ce que laissait pressentir la distribution des licenciés à l'échelle départementale : la pratique du go est, pour l'essentiel, réservée aux principales métropoles françaises. Surtout, le terme est ici à entendre non seulement en rapport avec le poids démographique des villes concernées, mais aussi et surtout en lien avec les caractéristiques sociologiques et économiques des métropoles : les agglomérations de Rouen, Nice, Lyon, Nantes, plus encore celles de Grenoble, Toulouse et, évidemment, Paris cumulent les traits propres aux centres décisionnels régionaux et nationaux, dont, notamment, une proportion élevée de cadres et professions intellectuelles supérieures, un haut niveau de formation et un poids important des hauts revenus. Sont d'ailleurs exclus de la liste, comme on l'a souligné plus haut, la conurbation Douai-Lens et Toulon, dont les indicateurs tendent plutôt à correspondre, dans le premier cas, à ceux de villes industrielles et, concernant la préfecture du Var, des villes militaires.

Le bridge présente un profil un peu plus nuancé mais les similitudes avec le go ne sont pas à négliger. La comparaison des figures 6.8 (page 287) et 6.10 montre d'ailleurs combien le renversement de logique modifie les conclusions pouvant être tirées de ces données. Le premier graphique mettait en évidence l'ubiquité du bridge, en lien avec un seuil d'apparition très bas. Le second souligne la bien meilleure implantation de ce jeu dans les grandes villes,

avec, en tout, 44% des clubs localisés dans les agglomérations de plus de deux cent mille habitants. À quoi il faut ajouter que ces mêmes clubs, le plus souvent, font partie des mieux dotés quant à leur nombre d'adhérents – on peut citer, à titre d'exemples, les près de cinq cents licenciés du « Bridge Amical XV » à Paris, ou encore les presque quatre cents joueurs formant les effectifs du club lyonnais « Le Rouge et le Noir ».

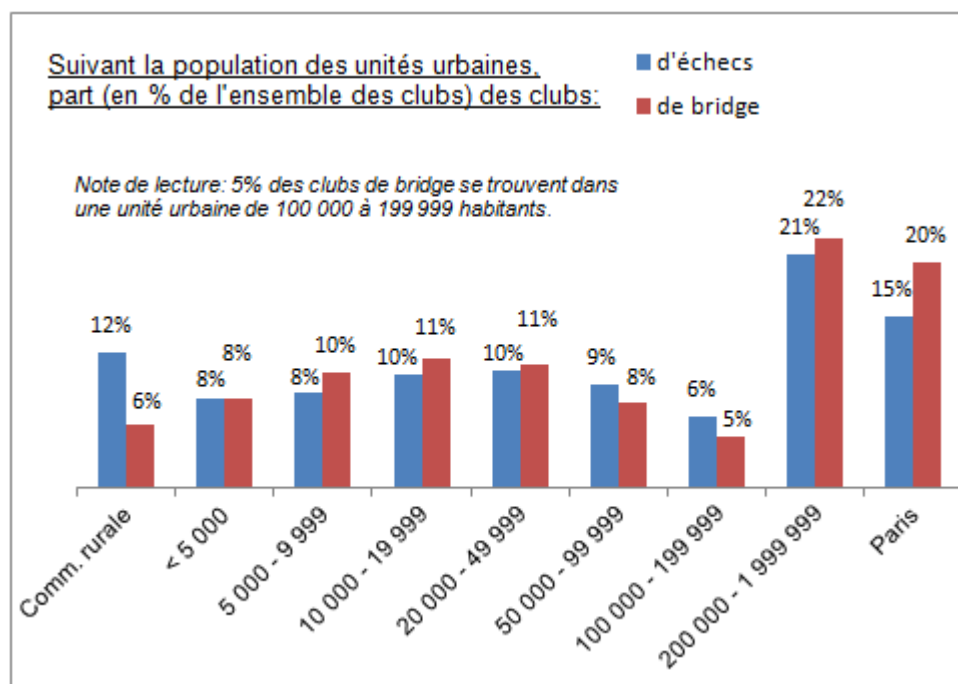


Figure 6.11 : Les espaces privilégiés par les clubs de bridge et d'échecs
(Données : FFB, FFE et INSEE)

Autre point commun, on remarque la faible part de clubs de bridge localisés dans des communes rurales, même si le phénomène est, là encore, un peu moins marqué que pour le go. Concernant le reste du graphique, le bridge présente un profil plus nuancé. Il faut noter le très faible score des agglomérations de cent mille à deux cent mille habitants, qu'on retrouve par ailleurs pour les autres jeux, hors le go. Cette anomalie s'explique en partie par le faible nombre d'individus au sein de cette classe, qui est celle comptant le plus faible effectif, soit seulement vingt-quatre unités urbaines. Elle montre également le défaut des figures 6.10, 6.11 et 6.12, inverse de celui des deux graphiques précédents : une ville moyenne ou intermédiaire n'abrite que rarement plusieurs clubs affiliés à la même fédération, mais en possède le plus souvent un, avec pour conséquence une contradiction apparente entre les deux séries de graphiques.

Pour conclure sur le bridge, on retiendra qu'il n'y a pas de répulsion manifeste exercée par les villes petites et moyennes, du moins pas plus que pour les autres jeux, seul le go se démarquant, sur ce point, de l'ensemble de l'échantillon. De même, si les grandes agglomérations tendent à abriter des clubs de bridge d'autant plus nombreux, on a également vu, avec la figure 6.8, que plus de la moitié des villes de seulement dix mille à vingt mille habitants en possède au moins un, ce qui montre bien qu'on ne peut pas non plus parler d'incompatibilité entre bridge et petites villes.

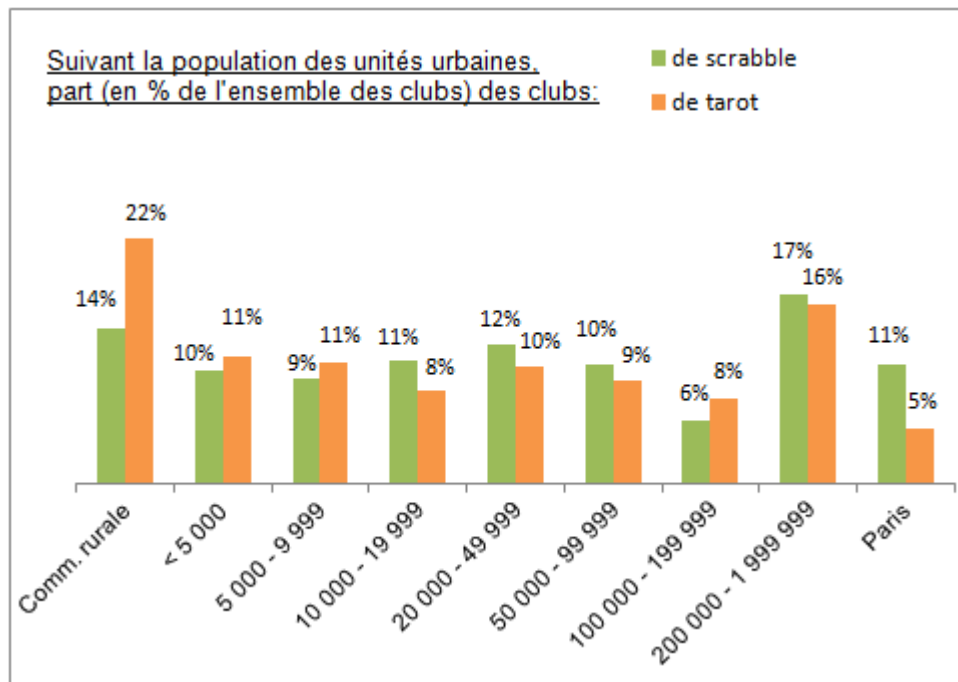


Figure 6.12 : Les espaces privilégiés par les clubs de scrabble et de tarot
(Données : FFSc, FFT et INSEE)

Scrabble et tarot : jeux de la ruralité et des petites villes

Le tarot présente des caractéristiques presque exactement inverses à celles du bridge et, plus encore, du go. On pouvait déjà observer, sur la figure 6.9, la relativement bonne représentation des villes moyennes et petites, eu égard au nombre de clubs affiliés à la FFT. D'une part, il s'avère que plusieurs de ces agglomérations modestes, abritant un club de tarot, sont localisées dans les régions de forte concentration de licenciés de ce jeu : parmi les villes moyennes, on peut citer Auxerre, Mâcon, Besançon ou Montbéliard et, en-dessous de vingt mille habitants, Louhans, Gueugnon ou encore Pougues-les-eaux, unité urbaine nivernaise de deux mille cinq cents individus. Autrement dit, le rôle des logiques régionales, telles

qu'identifiées dans le précédent chapitre, semble l'emporter sur celui de la hiérarchie urbaine. D'autre part, on retrouve cette absence relative de lien entre le système des villes et la localisation des clubs de tarot aussi bien dans le reste du pays, avec de relativement nombreuses villes moyennes et petites possédant un club, parfois même plusieurs. Inversement, le tarot est le seul jeu absent d'une agglomération millionnaire, Marseille. Aucun club également à Valenciennes ni à Nancy, cependant que Lille, Nantes, Strasbourg et Montpellier en comptent un seul.

La figure 6.12 confirme cette première analyse et souligne la particularité du tarot : non seulement les petites villes sont-elles très bien représentées, mais encore trouve-t-on plus d'un cinquième des clubs dans des communes rurales, chiffre qui surpasse de très loin les cinq autres jeux. Au point que, même si l'on retient les valeurs absolues, les soixante-et-onze clubs de tarot localisés dans des communes rurales dépassent les soixante-cinq que totalise le bridge et, *a fortiori*, les neuf clubs de dames et les trois clubs de go localisés en dehors d'unités urbaines. L'utilisation d'autres types d'unités spatiales ne remet pas en cause ce point, puisque 26% des clubs de tarot sont localisés dans des communes situées en dehors d'une aire urbaine.

On note, également, que la proportion de clubs dans les villes de moins de cinq mille habitants, qui dépasse un dixième, est également plutôt élevée en comparaison des autres jeux. Au total, si l'on s'arrête sur des catégories plus étendues, communes rurales et villes de moins de cent mille habitants réunissent près des trois quarts des clubs de tarot – et un peu plus de la moitié de la population française – soit une distribution presque exactement symétrique à celle du go. À l'opposé, les villes de plus de deux cent mille habitants – qui rassemblent près de 40% de la population française – abritent plus du tiers des clubs ludiques mais seulement 21% des clubs de tarot¹. L'idée même de seuil d'apparition se trouve, dès lors, remise en cause. Une investigation à l'échelle des communes donne d'ailleurs des résultats encore plus frappants qu'à celle des unités urbaines, avec plus de 40% des clubs de tarot localisés dans des communes de moins de cinq mille habitants.

La géographie du tarot apparaît donc, encore une fois, comme largement indépendante de la démographie et, au contraire, liée en grande partie à la vie associative de petites communes, y

¹ Il faut ajouter que le biais statistique précédemment évoqué, lié à la taille variable des clubs, intervient de manière plus marginale pour le tarot, ainsi d'ailleurs que pour le scrabble, jeux pour lesquels les écarts entre les clubs les plus gros et les plus petits ne sont pas aussi marqués qu'au bridge ou aux échecs.

compris rurales. De fait, une part importante des clubs de tarot occupent les locaux de foyers ruraux et autres clubs « des aînés »¹ ou « des anciens », ou encore les salles des fêtes des mairies de communes comptant, dans de nombreux cas, quelques centaines ou milliers d'administrés. Au total, on peut raisonnablement parler, pour le tarot, de jeu de la ruralité et des petites villes, caractéristique qui s'ajoute, donc, à la régionalisation très marquée de sa pratique, pour faire de ce jeu un cas remarquable au sein de notre échantillon.

Le scrabble, avec également de nombreux clubs d'assez petite taille – un peu plus de vingt licenciés en moyenne, soit autant que le tarot et quatre fois moins que le bridge – donne à voir d'importants points communs avec le tarot, en particulier la nette sous-représentation des métropoles. En effet, on trouve seulement 28% des clubs de scrabble dans des villes de plus de deux cent mille habitants, soit un total nettement inférieur à celui relevé pour tous les autres jeux, sauf le tarot. Cette tendance est accentuée si l'on exclut Paris de l'analyse : pour la tranche des villes de plus de deux cent mille habitants autres que la capitale, le scrabble fait presque aussi mal que le tarot, loin derrière les pourcentages observables sur les deux autres graphiques. À l'autre extrémité du spectre, un quart des clubs de scrabble est localisé dans des villes de moins de cinq mille habitants et des communes rurales. Ce chiffre, là encore, demeure moins élevé que pour le tarot, mais bien supérieur à ce qu'on a pu observer pour le bridge et, plus encore, le go.

Dames et échecs : deux cas intermédiaires

Restent, enfin, les échecs et les dames, qui présentent des cas intermédiaires par rapport à ce qui vient d'être décrit et, surtout, plus difficiles à caractériser. Quoique cela n'apparaisse pas sur les diagrammes en bâtons, la distribution des clubs de dames au sein du système des villes traduit largement le déséquilibre en faveur de la partie septentrionale de la France identifié précédemment. Ainsi, vers le sommet de cette hiérarchie urbaine, alors que tout juste un peu moins des deux tiers des agglomérations de plus de deux cent mille habitants possèdent un club de dames (figure 6.9, page 289), l'agglomération lilloise, à elle seule, en totalise sept, tandis que la conurbation Douai-Lens en compte deux. De même, seulement un peu moins de

¹ Le « Mouvement des Aînés ruraux » fédère environ neuf mille associations en France, initiées dans les années 1960 et 1970 par la Mutualité sociale agricole, avec l'objectif de permettre aux retraités de se retrouver autour d'activités diverses, en particulier des jeux comme le tarot, le rami, ou le scrabble. Les « foyers des anciens » répondent à des objectifs similaires et dépendent, pour leur part, des municipalités, *via* leur service des affaires sociales.

11% des clubs de dames se trouvent à Paris et dans sa banlieue (figure 6.10, page 292), soit une proportion supérieure à celle notée pour le tarot, mais en-deçà des quatre autres jeux.

Même constat si l'on descend dans cette hiérarchie, où l'on trouve des villes intermédiaires et moyennes comme Valenciennes, Dunkerque, Compiègne ou Armentières, et même des agglomérations plus réduites comme Abbeville, toutes localisées dans les Régions Nord et Picardie. À l'extrême, on dénombre deux clubs et trois mille habitants à Arleux et un club à Lestrem, Desvres ou encore Biache-Saint-Vaast, trois villes du Pas-de-Calais dont la population n'excède pas dix mille individus. En somme, ce que mettait en évidence l'étude des effectifs de licenciés par départements se trouve confirmé par une investigation de la localisation des clubs : la géographie de la pratique des dames obéit à des logiques largement étrangères à celles du peuplement ou de la hiérarchie des villes françaises.

Il n'est pas non plus aisé de discerner un lien tangible entre cette armature urbaine et la localisation des clubs d'échecs (figure 6.11, page 293). D'un côté, ce jeu se rapproche du bridge et de sa forte représentation au sein des grandes métropoles : bien que les proportions soient un peu moindres, on a bien des ordres de grandeur similaires. De même, les valeurs des deux jeux continuent de suivre une logique presque identique pour toutes les autres classes d'unités urbaines. Cependant, les échecs se distinguent fortement du bridge, avec une part beaucoup plus élevée de clubs, plus d'un dixième, dans des communes rurales, proportion proche de celle observée pour le scrabble et surpassant même tous les autres jeux en valeur absolue, avec cent cinq clubs concernés.

De même que pour les dames, la population des unités urbaines apparaît donc comme un facteur de localisation secondaire, tout au plus, pour les clubs d'échecs, finalement un peu plus nombreux dans les villes de moins de vingt mille habitants et les communes rurales, qui en rassemblent 38%, que dans les principales métropoles, on l'on atteint 35%.

6.3.3 Faire le lien entre les « fondamentaux géographiques » et la logique interne des jeux

Ces observations permettent de dresser un pont entre les deux chapitres de cette troisième partie. Ainsi, dans un premier temps, il paraît inévitable que la localisation préférentielle des clubs ludiques dans les espaces urbains ou ruraux relève de facteurs liés à la structure sociale

de ces derniers. Toutefois, dans le même temps, ne peut-on pas également identifier des déterminants plus spécifiquement spatiaux pour saisir ce lien variable unissant les pratiques ludiques à l'urbanisation ? Ces facteurs explicatifs viendraient dès lors compléter le rapport, décrit dans la section précédente, entre la pérennité d'un club et la proximité d'une population suffisamment nombreuse pour lui fournir des pratiquants sur le long terme.

La logique interne, un premier niveau d'explication

Sur ce point, on ne peut négliger, en premier lieu, l'hypothèse d'un lien entre certaines composantes de la logique interne des jeux et les concentrations de population. Par exemple, les effets de seuil jouent à plein pour le bridge, dont la pratique institutionnalisée nécessite la présence d'arbitres et d'un matériel relativement sophistiqué et coûteux : les cartes s'usent, de même que le revêtement des tables, et les parties comptabilisées pour les tournois dits de régularité et autres compétitions fédérales impliquent l'utilisation d'un ensemble de cartons de « signalisation » qui doit être disponible pour chaque table. Ces effets de seuil tiennent également à une particularité qui ne doit pas être sous-estimée : il faut, pour disputer une partie de bridge, un partenaire et deux adversaires, configuration la plus exigeante des six jeux étudiés. En somme, la logique interne du bridge recèle des exigences qu'il est d'autant plus facile de satisfaire que l'on dispose d'un réservoir de joueurs conséquent – ou, il est vrai, des moyens importants.

Inversement, on peut s'adonner aux trois jeux de plateau étudiés à partir de deux joueurs¹. Cette remarque n'est en aucun cas triviale et on peut même aller plus loin. Dans un club d'échecs, de dames ou de go, la pratique de parties « libres » ou « amicales », disputées le plus souvent à des cadences très rapides, à l'aide d'une pendule limitant le temps de réflexion des joueurs, constitue, dans de nombreux cas, l'activité principale des adhérents. Dès lors, deux joueurs suffisent et, à condition d'accepter de patienter quelques minutes, un nombre impair de partenaires ne constitue pas véritablement un handicap. C'en est d'autant moins un si l'on considère la pratique très répandue consistant à commenter les parties en cours, qu'on y prenne part ou qu'on y assiste en tant que spectateur². Une telle pratique est plus

¹ Voire seul, jusqu'à un certain point : un tableau récurrent dans un club d'échecs est celui du premier joueur arrivé, qui s'installe devant un échiquier et, à l'aide d'un livre ou d'une revue, rejoue des parties entre champions, dans l'attente que se présente un partenaire.

² Sur ce dernier point, et sur les joutes verbales accompagnant ces parties, voir Wendling T., 2002 *op. cit.*, pp. 169-177.

difficilement imaginable pour un jeu de cartes, où tout commentaire risquerait de dévoiler des informations inconnues de plusieurs belligérants. Ce point est d'autant plus crucial au bridge, où le jeu de la carte est précédé d'une séance d'enchères, au moins aussi importante, au cours de laquelle chaque joueur tente, précisément, de communiquer le contenu de son jeu à son partenaire.

À noter que pour le tarot, la possibilité de jouer à trois et à cinq, même si c'est le jeu à quatre qui est privilégié en compétition, donne une souplesse que n'a pas, là encore, le bridge. Quant au scrabble, il s'agit du jeu le plus ouvert de notre échantillon sur cette question. En effet, plus encore que le jeu en « duplicate », la partie « libre » ne nécessite pas un nombre fixe de joueurs, encore moins un équipement coûteux ou difficile à se procurer.

Certes, on ne peut raisonnablement affirmer que ces éléments jouent beaucoup plus qu'à la marge. Pour autant, il n'est pas à exclure qu'ils influent, par exemple, sur les choix de responsables associatifs, lorsque leur vient l'idée de mettre sur pied une activité ludique dans un foyer rural ou un club des anciens.

La diffusion hiérarchique, un élément de compréhension de la géographie du go

Dans le cas du go, on voit bien que cette piste ne mène nulle part : elle ne permet pas d'expliquer comment un jeu, nécessitant un matériel assez rudimentaire et pas plus de deux joueurs, voit sa pratique presque entièrement confinée aux grandes et aux très grandes villes.

Premièrement, s'il est vrai que le matériel nécessaire pour jouer au go est peu coûteux, il est, dans le même temps, d'un accès considérablement moins évident que celui que nécessite la pratique du tarot – on trouve des jeux de cartes dans les supermarchés et les bureaux de tabac –, du scrabble, des dames ou des échecs – on trouve aisément, dans un magasin de jouets, divers modèles de scrabble, ainsi que des coffrets de toutes tailles comprenant échecs, dames, et, souvent, backgammon.

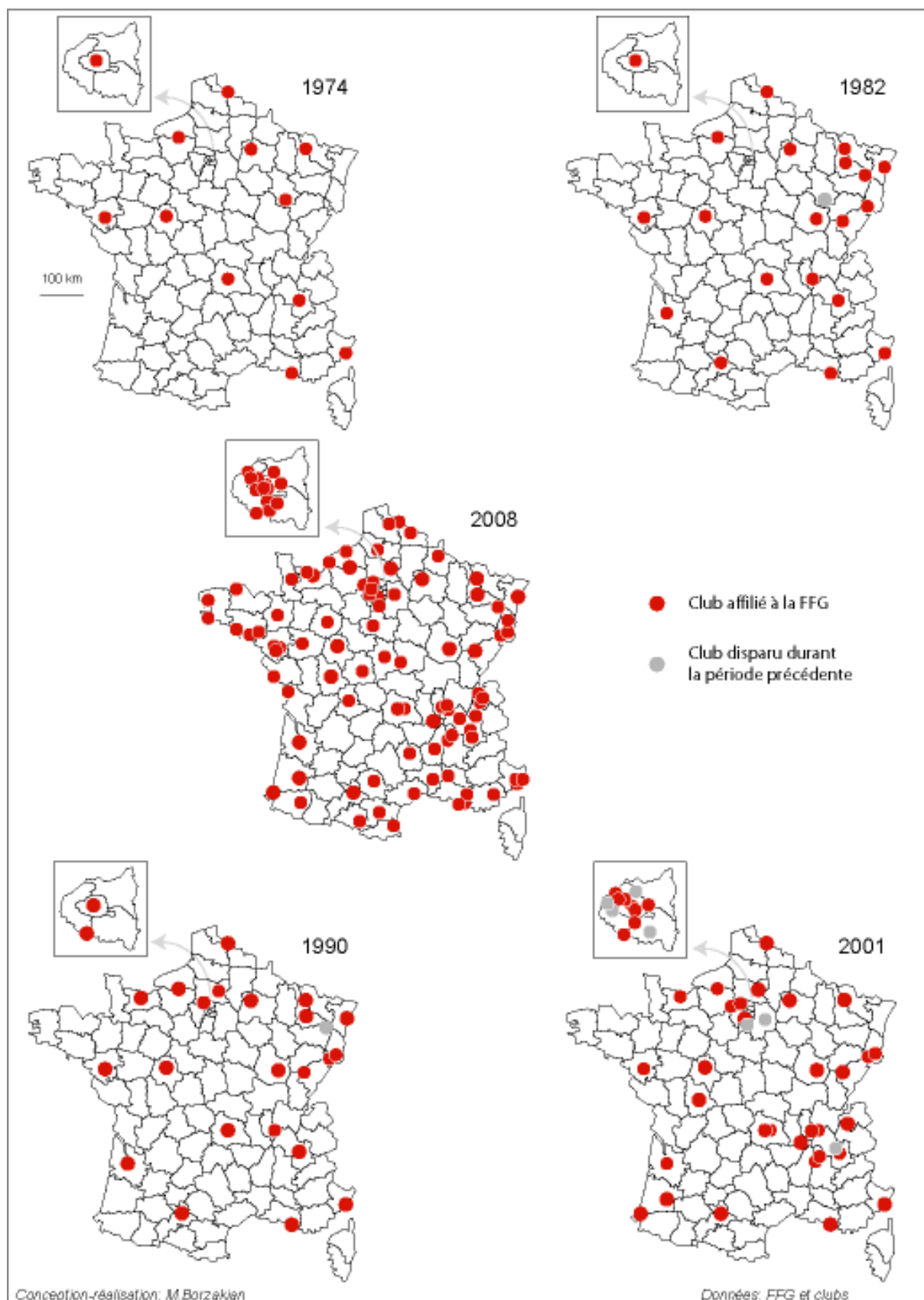


Figure 6.13 : La diffusion du go en France
(Données : enquête auprès des clubs et FFG)

Une telle difficulté découle d'une réalité plus large, qui tient à la faible connaissance de ce jeu en France. Dans l'enquête précitée de l'ISSP, sur les loisirs des Français, le go arrive, avec 0,2% de répondants citant ce jeu comme étant celui qu'ils pratiquent le plus souvent, derrière tous les autres jeux proposés, y compris le backgammon, les dominos et le mah-jong. Cette méconnaissance correspond à une diffusion très partielle du go en France, entamée au début des années 1970 et, aujourd'hui, sans doute loin d'avoir atteint ce qui pourrait s'apparenter à une phase de condensation ou, *a fortiori*, de saturation, caractérisée par une homogénéisation des taux de pénétration et une croissance asymptotique des effectifs de pratiquants¹. De fait, comprendre la géographie du go implique de retracer la chronologie de cette diffusion, initiée par l'acte fondateur, en 1969, de la création du club « Go Sakata » à Paris, dans la foulée de la publication du premier livre en français sur ce jeu².

On peut, ensuite, distinguer trois grandes étapes (figure 6.13)³. La première, la plus longue, s'étend jusqu'au début des années 1980 : des clubs sont créés, presque exclusivement, dans des agglomérations parmi les plus importantes – Marseille, Lille, Rouen, Nantes, notamment. Ce premier mouvement se poursuit, à la fin des années 1970, puis dans les années 1980, avec la naissance des clubs toulousain, bordelais, strasbourgeois ou encore lyonnais. Une seule exception apparaît sur la première carte, à Langres, dans le département de la Haute-Marne. Toutefois, ce club ne semble plus, dès 1982, exister. On retrouve ainsi la propension des grandes villes à être des lieux privilégiés d'apparition des innovations. Il semble d'ailleurs, en l'occurrence, que la découverte du go à Marseille soit à peine ultérieure à son introduction à Paris, si l'on se réfère à la publication, dès 1971, par un auteur marseillais, d'un *Petit Traité du jeu de go*⁴.

¹ Saint-Julien T., 1995, « Diffusion spatiale », dans Bailly A., Ferras R., Pumain D. (dir.), *Encyclopédie de géographie*, Paris, Economica (2^{ème} édition), pp. 559-582.

² Lusson P., Perce G., Roubaud J., 1969, *op. cit.*

³ La reconstitution de cet historique a été permise par une enquête menée auprès des présidents de tous les clubs affiliés à la FFG, interrogés sur la date de création de leur club, ainsi que des entretiens avec plusieurs pionniers du go, en particulier monsieur François Myzessyn, fondateur, entre autres, du club de Toulouse, en 1980. Faute d'avoir obtenu une réponse de tous, certaines données manquent sur la figure 6.13, notamment à partir des années 1980, pour lesquelles il devient difficile de repérer les clubs ayant disparus depuis. Certains clubs n'apparaissent que sur la carte de 2008, alors qu'ils peuvent avoir été créés durant l'une des deux périodes précédentes. Demeure que la vision d'ensemble n'est pas faussée par ces quelques carences.

⁴ Padovano S., *Petit Traité du jeu de go*, Paris, L'Impensé radical, 128 pp.

La suite du phénomène confirme le rôle crucial des agglomérations grandes et moyennes, dans le cadre d'une diffusion suivant trois modalités. En premier lieu, la diffusion du go suit un processus d'expansion, tendant à suivre le sens descendant de la hiérarchie urbaine. Cette modalité correspond, ici, à ce qu'on peut considérer comme la deuxième étape, perceptible dans les années 1980, puis vraiment manifeste durant la décennie suivante, qui voit les niveaux inférieurs de cette hiérarchie être touchés, avec la création des clubs de Valence, Bayonne ou Annecy et, concernant des unités urbaines plus réduites, Compiègne ou Mont-de-Marsan.

En second lieu – et cette troisième étape se déroule presque simultanément à la première –, la pratique du go progresse, sous l'impulsion des nouveaux centres, par contagion, avec l'apparition de clubs dans les espaces périurbains. C'est vrai, dès les années 1980, autour de Paris, avec les clubs d'Antony, dans les Hauts-de-Seine, et Vauréal, dans le Val d'Oise, suivis dans les années 1990 et 2000 par, entre autres, ceux de Colombes, Boulogne, Montreuil ou encore, dans la grande couronne, Mantes-la-Jolie, Versailles et Meaux. On voit, en 2008, que ces deux processus parallèles sont loin d'être achevés, avec la création, depuis environ dix ans, de nombreux clubs dans des villes intermédiaires et moyennes, accompagnée d'une poussée encore timide dans les espaces périurbains d'autres agglomérations que Paris, même si l'on peut citer, en banlieue de Lyon, Villeurbanne et, surtout, souligner que les clubs se multiplient au sein des villes-centres : on en dénombre, notamment, deux à Marseille et trois à Nantes et à Lyon.

Le phénomène ainsi décrit a été permis, jusqu'aux années 2000, par deux canaux principaux. Tout d'abord, des ouvrages paraissent dans les années 1970, sous l'impulsion des premiers pratiquants du jeu. En plus des deux livres cités plus haut, un autre ouvrage fondateur, sans doute le plus important des trois, sa taille lui permettant d'aborder un plus large éventail de sujets, paraît en 1970¹, avant d'être réédité, en 1979, par Flammarion. Parallèlement à cette activité éditoriale – qui reste bien trop réduite, au moins jusqu'au début du XXI^e siècle, si l'on en croit le témoignage des joueurs, obligés de consulter des ouvrages anglais, voire japonais – une chronique dans *Science et Vie*, tenue, de 1975 à 1986, par Pierre Aroutcheff, permet une meilleure connaissance du go, et participe à la popularisation de ce jeu dans certaines universités, ainsi qu'auprès d'enseignants de sciences « dures ». On a vu, également, le rôle clef du manga *Hikaru no go*, porté par des premières traductions disponibles sur Internet et,

¹ Girault R., 1970, *Traité du jeu de go*, Paris, L'Impensé radical, 282 pp.

depuis les années 2000, on peut parier que c'est sur la Toile que se joue et se jouera le succès du go.

Il faut évoquer, également, l'existence d'un deuxième canal, celui des enseignants du secondaire : bien qu'il ait ensuite disparu, le club du lycée Louis-le-Grand, créé dès 1972, est un important lieu de découverte du go, apportant, durant les années 1970, de nouveaux adhérents aux autres clubs parisiens. Dans certains cas, également, les enseignants deviennent les vecteurs d'une diffusion par relocalisation, créant de nouveaux clubs au gré de leurs mutations, même si leur départ aboutit, souvent, à la disparition de leur dernière création, faute de candidats à la succession.

*

* *

Cet exemple du go montre donc bien l'influence de la structure urbaine sur la régionalisation des pratiques ludiques, même si, au fur et à mesure que les jeux gagnent en popularité, le lien structurel qui les unit aux grandes villes tend progressivement à s'estomper. Dans le même temps, cette influence varie, d'un jeu à l'autre, en partie pour des raisons imputables à leur logique interne respective et, également, en lien avec d'autres types de déterminants, qu'il va falloir énumérer dans les pages qui suivent.

CONCLUSION DU CHAPITRE 6

En insistant sur le peuplement, *via* le poids démographique des départements, ainsi que les concentrations de population dans les espaces urbains et périurbains, on a montré que les pratiques ludiques étaient largement informées par des déterminants géographiques. De la sorte, a été mis en évidence le fait que, pour tous les jeux étudiés et, plus particulièrement, le bridge et le go, les concentrations de population constituent un facteur favorable au développement pérenne d'une pratique institutionnalisée. Notamment, l'urbanisation génère des économies d'agglomération, propices à la survie, sur le long terme, des clubs ludiques. Externalités que la possibilité de jouer et de se rencontrer sur Internet ne semble remettre en question qu'à la marge. À propos de ces cyber-pratiques, on peut tout au plus constater qu'elles sont, pour certains joueurs occasionnels, un tremplin vers une pratique institutionnalisée.

De plus, l'exemple du go a confirmé l'importance des métropoles dans les processus de diffusion des innovations. On retrouve donc, en partie du moins, la logique d'une hiérarchie interurbaine, avec une offre ludique qui tend à être d'autant plus étoffée que l'on monte dans cette hiérarchie des villes.

Dans le même temps, on a vu que, d'un jeu à l'autre, se manifestaient d'importantes différences. Ainsi, à la relation privilégiée unissant les clubs de go avec les agglomérations de plus de deux cent mille habitants, s'oppose la faible représentation, dans ces mêmes espaces, du tarot. Celui-ci s'avère, au contraire, bien implanté dans les communes rurales et les petites et très petites villes. À leur tour, ces espaces faiblement peuplés exercent une certaine répulsion à l'égard des autres jeux, quoique très variable, et beaucoup moins marquée pour le scrabble. En somme, la tendance générale dissimule d'importantes disparités, dans lesquelles la logique interne des jeux joue un rôle indéniable, quoique difficile à évaluer.

De cette conclusion, nécessairement nuancée, découle la nécessité des développements du dernier chapitre. En effet, l'influence du facteur démographique, au sens large où l'on a entendu le terme dans ce chapitre, n'est jamais suffisante à tout expliquer, même lorsque son importance est avérée. Manifestement, d'autres déterminants interviennent dans la régionalisation du bridge et du go, déjà perceptibles à l'échelle des comparaisons entre

départements. Ce constat est d'autant plus net à propos des oppositions entre espaces plus ou moins urbanisés, comme l'ont laissé présager plusieurs observations formulées dans ce sixième chapitre. Ces remarques tenaient à une réalité volontairement occultée jusqu'ici, quoique largement sous-entendue, en particulier à propos de la diffusion du go : l'urbanisation ne se résume pas à un effet quantitatif et, partant, des modèles comme celui des lieux centraux sont loin d'épuiser l'analyse de ses implications en termes de pratiques culturelles. En particulier, se pose la question de la structure sociale des villes, en lien avec ces mêmes modèles, ce qui peut être formulé ainsi :

« Les services rares, dont on se plaît à dire qu'ils sont les plus significatifs de l'organisation actuelle de l'espace, répondent aux besoins de ces groupes sociaux [vivant dans les grands centres] plus qu'à ceux d'une clientèle également répartie autour de la ville ; témoins l'aéroport international ou le théâtre d'avant-garde. »¹

En somme, le lien, manifestement structurel, entre certaines pratiques ludiques et les espaces urbanisés, incitent à se demander dans quelle mesure elles sont à ranger parmi les éléments constitutifs de ce que serait une « culture urbaine ». Et ce, quand bien même cette dernière correspondrait à une réalité multiple et hétérogène² et devant, de plus en plus, se conjuguer au pluriel³. Naturellement, le même type d'interrogation vaut pour les espaces ruraux ou encore pour les distinctions entre villes petites, moyennes et grandes. Ce qui implique que ce sixième chapitre soit complété par un autre, comprenant l'examen des déterminants socio-culturels des pratiques ludiques.

¹ Roncayolo M., 1997 [1990], *op. cit.*, p. 70.

² *Ibid.*, pp. 73-79.

³ Augustin J.-P., Dupont L., 2005, « Villes, cultures urbaines et géographie », dans *Géographie et cultures*, n°55, pp. 2-6.

CHAPITRE 7 : QUELLE PLACE POUR LES DÉTERMINANTS SOCIO-CULTURELS ?

Plusieurs paragraphes de la première partie, partiellement repris dans le chapitre 4, visaient explicitement à poser les jalons d'un examen des liens entre, d'une part, les jeux et les différentes manières de la pratiquer et, d'autre part, des joueurs, envisagés suivant un certain nombre de caractéristiques d'ordre social et culturel. De fait, l'une des hypothèses générales qui sous-tendent l'ensemble de ce travail, suppose une adéquation, au moins temporaire, entre des groupes humains, définis suivant ces mêmes critères, et certaines pratiques ludiques et leurs modalités. Partant, l'un de nos principaux objectifs consiste, au moins dans la mesure où peuvent être identifiés des exemples pour lesquels cela se révèle éclairant, à relier ces questions sociologiques aux logiques régionales mises en évidence dans le cinquième chapitre.

Cette approche n'est, bien entendu, pas propre aux jeux ni à notre travail : dans une large mesure, elle constitue le cœur de la démarche suivie dans l'*Atlas de France* précédemment évoqué. Précisément, l'introduction de l'un des volumes de cet atlas insiste sur la prudence avec laquelle doivent être effectués les rapprochements :

« L'on percevra vite alors que de nombreuses différences de comportements n'ont pas de relation bien claire ou bien directe avec les structures sociales. Les pratiques religieuses, les consommations culturelles, les sports, les votes même ont des déterminations autrement subtiles. »¹

L'objectif de ce chapitre est donc d'établir, en prenant acte de cet avertissement, quelles sont ces déterminations subtiles, agissant sur la géographie des pratiques ludiques, et d'en saisir la logique mais, aussi les insuffisances. Dans la suite des travaux de sociologie portant sur le sport et les pratiques culturelles, le premier ensemble de facteurs explicatifs qu'il vient à

¹ Chamussy H., 1997, « Introduction », dans Vigouroux M. (dir.), *op. cit.*, p. 7.

l'esprit de mobiliser, regroupe les indicateurs socio-culturels habituellement mis en regard des différences entre modes de vie, comme les écarts de revenus, les niveaux différenciés de diplômes, l'âge ou encore le type profession.

De fait, tous ces éléments influent fortement sur les pratiques ludiques, entre lesquelles, mais aussi au sein desquelles, les clivages sociaux sont parfois marqués (7.1). Dans le même temps, de telles déterminations ne sont compréhensibles, qu'en tant qu'elles s'insèrent dans des problématiques dépassant les frontières hexagonales (7.2). Par ailleurs, l'étude des pratiques ludiques – et, plus largement, culturelles – implique de s'interroger, également, sur les modalités d'émergence de ce qu'on a qualifié, plus haut, de demande ludique. Sur ce point, la prise en compte du rôle des acteurs, loin des facteurs explicatifs structurels, est une étape incontournable (7.3).

7.1 APPROCHE SOCIO-CULTURELLE DES PRATIQUES LUDIQUES

En 1979, Bourdieu associait la pratique des échecs au capital culturel, l'opposant ainsi à celle du bridge, liée d'après lui à l'accumulation de capital social et économique. Cette conclusion s'appuyait, entre autres, sur une étude de l'IFOP menée en 1948, montrant une importante surreprésentation des professions libérales parmi les pratiquants du bridge¹. Indépendamment des limites de la méthode et de l'approche bourdieusiennes, dont il n'est pas question de faire ici la critique², l'existence d'un lien entre, d'une part, le choix des pratiques de loisirs et, d'autre part, la position et la trajectoire sociales des individus, n'a pas été, depuis, remise en question dans ses fondements mêmes³. Certaines précisions doivent toutefois être apportées avant d'explorer cette piste.

Premier point, le plus évident, les choses ont évolué depuis ces enquêtes. Peu de travaux similaires sur les pratiques ludiques sont aujourd'hui disponibles, mais il demeure possible de glaner des informations dispersées parmi des études plus générales, relativement récentes, qui

¹ Bourdieu P., 1979, *La Distinction : critique sociale du jugement*, Paris, Éditions de Minuit, 670 pp. : « On sait que (...) la pratique du bridge croît à mesure que l'on s'élève dans la hiérarchie sociale, culminant dans les professions libérales (IFOP, 1948). (...) La pratique (déclarée) des échecs semble moins liée à des traditions sociales et à la recherche de l'accumulation du capital social que le bridge et au contraire plus étroitement dépendante du capital culturel : ce qui expliquerait qu'elle croisse quand on s'élève dans la hiérarchie sociale, mais surtout vers le secteur de l'espace défini par un fort capital culturel. » (p. 240). Voir aussi la représentation graphique comparant les « positions sociales » et les « styles de vie », qui met en évidence le lien privilégié entre professions libérales et bridge, entre échecs et enseignants du supérieur, voire professeurs du secondaire et cadres de la fonction publique, et qui présente par ailleurs le scrabble comme le jeu des ingénieurs – volume total plutôt élevé et équilibre entre capital économique et culturel – et la belote comme celui des classes ouvrières – faible volume de capital économique et culturel (*Ibid.*, pp. 140-141).

² C'est sans doute dans Lahire B., 2004, *La Culture des individus. Dissonances culturelles et distinction de soi*, Paris, La Découverte, 777 pp., qu'on trouve la critique la plus systématique des conclusions exposées dans *La Distinction*. Elle s'appuie notamment sur l'idée que la compréhension des styles de vie nécessite qu'on interroge, entre autres, l'influence de l'entourage et, plus important, la mobilité sociale des individus, qui doivent être envisagés en tant qu'ils sont multidéterminés. De même, il s'agit, au minimum, pour Lahire, de nuancer une « vision légitimiste des consommations culturelles », qui « semble paradoxalement beaucoup plus adaptée à la société française de la fin du XIX^e siècle, (...) qui établissait des oppositions symboliques franches entre "culture" et "sous-culture" » (p. 172).

³ Gire F., Pasquier D., Granjon F., 2007, « Culture et sociabilité. Les pratiques de loisirs des français », *Réseaux*, n°145-146 (2007/5), pp. 161-162.

tendent à montrer que les hiérarchies identifiées par Bourdieu s'avèrent aujourd'hui, au moins en partie, obsolètes¹. On tentera de prendre part à ces efforts plus ou moins éparés d'actualisation par le biais, notamment, de l'analyse cartographique. On partira pour cela du principe que les données à l'échelle départementale « *permettent une lecture des différences régionales sur les plans sociaux (...) ou économiques* »², ce qui ne doit pas empêcher de vérifier, dans la mesure du possible, que les conclusions à ce niveau d'analyse se confirment, ou non, à une échelle plus fine.

Une telle analyse permet d'établir que tous les jeux ne sont pas concernés au même titre par des déterminants sociaux. Par ailleurs, on constate aisément que, d'un jeu à l'autre, les mêmes clivages sociaux, voire les mêmes combinaisons de plusieurs clivages, ne sont pas en cause. Ainsi, les écarts de revenus, loin de déterminer la géographie de tous les jeux traités ici, permettent, du moins en partie, d'éclairer celle du bridge (7.1.1). De même, les espaces de pratique des dames et, dans une moindre mesure, du scrabble et du tarot, traduisent la relégation sociale dont sont victimes ces trois jeux (7.1.2). Mais surtout, les inégalités de revenus et de diplômes contribuent à définir des types de pratiques, et ce pour presque tous les jeux (7.1.3).

7.1.1 Les inégalités de revenus dessinent la géographie du bridge

Les liens étroits, évoqués par Bourdieu, entre les détenteurs d'un important capital social et économique³ et la pratique du bridge, sont probablement en grande partie liés aux origines de ce jeu en France. On a vu que le whist, puis le bridge après lui, furent déjà les pratiques privilégiées de la *gentry* anglaise ainsi que de la grande bourgeoisie nord-américaine. En France, la Fédération française de bridge est créée en 1933 dans les locaux de l'Automobile

¹ Voir Donnat O., 1994, *Les Français face à la culture, de l'exclusion à l'éclectisme*, Paris, La Découverte, 368 pp., dont les premiers chapitres, tout en exposant des conclusions à la logique proche de celles de Bourdieu, mettent en évidence des évolutions très nettes, visibles notamment à travers certains clivages d'ordre générationnel, qui transcendent les autres partitions sociales.

² Augustin J.-P., Bourdeau P., Ravenel L., 2008, *op. cit.*, p. 48.

³ Le capital économique comprend les facteurs de production et l'ensemble des biens économiques – revenu et patrimoine. Le capital social est constitué des relations sociales dont dispose l'individu – il implique notamment, c'est important ici, des pratiques de loisirs en commun. Enfin, le capital culturel se définit par les qualifications intellectuelles – possession de diplômes, de compétences et de biens culturels, comme des objets d'art. Cf. Bonnewitz P., 2002, *Premières leçons sur la sociologie de Pierre Bourdieu*, Paris, Presses universitaires de France, pp. 42-45.

club de France. La pratique du bridge est alors l'apanage des cercles mondains, comme en atteste notamment l'appartenance des premiers présidents de la FFB à l'aristocratie : au comte Gaétan de Chambure succède, en 1943, Robert de Nexon, tandis que le vicomte de Rohan est élu président d'honneur¹.

Il faut souligner que de tels noms ne traduisent pas seulement un lien entre le bridge et les hauts revenus. Ils sont, bien plus, représentatifs de la très grande bourgeoisie, celle qui se réunit dans des clubs comme le Cercle de Deauville ou le Jockey Club et que l'argent ne peut, seul, définir : capitaux culturels, sociaux et symboliques complètent les revenus et le patrimoine². S'ajoutent, également, le cosmopolitisme et l'anglomanie³, deux éléments qui viennent appuyer ce qui a été rapidement évoqué, à propos des débuts du bridge en France : les origines anglaises du whist contribuent à expliquer l'engouement de la bourgeoisie française pour son descendant, dès l'invention de ce dernier. De fait, ce jeu fait, encore aujourd'hui, office d'outil privilégié de distinction pour cette même bourgeoisie : il occupe une place centrale dans l'éducation, faisant partie de l'apprentissage dispensé dans le cadre des rallyes, lors des premières années⁴.

Comment expliquer, dès lors, que de nombreux joueurs de bridge, interrogés sur le sujet, s'insurgent contre les préjugés qui voudraient que la pratique du bridge soit réservée à une élite économique et sociale ? (Encadré 7.1.) Tout d'abord, par le fait qu'il semble bien, effectivement, que l'institutionnalisation du bridge et l'avènement des compétitions de haut niveau aient progressivement amené à ce jeu un public socialement de plus en plus hétérogène, notamment parmi les meilleurs joueurs, et ce dès le lendemain de la Seconde Guerre mondiale⁵. On retrouve là un phénomène récurrent dans l'histoire du sport, d'une forme de démocratisation liée à l'avènement du professionnalisme, quand bien même celui-ci, dans le cas du bridge, demeurerait relativement marginal. En tout état de cause, il serait bien malaisé de réunir cent mille pratiquants d'un jeu, en ne les recrutant que parmi les très grandes familles françaises, il n'est donc pas question d'affirmer que la pratique du bridge est réservée, encore aujourd'hui, à cette très haute bourgeoisie.

¹ Depaulis T., 1997, *op. cit.*, p. 141.

² Pinçon M., Pinçon-Charlot M., 2007, *Sociologie de la bourgeoisie*, Paris, La Découverte, pp. 8-30.

³ *Ibid.*, pp. 77-78.

⁴ *Ibid.*, pp. 88-89.

⁵ Depaulis T., 1997, *op. cit.*, p. 141.

Encadré 7.1 : Les joueurs de bridge par eux-mêmes

Les joueurs de bridge sont nombreux à contester la double image renvoyée par ce jeu, qui serait pratiqué exclusivement par des personnes fortunées et le plus souvent âgées. Dans le même temps, certains avouent que la masse des pratiquants demeure très marquée socialement.

Interrogé sur ce point, le directeur de la FFB s'insurge :

« Non, le bridge s'est beaucoup démocratisé et n'est plus du tout réservé à une élite sociale. [...] Par exemple, dans mon équipe d'interclubs, il y a plusieurs enseignants du secondaire. »

Un fort joueur et professeur de bridge strasbourgeois apporte un point de vue similaire :

« Le bridge concerne des milieux âgés. Aussi des milieux relativement aisés mais pas toujours, moins qu'on ne l'imagine. Ce jeu a une réputation très bourgeoise mais en fait, au fil des années, on s'aperçoit que ça devient complètement faux : il s'ouvre complètement. »

Lors de cet entretien, le même joueur revient un peu plus tard sur cette question et insiste sur le fait qu'il s'agit là d'une évolution récente, dont il a été le témoin :

« Quand j'ai démarré, à la fin des années 1970, c'étaient vraiment des milieux très fermés, très friqués, en tout cas ce que j'en ai vu ici, à Strasbourg. Mais petit à petit, ces mondes-là disparaissent et on a une population plus diverse : progressivement, on a vu arriver des enseignants, des fonctionnaires... »

A contrario, une joueuse de très bon niveau, qui enseigne le bridge à Lyon, vient confirmer ce que les deux joueurs précédents tendent à minimiser, du moins à propos de sa clientèle d'élèves :

« J'enseigne principalement à des joueuses assez âgées – disons, au moins soixante ans – et riches. La plupart n'ont jamais travaillé mais elles sont mariées à des énarques, médecins... Ou bien des pharmaciens, des chefs d'entreprises... Il y en a qui se retrouvent presque tous les après-midi, vraiment ! Elles jouent au bridge, mais surtout elles papotent, elles prennent le thé. Enfin, souvent, c'est surtout un prétexte, le bridge... »

De même, un autre professionnel de l'enseignement, installé, lui, à Paris, interrogé sur la manière dont il gagne sa vie, répond avec un demi-sourire :

« Je donne des cours à des vieilles riches... »

Un premier élément de réponse consiste à rappeler que cette relative démocratisation du haut niveau ne concerne pas nécessairement l'ensemble des licenciés. Par ailleurs, l'évocation, par les deux premiers enquêtés, des nouvelles classes socio-professionnelles impliquées dans la pratique du bridge, témoigne d'une démocratisation somme toute relative : la présence d'enseignants du secondaire dénote une évolution importante mais, dans le même temps, on ne rencontre pas ou très peu, dans les clubs de bridge, d'ouvriers ni d'employés.

Plus important pour notre propos, l'évolution ainsi décrite n'a pas eu une portée telle qu'elle remette radicalement en cause la géographie de la pratique du bridge et la mise en parallèle de la carte des affiliés à la FFB (page 217) avec divers indicateurs, au premier rang desquels les niveaux de revenu, montre bien qu'on ne peut ignorer des facteurs de nature sociologique pour comprendre la géographie du bridge. Ainsi, les similitudes entre la carte de France des revenus et celle des licenciés de bridge sont importantes¹. Toutefois, des anomalies assez nombreuses subsistent, attestées par un taux de corrélation peu convaincant ($r = 0,53$), qui ne confirme que partiellement l'hypothèse d'un lien entre la pratique du bridge et le niveau de vie. Il faut donc changer d'échelle et s'arrêter quelques instants sur certains départements, afin d'affiner l'analyse.

Des communes et quartiers les plus riches des grandes agglomérations...

Si l'on s'attarde, pour commencer, sur l'Ouest Parisien, le changement d'échelle vient confirmer de manière très nette ce que laisse seulement supposer une investigation d'ensemble. En effet, on observe quasiment les mêmes discontinuités sur les deux cartes de la Petite Couronne parisienne (figure 7.1), démontrant à quel point c'est dans les communes les plus riches que l'on trouve le plus de joueurs de bridge domiciliés², avec des taux de pénétration dépassant 1% dans le XVI^e arrondissement de Paris ainsi qu'à Neuilly et Ville-d'Avray. Se dessine alors une très nette opposition entre l'est et l'ouest de la Petite Couronne, qui concerne Paris intra-muros elle-même et exclut les communes les moins riches des Hauts-de-Seine : on ne compte que vingt-huit licenciés à Nanterre et à peine une centaine dans le X^e arrondissement de Paris, alors que le XVI^e en totalise plus de mille huit cents et qu'à Neuilly,

¹ Pour les données socio-économiques utilisées et les liens avec les pratiques ludiques, voir Annexe 3, pp. 397-409.

² On dispose, pour la FFB, de données sur le domicile de tous les licenciés, qui permettent d'affirmer que la géographie du bridge n'est pas seulement un héritage – par exemples, des clubs anciennement installés dans les quartiers ou communes les plus riches.

commune pourtant moins peuplée que les deux premières citées, on en recense près de six cent quatre-vingts. Il est peut-être plus frappant encore d'observer la constitution, dans la partie orientale de la carte, d'îlots de concentration de licenciés de bridge, la pratique de celui-ci étant manifestement réservée aux rares communes de Seine-Saint-Denis dont le niveau de vie dépasse significativement celui de la France dans son ensemble¹. A l'opposé, les communes dont le revenu annuel par unité de consommation ne dépasse pas dix ou onze mille euros, comme La Courneuve ou Villetaneuse, affichent des effectifs de licenciés particulièrement faibles – inférieurs à cinq pour les deux exemples cités – et même nuls dans le cas de Bobigny.

Une investigation au niveau des communes des Yvelines – département où les licenciés sont surreprésentés par rapport au niveau de revenus – permet d'arriver à des conclusions similaires. Là encore, le taux de pénétration du bridge suit assez fidèlement le niveau de revenus des habitants : on ne compte aucun licencié à Trappes, par exemple, alors qu'on observe des taux particulièrement élevés dans les communes de Rocquencourt, Chavenay, Saint-Nom-la-Bretèche ou encore Le Vésinet, atteignant même presque vingt licenciés pour mille habitants dans les deux premières nommées.

A noter également que l'étude d'une autre grande agglomération française confirme les observations effectuées en Île-de-France. On retrouve en effet à Lyon des discontinuités aussi marquées qu'à Paris : c'est bien dans les communes riches des banlieues situées à l'est et au nord de la ville, en particulier dans le massif des Monts d'Or, que l'on trouve les taux de pénétration les plus élevés, proches ou parfois supérieurs à dix licenciés pour mille habitants. On atteint même 18‰ à Charbonnières-les-Bains. Dans Lyon intra-muros, le VI^e arrondissement arrive nettement en tête avec, là aussi, près de dix joueurs de bridge pour mille habitants, suivi par le II^e. Inversement, Vaulx-en-Velin, Vénissieux, Villeurbanne ou encore les VIII^e et IX^e arrondissements affichent des taux bien inférieurs à la moyenne française, avec tout au plus quelques dizaines de licenciés.

¹ Le revenu médian par unité de consommation s'élève, en 2007, à 17 500 euros annuels.

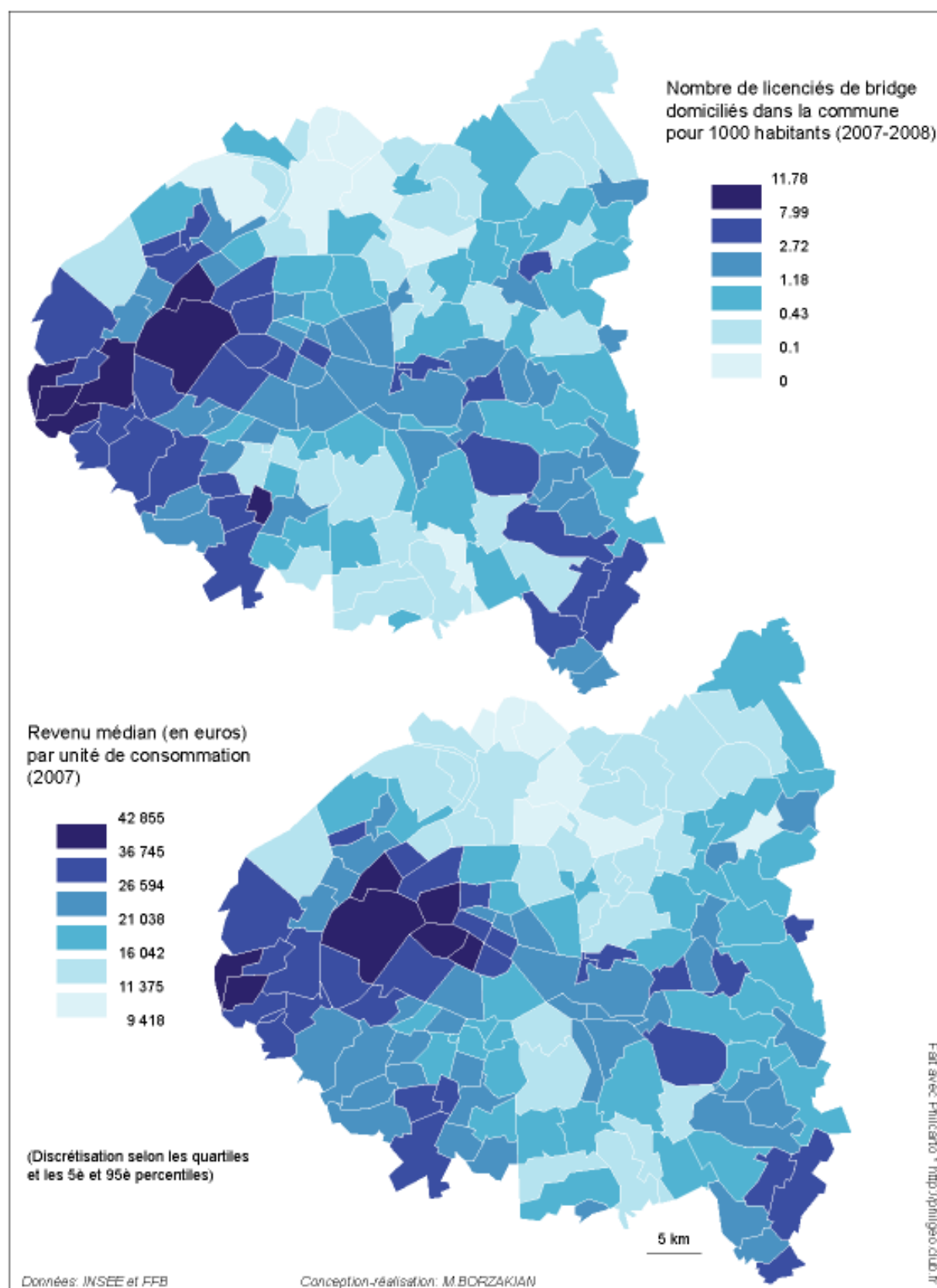


Figure 7.1 : Revenus et licenciés de bridge à Paris et dans la Petite Couronne (Données : INSEE et FFB)

... aux stations balnéaires

Si l'on peut ainsi identifier, dans les départements les plus urbanisés, des discontinuités assez nettes, montrant un lien indiscutable entre la pratique du bridge et les hauts revenus, les choses sont un peu moins évidentes en marge des principales métropoles. Ainsi, par exemple, de la Charente-Maritime, où un revenu médian plutôt faible – au cinquante-et-unième rang des départements français – coïncide avec une pratique du bridge importante – près de mille cinq cents licenciés, soit un taux de pénétration de 2,42‰. De même, la corrélation entre le niveau de revenus et la pratique du bridge n'apparaît pas de manière évidente au niveau des communes.

Cependant, les communes qui comptent les plus forts taux de pénétration ne sont pas systématiquement les plus riches mais les écarts entre revenus y trahissent des inégalités importantes. C'est notamment le cas de Royan et des communes limitrophes de Saint-Georges-de-Didonne, Saint-Palais-sur-Mer et Vaux-sur-Mer, où cohabitent des populations relativement importantes d'employés et d'ouvriers d'une part, et de retraités relativement aisés d'autre part. Tandis que l'agglomération rochelaise, avec ses cent-vingt mille habitants, compte deux clubs de bridge, celle de Royan, presque quatre fois moins peuplée, en totalise trois et rassemble près de 25% des licenciés du département. Sur les près de quatre cents adhérents au club de Royan, 86% sont âgés de plus de soixante ans, confirmant le fait que le profil sociologique des joueurs de bridge charentais n'est pas nécessairement représentatif de celui de l'ensemble des habitants du département. De même, plusieurs communes de l'île de Ré atteignent des taux de pénétration supérieurs à dix licenciés pour mille habitants, avec, cette fois-ci, 95% d'adhérents âgés de plus de soixante ans. Le principal club de l'île se situe à La Couarde-sur-Mer mais on trouve, également, un club saisonnier aux Portes-en-Ré, lieu de villégiature emblématique de la haute bourgeoisie¹. Ainsi est-il possible, pour les licenciés parisiens, désireux de continuer à jouer au bridge l'été, de s'adonner à leur passion sur leur lieu de vacances, entre le 15 juin et le 15 septembre.

Tout comme l'exemple caricatural des Portes-en-Ré, nombre de stations balnéaires abritent un club de bridge. Ainsi de Biarritz, Antibes, Hossegor. De même, la géographie du bridge dessine, aussi, la France des villes thermales, avec pas moins de quatre clubs à Vichy et un à Thonon, Évian, Divonne-les-Bains ou Aix-les-Bains, entre autres stations réputées. Ce sont,

¹ Pinçon M., Pinçon-Charlot M., 2007, *op. cit.*, p. 66.

d'ailleurs, ces mêmes stations qui forment une part importante des petites villes possédant un club de bridge, dont on a vu qu'elles étaient peu nombreuses.

Inversement, on ne peut exclure l'hypothèse que la faible implantation du bridge, dans le quart nord-est du pays, soit liée à la tradition industrielle de ces régions, hypothèse confortée par la corrélation négative ($r = 0,64$), à l'échelle des départements, entre le taux de pénétration des licenciés à la FFB et la part des ouvriers dans la population active, même si ce facteur ne suffit probablement pas.

Pratiques différenciées du bridge

Au total, tout en admettant que certains des joueurs interrogés exagèrent la portée des évolutions sociologiques qu'a connues le bridge depuis une trentaine d'années, il faut reconnaître une part de vérité dans leurs affirmations, ce qui nécessite que l'on distingue, parmi les licenciés à la FFB, plusieurs populations, qui tendent à correspondre à autant de logiques spatiales. Une très large part des effectifs est constituée de retraités âgés, parmi lesquels les femmes sont majoritaires – elles représentent 55% de l'ensemble des licenciés, tandis que l'âge médian est de soixante-neuf ans. On retrouve ces joueurs dans les quartiers riches des grandes agglomérations et dans les stations balnéaires et les villes thermales. C'est ce groupe majoritaire qui explique, pour l'essentiel, les logiques régionales qui se dessinent sur la carte 5.1 (page 217). Il est vrai qu'on est, aujourd'hui, bien loin d'une pratique réservée à la très haute bourgeoisie, comme ce fut probablement le cas lors des débuts du bridge en France, dans les années 1930. Néanmoins, il y a bien, indiscutablement, encore un lien entre ce jeu et les franges les plus aisées de la population et, corollairement, une répulsion manifeste à l'égard des ouvriers, l'un et l'autre phénomène étant assez fidèlement montrés par la distribution spatiale des clubs et des licenciés.

Si certains joueurs se montrent perplexes quant à cette réalité, c'est, notamment, parce qu'ils fréquentent les clubs plutôt dans la soirée, alors que c'est l'après-midi qu'ils seraient susceptibles de croiser les retraités du groupe précédent. Dans les compétitions organisées le soir, notamment dans les gros clubs parisiens, on rencontre en effet des joueurs plutôt plus forts et plus jeunes, dont l'origine sociale est également plus diverse. En l'occurrence, l'explication réside simplement dans le fait que le bridge partage avec les autres jeux une caractéristique sur laquelle il faudra revenir : le haut niveau n'obéit que très partiellement,

dans certains cas pas du tout, aux mêmes logiques géographiques et sociologiques que la masse des licenciés. Sur ce point, un joueur de bridge anciennement licencié à la FFE, interrogé sur un forum, propose une interprétation très proche de notre analyse, en distinguant plusieurs types de pratiques et des groupes correspondants :

« Concernant le bridge, à mon sens, il y a vraiment deux populations distinctes : les joueurs de compétition¹ et les gens qui jouent pour des raisons sociales (les petites dames qui vont l'après-midi dans les clubs pour papoter et accessoirement poser des cartes). Dans la première catégorie on trouve de tout, question CSP, et tous les âges (...). Dans la seconde population, c'est plutôt un public âgé, majoritairement féminin et plutôt aisé. »

On retrouve ainsi pour le bridge la manifestation d'un processus de démocratisation relative connu par le tennis dans les années 1980, qui entérinait déjà l'idée selon laquelle *« les différences entre les classes ne se situent plus désormais au niveau des types de sports pratiqués, mais au niveau des manières de pratiquer. »*²

7.1.2 La relégation sociale et spatiale des dames, du scrabble et du tarot

Les dames, un jeu mal considéré

À l'inverse de celle du bridge, la géographie des dames laisse apparaître la forte relégation sociale dont est victime ce jeu, par ailleurs ressentie de manière aiguë par ses pratiquants (encadré 7.2). C'est là un exemple important dans lequel la logique interne joue à plein. D'une part, comme le soulignent les joueurs interrogés, les règles sont d'une simplicité qui ne permet pas d'imaginer l'existence de développements stratégiques et, surtout, tactiques particulièrement sophistiqués. D'autre part, on ajoutera que l'aspect rudimentaire des pions

¹ La formulation est abusive, puisque les deux catégories décrites ici participent bien à des compétitions. Elle n'en est pas moins significative : les « petites dames » évoquées s'engagent essentiellement dans des tournois dits « de régularité », organisés presque quotidiennement par les clubs et réunissant majoritairement, surtout l'après-midi, le public caractéristique décrit par l'interviewé. Celui-ci qualifie au contraire de « joueurs de compétition » les participants des compétitions fédérales, dont le résultat a un impact significatif sur le classement des joueurs de première série, qui représentent environ 1% du total des licenciés.

² Waser A.-M., 1989, « Le marché des partenaires. Étude de trois clubs de tennis », *Actes de la recherche en sciences sociales*, n°80, p. 2.

rend difficile la mobilisation d'éléments structurants extérieurs au jeu, éléments constitutifs du très riche imaginaire qui caractérise un jeu comme les échecs : dans ce dernier, l'affrontement entre deux armées médiévales donne aux joueurs l'occasion d'élaborer des histoires parfois très riches sur le déroulement même des parties – qui peuvent alors servir de support pédagogique pour les animateurs et entraîneurs¹ – et, surtout, de se livrer aux joutes oratoires évoquées plus haut, dont la richesse est permise, en premier lieu, par la variété des pièces d'un jeu d'échecs².

Encadré 7.2 : Les dames, de la simplicité des règles à la relégation sociale

Les joueurs de dames interrogés partagent le sentiment d'être fortement déconsidérés par rapport aux autres jeux institutionnalisés, et beaucoup d'entre eux pointent le fait que cette déconsidération se traduit par une forte relégation sociale de la pratique des dames.

Tout d'abord, l'apparente simplicité de ce jeu en fait la cible d'un certain mépris, dont plusieurs pratiquants témoignent spontanément. Ainsi, un joueur lillois relate les réactions auxquelles il est confronté lorsqu'il parle de sa passion :

« Il faut avouer que souvent, lorsqu'on dit à quelqu'un qu'on joue aux dames, on se prend des remarques du style : "ouais, les dames c'est quand même plus facile que les échecs, j'y jouais quand j'étais petit, j'ai du mal à croire qu'il y ait des tournois !" Bon, je caricature, mais à peine. »

Ce mépris est confirmé par le secrétaire du club de Montrouge, licencié depuis plus de trente ans à la FFJD. Il évoque les mêmes types de remarques à propos des compétitions, ainsi que la comparaison récurrente avec les échecs. Il raconte l'anecdote suivante :

« Il y a quelques années, on a un enfant d'une dizaine d'années qui est venu s'inscrire. Le gamin était en situation d'échec scolaire et sa mère a expliqué à l'animateur qui était là, que les dames c'était très bien, parce que c'est un jeu simple, et donc que ça conviendrait bien à son fils un peu débile. Là où ça devient marrant, c'est quand le gamin commence à gagner toutes ses parties. Au bout de deux semaines, il battait tous les autres gosses, il avait vraiment un talent hors du commun pour les dames. Alors, là, les parents se sont rendus compte que le

¹ Sur ce point, Cf. Rowson J., 2005, *Chess for Zebras*, London, Gambit, en particulier les chapitres 3 (« Storytelling ») et 4 (« Which myth are you playing by ? »), le second se concluant par cette phrase : « Chess allows people to experience drama, excitement, and the fruit of imagination » (p. 63).

² Les descriptions présentes dans Wendling T., 2002, *op. cit.*, pp. 169-177 et Bernard J., 2005, *op. cit.*, confirmées par nos propres observations, font notamment ressortir, dans les échanges verbaux entre joueurs, les liens – via, notamment, des calambours récurrents – entre les péripéties se déroulant sur l'échiquier et des situations équivalentes en dehors.

gosse, en fait, était un surdoué, ils lui ont fait faire des tests, tout ça. Ni une ni deux, quand ils ont appris ça, la première chose qu'ils ont faite, c'est de retirer le gamin du club de dames, pour l'inscrire dans un club d'échecs. Voilà, c'est ce qui se passe à peu près tout le temps : quand les gamins sont bons aux dames, par exemple quand ils battent leurs parents, les parents se disent qu'ils feraient mieux de les faire jouer aux échecs. Ils se disent : "s'il me bat aux dames, il sera bon aux échecs". »

Le président du même club confirme l'ensemble et en tire une conclusion importante : ce sont cette simplicité apparente et le mépris qu'elle suscite qui expliquent la difficulté rencontrée par les dames de recruter des joueurs en dehors de groupes dominés socialement, c'est-à-dire des personnes avec des revenus modestes ou moyens et, souvent, plutôt âgées, en dehors de quelques enfants.

On a déjà souligné, dans le deuxième chapitre, que le discours des pratiquants d'autres jeux vient confirmer ce complexe d'infériorité ressenti par les joueurs de dames. La conséquence d'un tel manque de considération est, alors, l'enclenchement d'un cercle vicieux. Les quelques jeunes joueurs qui se passionnent pour les dames sont, en effet, confrontés à une double difficulté. D'une part, ils savent que, s'ils devaient atteindre un niveau suffisant pour remporter des compétitions de bon niveau, de telles victoires ne leurs rapporteraient quasiment rien sur le plan financier. Ce problème pourrait demeurer secondaire, si ne s'ajoutait pas le second, directement lié au mépris qui vient d'être décrit : la réussite, aux dames, ne s'accompagne pas même d'une quelconque forme de reconnaissance. Lorsqu'on a longuement fréquenté des joueurs d'échecs et de bridge, et que l'on sait à quel point ces pratiques sont, pour beaucoup d'entre eux, indissociables d'une volonté d'affirmation de ce qui se rapproche d'une preuve de supériorité intellectuelle¹, on peut saisir la difficulté qu'ont les dames à rencontrer du succès.

¹ Une étude de l'investissement psychologique des joueurs de compétition reste à faire et dépasse largement le cadre de ce travail. Sans se targuer d'avoir mené une telle enquête, la fréquentation assidue des joueurs d'échecs ne laisse aucun doute sur le fait qu'ils sont très nombreux à y investir une part importante de leur personnalité, sous la forme d'une recherche de reconnaissance de la part d'autrui. Si les périodes d'observation des pratiquants du bridge et du go ont été, certes, beaucoup moins longues, elles ont tout de même permis de recueillir des témoignages montrant que les mêmes phénomènes sont à l'œuvre dans ces deux jeux.

... et relégué socialement et spatialement

Il faut donc s'interroger sur le rôle que tient cette relégation sociale des dames dans la géographie de leur pratique. À l'échelle départementale, on est face au même problème que lors de nos investigations sur la démographie. Certes, le département du Nord, qui compte le plus de licenciés à la FFJD, présente également un revenu par unité de consommation inférieur à seize mille euros annuels, soit l'un des plus bas de France métropolitaine. De même, le Pas-de-Calais, en quatrième position quant aux effectifs de joueurs de dames, fait encore moins bien que son voisin en termes de revenus. Cependant, les contre-exemples sont aussi nombreux, avec, en particulier, les bons scores de la Haute-Garonne et des Hauts-de-Seine, montrant encore une fois les limites d'une analyse à la seule échelle des départements.

En revanche, si l'on s'attarde sur la localisation des clubs de dames, on obtient des résultats autrement plus convaincants. Ainsi, dans les grandes agglomérations comptant un ou plusieurs clubs, on peut faire des observations presque symétriques à celles effectuées à propos du bridge. Ainsi, les deux seules associations de damistes de l'agglomération lyonnaise sont localisées dans le III^e arrondissement et à Villeurbanne, cependant que dans l'unité urbaine parisienne, c'est dans les XI^e et XIX^e arrondissements, ou encore à Noisy-le-Sec, que l'on peut trouver un club. S'ajoute le cas un peu particulier du « Damier de Montrouge ». Celui-ci, d'une part, se trouve les quartiers les moins favorisés de cette commune des Hauts-de-Seine, à quelques centaines de mètres du boulevard périphérique. D'autre part, et c'est là le point le plus significatif, il s'agit d'une localisation par défaut d'un club qui fut, jusqu'aux années 2000, le « Damier parisien », installé dans des locaux du VII^e arrondissement, avant d'être contraint, faute de moyens, de trouver un local bon marché en dehors des limites administratives de la ville. Soit un exemple notable de relégation spatiale, clairement liée au statut du jeu de dames, ne serait-ce que parce que c'est la baisse du nombre d'adhérents qui apparaît comme la principale cause de ce déménagement forcé.

Le scrabble et le tarot, partage genré d'espaces ruraux vieillissants

Si l'on peut raisonnablement appliquer au scrabble une conclusion approchante, c'est toutefois de manière beaucoup plus nuancée et en mobilisant d'autres indicateurs que le seul revenu. Le scrabble se caractérise, en effet, par un ensemble de tendances, à chaque fois peu prononcées, qui le rendent difficile à situer. Ainsi, les forts taux de pénétration de la FFSc

sont observables dans des départements au revenu par unité de consommation plutôt bas, de même que le niveau de formation et son corollaire, la proportion de cadres dans la population active, avec, dans tous les cas, quelques exceptions.

Parallèlement, un lien se dessine, quoique là aussi assez timidement, avec des taux de retraités importants¹. De fait, un examen de la liste des licenciés à la FFSc permet de constater qu'environ les trois quarts des joueurs affiliés sont âgés de plus de soixante ans, tandis que l'on rencontre le scrabble dans des travaux de sociologues sur les maisons de retraites², où un tel jeu offre des avantages non négligeables : en plus de la souplesse, concernant le nombre de joueurs, il fait appel à des qualités de mémoire et de réflexion, sans pour autant reposer sur des règles difficiles à maîtriser.

Là encore, un examen à une échelle plus fine permet de confirmer ce qui a été, en partie, établi dans le chapitre 6 : les clubs de scrabble sont localisés, plutôt que dans les villes-centres des grandes agglomérations, dans les espaces périurbains et, plus encore, dans des villes petites et moyennes, ainsi que des communes rurales. Ils y sont abrités par les maisons des associations et foyers sociaux de communes comptant, dans de nombreux cas, moins de quelques milliers d'administrés. On voit que le terme relégation n'a pas la même portée que dans le cas des dames et qu'il correspond, encore une fois, à des logiques spatiales décelables à une échelle plus fine, que les indicateurs évoqués pour les départements laissaient déjà entrevoir : on a affaire à des espaces à dominante rurale et marqués, au risque de schématiser quelque peu, par une tendance au vieillissement et au dépeuplement³.

Sur tous ces points, on observe d'importantes similitudes si l'on étudie la localisation des clubs de tarot. Malgré la difficulté d'établir des corrélations par départements, on identifie aisément une tendance à l'implantation du tarot dans des espaces peu denses, aux revenus plutôt bas et où la proportion de retraités atteint ou dépasse un quart de la population. De fait, la population des tournois de tarot présente, de manière générale, un profil social inverse de celui des joueurs de bridge et de go, en particulier en termes de capital culturel. En somme,

¹ Témoin de l'âge moyen élevé des licenciés à la FFSc, il existe deux catégories d'âge au-delà de soixante ans – contre une seule dans les autres fédérations, « Senior » au bridge et « Vétéran » aux échecs et aux dames. Les plus de soixante ans possèdent une licence dite « Vermeil » et les plus de soixante-dix ans une licence « Diamant ».

² Rimbert G., 2007, « (Ré)animer les vieux en maison de retraite. Vocation, flou vulnérabilité », dans *Regards sociologiques*, n°32, pp. 59-68.

³ Piercy P., 2005, *La France. Le fait régional*, Paris, Hachette, p. 113.

les points communs avec les dames ne sont pas négligeables et, selon toute probabilité, il ne faut pas sous-estimer l'influence du relativement faible prestige dont jouissent le tarot et le scrabble, en comparaison de jeux comme les échecs ou le bridge. Un manque d'aura qui enclenche un cercle vicieux dont on a déjà expliqué le fonctionnement, lié au peu d'argent et, surtout, de reconnaissance, qu'il est possible d'acquérir, même en atteignant l'excellence.

Pour autant, on note également une divergence fondamentale entre les deux jeux. Elle concerne, non pas directement la géographie du scrabble et du tarot, mais une caractéristique importante de leurs adeptes. En effet, que l'on consulte les listes de licenciés des deux fédérations ou que l'on se rende dans les tournois organisés sous leur autorité, l'opposition apparaît de manière évidente, entre une population scrabbleuse majoritairement féminine – et encore plus âgée – et un public de joueurs de tarot essentiellement masculin. Sur ce point, les témoignages recueillis font état d'une fracture ancienne : le fait que le scrabble soit, pour ainsi dire, réservé aux femmes, et le tarot aux hommes, est une réalité qui était donc, manifestement, entérinée avant l'institutionnalisation de l'un et de l'autre.

7.1.3 Des groupes disparates au sein des licenciés d'un même jeu

Il y a un lien entre cette difficulté à parvenir à des résultats tangibles sur le scrabble, la quasi-impossibilité d'identifier des corrélations entre la pratique des échecs ou du tarot et un ou plusieurs indicateurs socio-culturels, ainsi que les nuances qu'il a fallu apporter aux conclusions proposées à propos du bridge et des dames. Il s'agit de la cohabitation, au sein d'un même jeu, entre des formes de pratiques diverses.

Encadré 7.3 : Festival international des jeux 2009 : deux pratiques du tarot, deux types de populations, deux formes de spatialités

Le Festival international des jeux, organisé, chaque année depuis 1987, dans le Palais des festivals de Cannes, présente, pour qui veut découvrir la pratique institutionnalisée du tarot, un intérêt majeur : y cohabitent deux formes de tournois.

L'après-midi, sont organisées les donnes « libres » individuelles : sur des tables de quatre joueurs, chacun joue pour soi et, surtout, doit se contenter des cartes qui lui parviennent, à chaque main, au hasard de la distribution. On compte une douzaine de tables, disposées sans ordre apparent. Caractéristique importante, toutefois, chaque place est désignée par l'un des

quatre points cardinaux. C'est ce principe de repérage qui, comme au bridge, va éviter aux joueurs, lorsqu'ils vont, toutes les cinq mains, changer de table, de croiser de nouveau les trois mêmes adversaires. Suivant le nombre de tables et de donnes prévues, un système connu des arbitres leur permet d'indiquer aux participants, suivant leur point cardinal et leur table de départ, où ils doivent se rendre.

Le public de ces tournois, organisés à raison d'un à deux par jour durant les cinq jours du festival, est plutôt populaire – on propose de la bière et du pastis à la buvette, tandis qu'à l'étage du dessus, l'alcool est prohibé dans l'enceinte du tournoi d'échecs – et a, majoritairement, l'âge de la retraite. Les hommes sont beaucoup plus nombreux mais quelques femmes sont engagées dans ces compétitions en donnes libres – elles représentent environ 20% des participants. L'ambiance de ces tournois est bon enfant et l'arbitre n'est sollicité que très rarement, ce qui lui permet de répondre aux questions d'un géographe curieux. Par ailleurs, si l'atmosphère est plutôt silencieuse, on peut tout de même distinguer, ici et là, quelques commentaires et apostrophes entre joueurs, cependant que quelques participants circulent, de temps à autre, entre les tables.

Le soir même, alors qu'a lieu, au même endroit, un autre tournoi de donnes libres, l'arbitre de l'après-midi n'est plus là pour veiller à sa bonne marche. Il se trouve à quelques mètres, entre cinq tables sur lesquelles a été disposé un carton triangulaire, destiné à empêcher trois des quatre joueurs de communiquer visuellement. Un tournoi en « duplicate » par quadrettes vient de commencer et oppose cinq équipes de quatre joueurs – chacune est constituée d'un attaquant et de trois défenseurs, le premier jouant contre les défenseurs des équipes adverses et *vice-versa*. Ici, un silence total règne et une frontière mentale entoure les cinq tables, que personne, en dehors de l'arbitre et des vingt concurrents, n'ose franchir.

Concernant le profil des joueurs, le contraste avec l'après-midi est frappant. Les concurrents sont, en moyenne, beaucoup plus jeunes – presque tous ont entre vingt-cinq et cinquante ans – et, cette fois-ci, plus aucune femme n'en fait partie. Si le tarot est un jeu d'hommes, c'est donc encore plus vrai dans les compétitions de niveau élevé.

En particulier, on constate que la géographie spécifique du haut niveau correspond, dans de nombreux cas, à des contrastes importants entre meilleurs joueurs et masse des licenciés, en termes d'âge et, parfois, d'origine sociale. Dans le cas du scrabble, on ne retrouve pas du tout, parmi les meilleurs joueurs français, la moyenne d'âge élevée, caractéristique de nombreux clubs de petites villes, non plus que la majorité de femmes parmi les adhérents de ces mêmes clubs. En effet, on compte seulement quatre joueuses, dans cette partie haute du classement, tandis que l'âge moyen s'y élève à « seulement » quarante-six ans. On retrouve cette dichotomie entre masse des licenciés et meilleurs joueurs dans nos six jeux – voir l'encadré

7.3 –, où l'élite tend à être plus jeune – sauf aux échecs, dont on a vu que la masse des licenciés était constituée par des très jeunes joueurs – et socialement plus hétérogène.

Dans le cas du scrabble, le contraste ne concerne pas seulement une minorité de forts compétiteurs, en opposition avec le reste des licenciés. En effet, une visite dans un club parisien ou celui d'une autre grande ville¹ permet de se convaincre que la population des licenciés de scrabble ne se réduit pas à des femmes retraitées. Ainsi existe-t-il, parmi les licenciés à la FFSc, deux populations assez différentes. La première constitue une part non négligeable des quelques gros clubs localisés dans les villes moyennes et grandes et constitue le gros des participants aux compétitions nationales : on y recense des enseignants du primaire et du secondaire, des employés de banque, des fonctionnaires. L'autre, majoritaire, peuple une multitude de petits clubs, comptant dix à trente adhérents, dont elle représente parfois la totalité : elle se résume à des femmes retraitées, qui trouvent là une occupation leur permettant d'entretenir leur intellect et de profiter de la compagnie des autres joueuses.

On retrouve une logique similaire parmi les joueurs d'échecs. D'un côté se trouvent des clubs localisés dans des petites villes et communes rurales, dont la principale raison d'être est le maintien d'une forme de lien social par l'intermédiaire d'une activité associative, avec la convivialité comme principal argument. Ils sont fréquentés par une population, là aussi, d'employés et de professions intermédiaires, aux contours difficiles à cerner avec certitude. À l'opposé, les grands clubs des villes importantes, tournés vers la compétition – ce qui n'exclut pas nécessairement la recherche d'une forme de convivialité et, de la part de certains adhérents, une pratique plutôt axée sur le loisir –, attirent des joueurs plutôt plus diplômés.²

*

* *

On retiendra que la régionalisation de certains jeux doit beaucoup aux origines sociales de la majorité de leurs pratiquants. C'est vrai des dames et du bridge, même si une minorité de forts joueurs tend, dans le second cas, à nuancer quelque peu la conclusion générale, qui fait état

¹ Par exemple, « Paris Élysée Denfert », où environ la moitié de la petite centaine d'adhérents a moins de soixante ans. La même proportion vaut pour les cinquante licenciés du club de Rouen.

² Attention à ne pas en déduire une corrélation entre le niveau sportif et le diplôme, puisque les résultats de notre questionnaire vont totalement à l'encontre de cette hypothèse. Ils confirment, en revanche, que les joueurs les plus investis – sans être nécessairement plus forts – tendent à se recruter parmi les détenteurs d'un important volume de capital culturel.

d'un lien structurel entre ce jeu et les détenteurs d'un important capital économique et social. Alors que celle des dames est assez marquée, la relégation du scrabble et du tarot est plus nuancée, en particulier en ce qui concerne le premier, même si, là encore, la conclusion générale s'applique à une majorité des licenciés.

Il faut également souligner le rôle des représentations, qui constituent l'un des principaux moteurs de ces clivages sociaux – tout en étant, dans le même temps, informées par eux. En ce sens, il y a dans la régionalisation ludique, comme pour le haut niveau, une dimension, non pas auto-réalisatrice mais, plutôt, auto-entretenu, c'est-à-dire apte à renforcer un phénomène préexistant¹ : s'il peut y avoir des raisons objectives de mépriser le jeu de dames, c'est cette déconsidération qui provoque une relégation d'ordre social, elle-même génératrice d'une image négative du jeu et, partant, de plus de relégation.

On notera également, en forme de parenthèse et sans approfondir ce thème, une constatation récurrente, pour tous les jeux. Quelle que soit la proportion de femmes dans le total de licenciés, celle-ci tend à se réduire drastiquement, dès lors que l'on monte dans la hiérarchie sportive. Le phénomène se manifeste de manière d'autant plus spectaculaire au bridge et au scrabble, que ces deux fédérations comptent plus de femmes affiliées que d'hommes².

¹ Staszak J.-F., 2000, « Prophéties autoréalisatrices et géographie », *L'Espace géographique*, n°2, pp. 105-119.

² Cette question du genre ne semble pas tellement liée, pour les jeux, à des problématiques géographiques mais, plutôt, d'ordre socio-anthropologique. Ce qui n'empêche pas qu'il s'agit là, dans le cadre des pratiques ludiques, d'un thème d'autant plus crucial, qu'il semble faire appel à des facteurs explicatifs très profonds et, partant, révélateurs des oppositions de genre dans les sociétés contemporaines, notamment occidentales. Il suffit de rappeler que plusieurs des meilleurs joueurs d'échecs du Monde vivent avec la certitude que le piètre niveau des femmes à ce jeu est lié à des différences physiologiques, cependant que la FFE se débat, depuis environ vingt-cinq ans, avec des mesures visant à promouvoir les échecs féminins – par exemple l'obligation pour les équipes des quatre premières divisions du championnat de France de compter au moins une joueuse française dans leurs rangs – mais dont les résultats tardent à se manifester. On se contentera, sur ce thème, de formuler une hypothèse, élaborée à partir d'entretiens avec des joueurs aussi bien que des joueuses : celles-ci sont victimes, dans le cadre d'une pratique où la confiance en soi est un élément-clé du succès, d'une violence symbolique très forte, qui tend à leur faire intérioriser leur infériorité. Dès lors, cette dernière relève de la prophétie réalisatrice.

7.2 PROCHES OU LOINTAINES, LE RÔLE-CLEF DES INFLUENCES EXTÉRIEURES

L'une des raisons de la présence du chapitre 4 tenait à la nécessité de situer la France, au sein d'une géographie des pratiques ludiques dépassant largement nos frontières et, inévitablement, tenue d'influer sur les logiques régionales décelées dans l'autre chapitre de la deuxième partie. Cette influence est d'autant plus grande sur des jeux pour lesquels il a été difficile, jusqu'à présent, d'identifier des déterminants convaincants. Il s'agit donc, dans cette section, de revenir à l'investigation de facteurs d'ordre spécifiquement spatial, comme la connexité et la contiguïté, tout en les rapprochant d'autres éléments sociaux et culturels, les uns et les autres étant indissociables.

En premier lieu, la géographie du go doit beaucoup à l'origine est-asiatique de ce jeu, tant cette caractéristique fait office, pour nombre de ses pratiquants, de puissant vecteur de distinction, en lien avec un attrait le plus souvent revendiqué pour une forme d'exotisme. À quoi s'ajoute la nécessité, déjà entrevue à propos de la diffusion hiérarchique du go, d'un rapport de connexité avec ces lointains lieux d'origine (7.2.1). En dehors de ce cas un peu particulier, l'espace des échecs, des dames et du tarot ne peut se comprendre qu'en l'incluant, au moins en partie, dans des ensembles spatiaux plus vastes, où c'est, cette fois-ci, la contiguïté qui joue un rôle de premier ordre (7.2.2).

7.2.1 Le jeu de go entre attrait pour l'exotisme et capital culturel

Le go, jeu d'une altérité valorisée

Si tous les jeux peuvent servir de support à diverses représentations, qui se manifestent par des discours dont on a rencontré des extraits au cours de ce travail, il semble que les jeux d'origines est-asiatiques occupent, sur ce plan, une place particulière, liée précisément à leur origine lointaine. Une étude de cinq textes datant du milieu du siècle, consacrés au mah-jong¹, permet d'établir comment l'intérêt pour ce jeu peut être suscité par une auréole de mystère,

¹ Calvet L.-J., 1976, *op. cit.*, pp. 107-111.

nourrie par les origines lointaines et incertaines de ce jeu, ainsi que son succès supposé à la cour chinoise, jusqu'à la Révolution de 1912. Ce mystère et cette étrangeté du mah-jong sont accompagnés par un vocabulaire évocateur, avec une muraille de Chine pour débiter le jeu, des dragons, des noms chinois de combinaisons – *chow*, *pung* et *kong*, respectivement pour la suite, le brelan et le carré – ou encore des « grands jeux », appelés, entre autres formules propices à stimuler l'imagination, « serpent remuant » ou « quadruple bonheur domestique ». Autant d'éléments qui expliquent que le mah-jong ait cette « saveur toute orientale » vantée par une publicité publiée, en 1925, dans le *Chasseur français*¹.

Autant d'éléments font du mah-jong un jeu susceptible de satisfaire une demande d'exotisme, importante durant l'entre-deux-guerres, période où il rencontre le succès en France. On retrouve, effectivement, dans la description de Calvet, les principales composantes de l'exotisme, assimilation de l'étrange à l'étranger, *via* la mobilisation des catégories du « lointain » et du « bizarre », tels qu'ils sont définis dans le discours occidental².

Pour Calvet, c'est le go qui a pris la relève et a répondu, cinquante ans plus tard, à cette demande d'exotisme que satisfaisait, en son temps, le mah-jong, suscitant déjà, lorsque le linguiste écrit son ouvrage, en 1976, l'élaboration du même type de discours. De fait, il y a bien un discours des joueurs sur le go, qui tend à valoriser les origines sino-japonaises d'un jeu se caractérisant par son altérité. On a déjà dit, dans le deuxième chapitre, tout le mal que pensaient Perec, Lusson et Roubaud, pionniers de la pratique du go en France, de ce « jeu minable » que sont à leurs yeux les échecs. Un défaut supplémentaire qu'ils lui reprochent tient à ce que ce jeu soit représentatif de la société féodale européenne et de ses inégalités³. Cependant, cet argumentaire ne prend véritablement sens que s'il est complété par les qualités en partie fantasmées du go, liées à ses origines, ce que reconnaissent volontiers, d'ailleurs, nos trois auteurs :

« On pourrait croire que, sortant de l'Europe aux anciens parapets, nous y trouvons la source d'un exotisme intellectuel générateur d'aimables titillements. Ce qui est vrai mais qui ne suffit pas. »⁴

¹ *Ibid.*

² Staszak J.-F., 2008, « Qu'est-ce que l'exotisme ? », *Le Globe*, Tome 148, pp. 7-30.

³ Lusson P., Perec G., Roubaud J., 1969, *op. cit.*, p. 24.

⁴ *Ibid.*, p. 38.

On décèle, dans cette valorisation du go, indissociable d'une dévalorisation des échecs, une autre composante de l'exotisme, qui « *manifesterait un doute, une fatigue, une lassitude si ce n'est une haine de soi* »¹. La violence de l'adjectif « minable » laisse penser que, peut-être, la haine n'est pas un qualificatif trop fort pour décrire ce que ressentent nos trois thuriféraires du go à l'égard de leurs semblables².

Enfin, dernier élément important de cette entreprise d'« exotisation » du go, les trois auteurs insistent sur l'extrême difficulté de ce jeu et, partant, sur le faible niveau des joueurs européens et, plus encore, français – alors que, preuve d'une mauvaise foi tout à fait assumée, cette même caractéristique s'ajoute, concernant les échecs, aux nombreux défauts de ces derniers³. Cet autre pilier du discours fondateur de la pratique du go en France rappelle ce paradoxe de l'exotisme, consistant à valoriser la méconnaissance, corollaire de la dévalorisation du même évoquée juste avant⁴.

Encore aujourd'hui, les pratiquants du go sont nombreux à mobiliser ce discours aux facettes multiples, consistant, d'un côté, à dénigrer le jeu d'échecs, du fait de ses caractéristiques supposées occidentales et, de l'autre, à valoriser le go, grâce à son origine sino-japonaise, le tout en insistant sur l'incapacité chronique des joueurs occidentaux à dépasser le rang d'amateurs médiocres⁵. Sur ce thème, on citera un joueur interrogé au club de go de Jussieu, qui explique ainsi son intérêt pour le go :

¹ Staszak, J.-F., 2008, *art. cit.*

² On notera, sur ce point, qu'on retrouve là une similitude avec le judo, porteur à ses débuts d'un attrait lié à son « exotisme » japonais. On sait, en effet, que les qualités esthétiques prêtées aux arts martiaux ne sont pas pour rien dans le succès qu'ils ont rencontré en France au milieu du siècle, tout comme l'imaginaire du « *pays du soleil levant* », qui se cristallise autour d'une sensibilité et d'une authenticité particulières prêtées aux Japonais (Cf. Clément J.-P., 1994, *op. cit.*, pp. 80-87 et Deluermoz Q., 2010, *op. cit.*, p. 123.)

³ Lusson P., Perec G., Roubaud J., 1969, *op. cit.*, p. 24.

⁴ Staszak, J.-F., 2008, *art. cit.* Il faut signaler qu'il manque, dans les discours des joueurs sur le go, l'une des caractéristiques de l'exotisme, tel que défini dans cet article : le sentiment de supériorité, c'est-à-dire d'être confronté à un stade antérieur de développement. Cependant, on décèle, dans la fascination dont témoignent les joueurs, quelque chose qui laisse penser que le go a plus à voir, dans leur esprit, avec « *la maison de bois japonaise [...] habitée par une famille vêtue de kimonos* », qu'avec la mégapole japonaise, moins apte à susciter « *le ravissement propre à l'exotisme* ».

⁵ A quoi s'ajoute l'incapacité des programmes informatiques à jouer correctement au go, liée à un nombre de possibilités considérable, qui relègue le seul calcul au second plan, derrière des décisions stratégiques sur le long terme. La force des programmes d'échecs est très souvent évoquée par les joueurs de go qui ont été rencontrés, le plus souvent agrémentée d'un pronostic – inévitablement très spéculatif – sur une prochaine résolution des échecs par l'informatique, bien que celle-ci semble encore très lointaine, étant donnés les accomplissements récents dans ce domaine.

« Ce que j'aime, dans le go, c'est que c'est un jeu de construction, plutôt que de destruction. Aux échecs, tout est basé sur la destruction, alors qu'au go, il faut construire son territoire. Enfin bon, quand même, les échecs, c'est un peu un jeu de bourrins occidentaux. »

Il ajoute, à propos du *kifu*, terme japonais désignant la notation diagramme des parties de go :
« Le kifu, j'aime bien, c'est cool. » Interrogé sur ce qu'il y a là de « cool », il précise :
« Disons que ça fait couleur locale. »

On ajoutera que l'origine lointaine du go, ainsi que sa difficulté, participent à entretenir une certaine fascination, y compris aux yeux de certains pratiquants d'autres jeux, comme par exemple ce joueur de dames qui, interrogé sur un forum à propos de la pertinence qu'il y aurait à essayer d'établir une hiérarchie entre les jeux, termine sa réponse par la conclusion suivante :

« Alors voilà, s'il fallait vraiment n'en garder qu'un, et quand bien même je suis un incondtionnel des dames, le go l'emporterait. Quel jeu fabuleux. Et presque "philosophique". Là où nos jeux occidentaux, échecs et dames en tête, opposent deux armées, avec deux adversaires prêts à en découdre jusqu'à ce que mort (ludique) s'ensuive, le go lui, part d'un plateau vierge, et chacun construit son camp. »

On aurait pu ajouter, à toutes ces citations, de nombreux textes, issus des présentations de certains clubs, des brochures des Maisons des associations de nombreuses municipalités, ainsi que des divers sites Internet consacrés au go. Il y est, presque inmanquablement, question d'origine qui se perdent « dans la nuit des temps », de « développement personnel », permis par la maîtrise de son agressivité et l'évaluation de ses propres faiblesses – on retrouve, encore une fois, des représentations qui concernent également les arts martiaux, *via* des valeurs qui leur sont également associées – ou encore de sagesse chinoise et/ou japonaise, transcrite dans des proverbes aux résonnances bouddhistes ou rappelant les codes samouraïs – par exemple : *« La gourmandise n'apporte pas la victoire »* ou *« Laissez tomber le petit pour vous intéresser au gros »*.

L'exotisme du go comme outil de distinction

Autant d'éléments récurrents, qui permettent de se convaincre que la pratique du go est, pour nombre de licenciés, absolument indissociable d'un attrait plus large, pour ce qui peut relever des cultures japonaise et/ou chinoise. Sur ce point, les témoignages confirment d'ailleurs le rôle important joué par le manga *Hikaru no go*, qui a permis de toucher des passionnés du Japon, pour lesquels la pratique du go est venue s'ajouter, très naturellement, à la lecture assidue de mangas et à la fréquentation d'expositions et de salons consacrés à la culture japonaise. Aujourd'hui, c'est, notamment, dans ces mêmes salons, que le go continue de chercher des pratiquants français potentiels.

Ces éléments permettent d'éclairer les logiques identifiées dans le chapitre 5 : si le go est bien le jeu des métropoles, de manière bien plus marquée que le bridge, c'est parce qu'il recrute ses adeptes au sein d'une population majoritairement diplômée et, plus largement, détentrice, plutôt que d'importants revenus et patrimoines, d'un volume élevé de capital culturel. On croise, dans un club de go, des étudiants en science, des enseignants du secondaire, des ingénieurs, attirés par un jeu dans lequel l'exotisme est mêlé à – sinon caractérisé par – une difficulté qui constitue un véritable défi intellectuel, considéré par beaucoup comme, de toute façon, impossible à relever véritablement. Plus largement, on croise des personnes que l'on peut qualifier d'avidés de nouveaux horizons intellectuels¹.

Ainsi, la pratique du go dessine, bien plus que la France des hauts revenus, celle des villes étudiantes – on recense des clubs à proximité des universités de Jussieu et Orsay², à l'école polytechnique de Palaiseau, à l'INSA de Lyon – et, plus encore, celle des cadres et, dans une moindre mesure, des professions intermédiaires. On note, également, une corrélation inverse avec la proportion de retraités des départements – le coefficient de corrélation atteint seulement -0,45 mais il faut souligner que c'est le seul jeu pour lequel on peut observer une valeur négative, à propos de cette variable, notablement éloignée de zéro. C'est là une importante différence avec le bridge, qui montre que la démographie et les hauts revenus ne suffisent pas à caractériser les espaces urbains favorables à la pratique du go.

¹ Difficile de ne pas citer l'anecdote suivante : lors de la première visite effectuée, dans le cadre de ce travail, au club de Jussieu, le premier contact visuel s'est fait avec un joueur en train d'observer la partie de deux autres membres, arborant, sur sa table vide, un manuel de grammaire sanscrite.

² L'un comme l'autre, bien que n'étant pas, *de jure*, des clubs étudiants, recrutent bon nombre de leurs adhérents dans ces deux universités.

Pour conclure sur cette influence extérieure sur la pratique du go en France, il faut signaler le rôle de la diaspora chinoise dans le développement de ce jeu. Ainsi, le meilleur joueur français, Fan Hui, qui est également l'un des plus forts d'Europe, a appris à jouer en Chine, où il est devenu professionnel, avant de s'installer, en 2000, année de ses dix-neuf ans, en France, à Paris puis à Toulouse. Il est l'auteur de l'un des très rares manuels de go en français¹. De même, Xie Weidong, originaire de Shanghai, est arrivé en France en 1996 et a ouvert, à Paris, une « Maison du go », avant de publier, lui aussi, un manuel².

Voilà, en somme, un argument qui s'ajoute aux précédents pour comprendre la place prépondérante des grandes métropoles, Paris en tête, dans la géographie du go : ce sont elles qui accueillent l'essentiel des représentants de diasporas, en l'occurrence ceux issus de Chine³.

7.2.2 Pratique des échecs et influences allemande et russe

Si les origines sino-japonaises du go tiennent une place importante parmi les déterminants de sa pratique en France, les influences extérieures ont un impact encore plus direct sur la géographie des échecs, des dames, et, dans une certaine mesure, du tarot. Plusieurs régions caractérisées par une pratique intensive des échecs et des dames s'insèrent, en effet, dans des ensembles plus vastes, en dehors des frontières françaises.

Les échecs en Alsace, dans l'ombre de l'Allemagne

Cette affirmation ne concerne pas toutes les régions échiquéennes françaises, mais seulement l'Alsace⁴. Comme on l'a vu, celle-ci constitue, avec Paris, l'une des deux régions historiques de la pratique des échecs en France. Ainsi, les archives municipales attestent de la création d'une société d'échecs strasbourgeoise dès 1887 – ce qui n'en fait pas le plus vieux club de France, mais l'un des premiers à avoir eu une activité soutenue pendant plusieurs décennies,

¹ Hui F., 2007, *L'Âme du go. Les formes et leur esthétique*, Paris, Chiron, 128 pp.

² Weidong X., 2005, *Le premier Livre de go*, Bruxelles, Jean-Louis Marchand Éditions, 180 pp.

³ Ma-Mung E., 2000, *La Diaspora chinoise, géographie d'une migration*, Paris, Ophrys.

⁴ L'essentiel des informations qui suivent sont issues des témoignages de Jean-Claude Letzelter et Daniel Roos, ainsi que d'archives tenues par le père de ce dernier, durant les années 1960 et 1970 – coupures de presse, résultats compétitions et compte-rendus divers.

tandis que de plus anciens disparaissaient. De même, la ligue d'Alsace d'échecs est la deuxième à avoir été créée, en 1929, soit quatre ans après son homologue francilienne, alors qu'il faut attendre les années 1950 ou 1960 pour voir naître la majorité des autres ligues régionales françaises.

Ce statut particulier s'explique, avant tout, par sa situation d'interface entre la France et l'Allemagne. L'influence allemande se manifeste, premièrement, dans le cadre du jeu lui-même : outre-Rhin, les clubs sont, au lendemain de la Seconde Guerre mondiale, dix à vingt fois plus nombreux qu'en France, tandis que le niveau des meilleurs joueurs est incomparablement plus élevé. C'est le contact avec ces mêmes joueurs qui va stimuler, en Alsace, le développement de la pratique des échecs, dès le début du siècle – le premier championnat de France, en 1914, est remporté par Goetz, un strasbourgeois réfugié à Lyon – et, surtout, durant l'entre-deux-guerres, les conséquences devenant manifestes dans les années 1950 et 1960. Ainsi, le match Alsace-Bade, organisé presque tous les ans depuis les années 1960 – dont existe, d'ailleurs, un équivalent en athlétisme –, permet à une sélection de vingt joueurs alsaciens de se mesurer à une opposition de qualité, de la même manière que les nombreux matches amicaux – plusieurs dizaines, certaines années – entre les représentants du « C.E. Strasbourg » et ceux de divers clubs allemands – Karlsruhe, Freiburg, Achern, Augsburg, entre autres – tout au long des années 1960 et 1970. De même, le succès de l'« open géant », organisé en 1971 par le club de Strasbourg, fut permis par la présence de plusieurs dizaines de participants venus de l'autre rive du Rhin. S'ajoute l'installation dans le Bas-Rhin de joueurs allemands, le plus souvent pour des raisons professionnelles, qui viennent grossir les rangs des adhérents du club strasbourgeois et, partant, transmettre leur expérience aux joueurs français. Enfin, il convient d'évoquer la création, en 1959, de la revue *Europe Échecs*, qui existe encore aujourd'hui, par un joueur alsacien, de retour de son service militaire, effectué en Allemagne, et à l'occasion duquel il avait fondé un club d'échecs franco-allemand et, parallèlement, un bulletin d'information, *L'Échiquier de Turenne*.

On pourrait rétorquer, face à ce phénomène, qui semble se réduire à une influence allemande sur l'Alsace et, plus particulièrement, le Bas-Rhin, que le terme interface est mal choisi pour qualifier la situation ainsi décrite. Au contraire, son utilisation se trouve justifiée par deux types d'éléments. Premièrement, si l'on en croit le témoignage de certains joueurs alsaciens, leurs succès étaient motivés par une recherche de reconnaissance de la part des Français et envisagés comme un moyen de modifier des regards, perçus comme suspicieux, à leur endroit. Si l'influence française s'est longtemps réduite à cet aspect, cela tient surtout au fait

que la FFE demeurait, jusqu'aux années 1970, essentiellement une coquille vide¹. Dans le même temps, la Lorraine, dont la ligue est créée en 1951, ne compte encore, en 1969, que trois cents licenciés et aucun joueur de premier plan. En somme, si les adeptes alsaciens des échecs se tournent vers l'Allemagne, il s'agit d'un choix par défaut, qui n'exclut pas, par principe, la possibilité de s'intégrer à la fédération française.

Deuxièmement, l'influence allemande, *via* l'Alsace, a eu d'importantes répercussions sur la pratique des échecs dans le reste du pays. En effet, les joueurs alsaciens sont les premiers, avec leurs homologues parisiens, à mettre sur pied, dès les années 1960, un championnat par équipes de clubs, en prenant exemple sur la *Bundesliga* allemande. C'est sous l'impulsion des joueurs strasbourgeois que, sur un modèle similaire, va progressivement être mis en place un championnat de France des clubs, dont la première édition voit le jour lors de la saison 1979-1980, avant d'adopter, un an plus tard, sa forme presque définitive. Il a fallu, pour convaincre la FFE, que le club de Strasbourg menace de s'inscrire dans le championnat allemand. Puis, alors que le « C.E. Strasbourg » remporte les cinq premiers de ces championnats nationaux, les équipes franciliennes prennent la relève à partir de 1985, aboutissement d'un processus que résume ainsi une chronique parue dans un quotidien alsacien, en octobre 1986 :

« Rappelons que le CES a remporté les cinq premières éditions du championnat national par équipes et a terminé second en 1985 et quatrième en 1986. Ce recul n'est pas dû à un affaiblissement du CES mais à un renforcement progressif des autres cercles, auxquels le CES a longtemps servi de modèle. »²

Il faut également tenir compte, pour comprendre cette particularité alsacienne, de causes indirectement liées aux aspects compétitifs de la pratique des échecs. La première concerne la tradition associative de l'Alsace, liée au « *mouvement social chrétien qui s'est développé [...] au début du XX^e siècle [et] a suscité l'émergence de nombreux cercles paroissiaux et clubs de patronages* », constituant, d'après le sociologue William Gasparini, le « *véritable fondement*

¹ Charles-Henri Rouah, qui a occupé des responsabilités à la ligue de Normandie, avant d'entrer au comité directeur de la FFE en 1970, confirme ces deux éléments. D'une part, il rappelle le mépris avec lequel les joueurs d'échecs parisiens considéraient, à cette époque, les autres pratiquants français – témoin l'affiche, visible à l'entrée du club de Caïssa, expliquant au visiteur la chance qu'il avait de pénétrer dans un lieu où il rencontrerait de « vrais » joueurs d'échecs. D'autre part, il confirme que c'est l'élection de l'alsacien Bertolo, à la présidence de la FFE, en 1970, à la place de dirigeants se désintéressant largement de l'avenir de l'organisation, qui a constitué un tournant et, ainsi, rendu possible les réalisations des années 1970 et 1980.

² Chronique « Échecs » de l'édition du 19 octobre 1986 des *Dernières Nouvelles d'Alsace*.

du tissu associatif moderne », suivant un modèle renforcé par l'annexion allemande¹. Il convient de souligner que ce point ne concerne pas seulement l'Alsace mais, également, les départements de Moselle et Meurthe-et-Moselle, où l'on recense de nombreux clubs d'échecs, y compris dans des petites communes des espaces périurbains – le principal club lorrain est, aujourd'hui, celui de Vandœuvre-lès-Nancy, tandis que les banlieues de Metz, Nancy et Thionville, à l'instar de celles de Strasbourg, Mulhouse et Colmar, comptent, en tout, plusieurs dizaines d'associations affiliées à la FFE.

En somme, l'influence de l'Allemagne, doublée du dynamisme des joueurs d'échecs alsaciens, a progressivement permis la constitution d'un espace relativement cohérent, intégrant toute l'Alsace et les deux départements de la Moselle et de la Meurthe-et-Moselle, où l'on recense, non seulement des concentrations de licenciés à la FFE parmi les plus importantes, mais également plusieurs des meilleurs clubs et joueurs français. Au sein de cet espace, le Bas-Rhin et, plus particulièrement, Strasbourg font office de centre, sous l'impulsion duquel la pratique des échecs s'est développée, et dont l'influence a pu se faire sentir jusqu'à Belfort et Besançon, voire, dans une certaine mesure, dans la France dans son ensemble.

Jeu, protestantisme et judaïsme

Une hypothèse, rapidement formulée dans le deuxième chapitre, est suggérée par la popularité des échecs en Alsace et en Allemagne : elle s'appuie sur le lien apparent entre certaines caractéristiques des échecs et les traits, habituellement prêtés au protestantisme, que sont l'ascèse et le rejet de l'oisiveté, tenue pour le plus sérieux des péchés². Une telle hypothèse se trouve confortée par plusieurs observations. En premier lieu, ce sont des pays majoritairement protestants – l'Allemagne, le Danemark, la Grande-Bretagne, les États-Unis et les Pays-Bas – qui, au lendemain de la Seconde Guerre mondiale, ont été les seuls à voir émerger des joueurs capables de rivaliser avec les champions issus d'Union soviétique, puis de l'ensemble des démocraties populaires. Par ailleurs, certains moralistes protestants ne manquent pas d'utiliser les échecs comme une parabole d'une vie respectueuse de l'éthique protestante. Ainsi, Benjamin Franklin – par ailleurs cité par Weber, comme l'un des auteurs dont les écrits sont

¹ Moret, V., 2008, « L'Alsace, au cœur des traditions », *Échecs & Mat*, n°93, mai-juin, pp. 12-15.

² Weber M., 2000 [1920], *op. cit.*, pp. 153-250.

les plus représentatifs de l'« *esprit du capitalisme* »¹ – conseille à ses concitoyens, en 1783, la pratique assidue des échecs, auxquels il prête des vertus formatrices :

*« Le jeu d'échecs n'est pas un vain amusement. On peut, en le jouant, acquérir ou fortifier plusieurs qualités utiles dans le cours de la vie, et se les rendre assez familières pour s'en servir avec promptitude dans toutes les occasions. »*²

Pourtant, interrogé sur ce point, Daniel Roos, principal animateur du club de Strasbourg – et fils de l'ancien président du CES, Michel Roos, principal artisan du développement des échecs en Alsace, durant les premières décennies de l'après-guerre – remarque que, lorsqu'il a débuté les échecs, au début des années 1970, c'est bien plutôt le judaïsme qui était le plus représenté parmi les jeunes joueurs qu'il fréquentait dans ce cadre. Il propose donc une autre interprétation, pour expliquer la popularité des échecs en Alsace :

« Je ferais plutôt un lien avec la bourgeoisie strasbourgeoise, aussi bien protestante qu'ashkénaze. Je dis bourgeoisie, je veux parler du souci du travail bien fait, de l'application, du sérieux... »

Cette idée présente l'intérêt, non pas de disqualifier notre hypothèse de départ mais, plutôt, de la préciser, dans la lignée de l'analyse wébérienne du protestantisme. Celle-ci ne se contente pas, en effet, de postuler une corrélation entre l'éthique protestante et le capitalisme : elle met en avant, bien plus, un principe tiers, la rationalité occidentale³. Plus important, elle part de la constatation d'une surreprésentation des protestants, à la fin du XIX^e siècle, dans les établissements scolaires dont la fréquentation n'est pas obligatoire, à laquelle s'ajoute également une forte surreprésentation des juifs, que Weber se contente de signaler⁴. Il n'y a donc probablement pas de contradiction à ce que se soient mêlées des influences protestantes et ashkénazes, pour favoriser, historiquement, la popularité des échecs en Alsace et en Allemagne⁵.

¹ *Ibid.*, pp. 87-88.

² Franklin B., 2008 [1783], *Vie de Benjamin Franklin, écrite par lui-même. Tome I*, [en ligne] http://www.inlibroveritas.net/lire/oeuvre15316.html#page_0. Les qualités évoquées dans la suite du texte sont la prévoyance, la circonspection, la prudence et la persévérance.

³ Kalinowski I., 2008, « Introduction », dans Weber M., 2008 [1920], *op. cit.*, p. 8.

⁴ Weber M., 2008 [1920], *op. cit.*, p. 74.

⁵ Il faut, d'ailleurs, souligner que les premiers champions allemands – Arthur Anderssen est l'un des tout meilleurs joueurs du Monde au milieu du XIX^e siècle, tandis qu'Emmanuel Lasker devient, en

On observe, d'ailleurs, un lien récurrent entre le judaïsme et la pratique des échecs, non seulement chez les Ashkénazes – on a vu la forte surreprésentation des Juifs parmi les meilleurs joueurs soviétiques de l'après-guerre – mais également chez les Sépharades. Ainsi, le dynamisme relatif de la ligue d'échecs de Languedoc-Roussillon, créée en 1967, tient en partie au rapatriement des pieds-noirs : l'un des principaux artisans du développement des échecs à Montpellier, créateur du principal club de la ville, est Jean-Claude Loubatière, qui arrive, alors, de Tunisie. Cependant, ce qui semble relativement marginal dans le cas des échecs, apparaît, concernant le bridge, comme une évidence : les noms ashkénazes et, de manière bien plus marquée, sépharades, occupent une place remarquable parmi les licenciés à la FFB, en particulier l'élite, ce qu'une lecture de la liste des deux cents meilleurs joueurs français permet aisément de confirmer. Constatation qui confirme ce que la fréquentation des familles sépharades permet rapidement de découvrir : l'importance, en leur sein, des jeux, en particulier des jeux de cartes¹.

Le rôle de l'immigration russe

Enfin, il faut signaler le rôle d'un autre groupe allogène ayant influencé la géographie de la pratique des échecs, les Russes Blancs, qui préfigurent, durant l'entre-deux-guerres, l'arrivée de nombreux joueurs ex-soviétiques après la chute du Mur de Berlin – quoique les représentants de ce second groupe aient été relativement peu nombreux à s'installer en France, cependant que beaucoup d'entre eux se contentent de venir participer régulièrement à des tournois.

Bien que leur influence n'apparaisse pas comme aussi décisive que ce qui vient d'être décrit à propos de l'Alsace, elle a laissé des traces, en particulier le « Cercle Potemkine », club d'échecs de Levallois-Perret, qui doit son nom à un amateur russe installé en France après la

1894, le deuxième champion du Monde officiel, succédant à l'autrichien Steinitz – sont également d'origine juive. Ajoutons que leurs succès contribuent à expliquer la popularité des échecs en Allemagne.

¹ Il faudrait une enquête approfondie pour le confirmer mais la fréquentation des salles de jeu permet de rapidement se convaincre que les Sépharades sont également très surreprésentés parmi les joueurs de poker, et ce bien avant la vague de popularité qui a commencé à toucher ce jeu, en France, durant ces cinq dernières années. On peut également citer, parmi les jeux de cartes, le rami et, pour les jeux de plateau, le backgammon. Pour ce dernier, la même remarque s'applique, pour ce qui est des joueurs français, qu'à propos du poker.

révolution bolchevique¹. Créée en 1926, l'association est d'ailleurs, vraisemblablement, l'une des plus anciennes de l'agglomération parisienne. Les archives du club laissent supposer qu'elle a compté, dans les années 1920 et 1930, quelques dizaines de joueurs, qui ont remporté le Championnat de Paris par équipes en 1932 et dont plusieurs, après avoir été naturalisés, sont devenus champions de France.

Un autre immigré russe, surnommé « Maître » Baratz, sociétaire du même club Potemkine dans les années 1930, a eu une influence assez inattendue. Tuberculeux, il est soigné, à partir des années 1940, au sanatorium d'Arrens, où il fait découvrir les échecs à d'autres malades, cependant que l'un des médecins l'aide à monter un club, dès 1941. Grâce à lui, cette commune des Hautes-Pyrénées apparaît sur la carte des échecs français, en 1942, lorsque l'équipe du sanatorium remporte la Coupe de France, avant de se hisser de nouveau en finale, en 1961 et 1963².

Enfin, tout comme, cinquante ans plus tard, les immigrés chinois pour le go, les joueurs d'origine russe ont fortement influencé, non pas la géographie de la pratique des échecs, mais l'élévation du niveau général, en écrivant des ouvrages techniques en français, dont certains ont formé des générations entières de joueurs³, ainsi qu'en proposant leurs services aux rares revues spécialisées, comme *L'Échiquier de Paris*, édité de janvier 1946 à décembre 1955. On retiendra que le développement des échecs en Île-de-France doit, sans doute, beaucoup à l'immigration russe, celle-ci ayant également eu des conséquences plus ponctuelles et, partant, moins marquées, dans d'autres régions françaises.

¹ Sénéchaud D., Korliakov A., 2003, « Un vivier de maîtres : les "Russes blancs" », site Internet « Mieux jouer aux échecs », [en ligne] http://www.mjae.com/russes_blancs.html.

² Détails fournis par l'un des joueurs membres de l'équipe victorieuse en 1942, par l'intermédiaire d'archives conservées par son fils.

³ C'est le cas, notamment, de deux livres : Tartakover S., 2003 [1937], *Le Bréviaire des échecs*, Paris, Le Livre de poche, 378 pp. et Kahn V., Renaud G., 1997 [1947], *L'Art de faire mat*, Paris, Payot, 202 pp. Les deux sont spontanément cités par des joueurs ayant découvert les échecs dans les années 1970, ce qui montre, au passage, la grande pauvreté de l'activité éditoriale échiquéenne en France, en dehors de ces écrits liés à l'immigration russe.

7.2.3 Les régions historiques du tarot et des dames

Le jeu de dames, la Flandre...

On a vu, dans le quatrième chapitre, que les Pays-Bas constituaient le centre mondial du jeu de « dames internationales ». Cette réalité apparaît comme l'un des principaux facteurs explicatifs de la géographie de ce jeu en France. Même s'il semble raisonnable de considérer les modalités de cette influence néerlandaise comme agissant par défaut, c'est-à-dire en freinant le reflux de la pratique des dames dans les régions septentrionales de la France, alors que ce recul n'a pu être endigué ailleurs.

Une telle hypothèse repose sur le fait que la grande popularité des dames en France, mais aussi en Belgique et, dans une moindre mesure, en Allemagne, est un fait avéré, au moins jusqu'aux premières années, voire décennies du XX^e siècle¹. Cependant, un long processus, aboutissant au dénigrement de ce jeu, semble engagé dès la fin du XVIII^e siècle, lié à l'association des dames à l'image négative exposée plus haut, c'est-à-dire à un jeu trop facile pour être digne de l'intérêt des détenteurs de capital économique, social et culturel : il semble que les dames deviennent, en France, un jeu réservé aux classes populaires, essentiellement du fait de leur abandon par l'aristocratie et la bourgeoisie, abandon toutefois très progressif, puisque les premiers dirigeants de la fédération française appartiennent encore à la grande bourgeoisie.

Le fait que cette évolution n'ait pas eu lieu ou, du moins, à un degré incomparablement moindre, aux Pays-Bas, tient, vraisemblablement, au fait que les échecs y sont longtemps méconnus – leur pratique semble très marginale, au moins jusqu'au milieu du XIX^e siècle –, au contraire des dames, dont la pratique ne semble pas informée par les différences sociales – même s'il est vrai que les échecs commencent à s'implanter, d'abord, parmi les couches les plus aisées de la population néerlandaise². Par ailleurs, de la masse de pratiquants impliquée par cette popularité, ont émergé de nombreux champions. Alors que la France n'a pas su

¹ Stoep A. van der, s.d., « Draughts and Chess », dans *The History of checkers/draughts*, site Internet de l'auteur, [en ligne] <http://www.draughtshistory.nl/OpeningEngels.htm>. La suite du paragraphe s'appuie sur cet article, qui contient, notamment, une investigation poussée des discours de l'aristocratie et, au sein de celle-ci, des meilleurs joueurs d'échecs des XVIII^e et XIX^e siècles, à propos des dames, discours caractérisés par un mépris de plus en plus marqué et revendiqué.

² Stoep A., van der, 2005, *op. cit.*, pp. 61-75 et 80-83.

trouver, après la Seconde Guerre mondiale, de successeurs aux champions du Monde couronnés dans les années 1920 et 1930, les meilleurs joueurs néerlandais ont continué à rivaliser avec les champions soviétiques, préservant ainsi une image valorisante du jeu de dames.

Il n'est donc pas surprenant que, dans l'ombre des Pays-Bas, se soit maintenue une pratique relativement soutenue des dames dans l'ensemble de la Flandre. On compte une douzaine de clubs en Belgique, également répartis entre provinces francophones et flamandes, cependant que les meilleurs joueurs belges, bien qu'absents de l'élite mondiale, forment un contingent relativement important dans le classement publié par la FMJD, avec trente-deux représentants recensés en 2010, total seulement inférieur à ceux de la France, des Pays-Bas et de la Russie. C'est donc comme une composante de cet ensemble régional, reliant les Pays-Bas à la France, que doivent être envisagées les concentrations de licenciés de la Région Nord.

... et l'Afrique

Pour être tout à fait complet sur la pratique des dames en France, il faut ajouter le rôle, même s'il n'agit qu'à la marge, du succès de ce jeu en Afrique subsaharienne francophone. En effet, les clubs localisés à Paris et Lille comptent, parmi leurs meilleurs joueurs, plusieurs ressortissants camerounais, sénégalais et ivoiriens, dont certains sont désormais installés en France. Ainsi, la liste des dix premiers du classement de la FMJD compte une moitié de joueurs d'origine africaine.

Plusieurs d'entre eux, profitant de leur très bon niveau, assurent des cours et autres animations dans ces mêmes clubs et participent aux tournois organisés en France, mais aussi en Belgique et aux Pays-Bas. Ainsi, sans pour autant avoir un impact notable sur la régionalisation de la pratique des dames en France, ces joueurs participent, très activement, à y maintenir l'existence de ce jeu, dans sa forme institutionnalisée.

Suisse, Allemagne, les influences incertaines du tarot franc-comtois et bourguignon

Bien que pratiqué, dans sa forme actuelle, presque exclusivement en France, le tarot, lui aussi, doit sa régionalisation très marquée à des éléments extérieurs, même s'il s'avère ardu de

distinguer les causes immédiates de la situation privilégiée de la Franche-Comté et de la Bourgogne.

Tout d'abord, il semble que la version du jeu faisant usage de soixante-dix-huit cartes soit le fait, aux XVIII^e et XIX^e siècles, de la France et de la Suisse, tandis que les autres pays européens où est connu le tarot – principalement l'Italie, l'Autriche-Hongrie et l'Allemagne – utilisent un paquet de cinquante-quatre cartes¹. Apparaît ensuite, à la fin du XIX^e siècle, le « nouveau tarot » ou « tarot bourgeois », qui correspond à une évolution marginale des règles et, surtout, à une modernisation de la forme des cartes ainsi que de leur dessin. Il est probable que la localisation des usines produisant ce nouveau paquet ait eu une influence sur la localisation de la demande – même si l'on pourrait également imaginer l'inverse. Or si les premiers producteurs sont installés en Allemagne, il semble que la relève soit prise, au début du XX^e siècle, par des fabricants suisses et, surtout français, au premier rang desquels on trouve le cartier parisien Grimaud et l'entreprise nancéenne de La Ducale².

En somme, il s'avère difficile d'établir comment et pourquoi c'est une version du tarot, descendant d'une variante pratiquée à Besançon et Dijon, dès le XIX^e siècle, qui a su s'imposer dans le reste de la France. On notera tout de même un élément important ayant favorisé cette diffusion : l'inclusion dans les colis envoyés aux soldats, durant la Guerre d'Algérie, des jeux de tarot invendus³. Sans expliquer pourquoi telle variante l'a emporté, la pratique du jeu parmi les appelés peut avoir favorisé une certaine uniformisation des règles.

*

* *

Ainsi, les pratiques ludiques en France ne peuvent se comprendre qu'à la lumière de liens plus ou moins étroit avec celles d'autres pays. Les déterminants de la géographie du go incluent, dans ce cadre, la question de l'origine de ce jeu, importé du Japon et, partant, amalgamé par

¹ Parlett D., 1991, *op. cit.*, pp. 239-240.

² The International Playing-Card Society, « The Bourgeois Tarot », site Internet de l'association [en ligne], <http://i-p-c-s.org/pattern/ps-18.html>.

³ Voir le site Internet de la FFT : <http://www.fftarot.fr/index.php/Presentation/Historique-du-tarot-3.html>. L'information est assez floue – et les approximations manifestes que contient ce site appellent la plus grande prudence. Toutefois, on distingue assez bien, sur une photographie montrant la préparation de ces colis destinés aux militaires français – disponible à cette adresse : <http://www.parisenimages.fr/fr/popup-photo.html?photo=343-5> – des boîtes en plastiques contenant des cartes, et dont le format de laisse pas de doute quant au fait qu'il s'agit bien de jeux de tarot.

nombre de ses pratiquants français à leurs représentations d'une culture japonaise, faite de mystère et de sagesse orientale. Cet exotisme ne fonctionne, toutefois, qu'en association avec la difficulté du jeu, qui en fait un objet de distinction très efficace pour des personnes détentrices d'un important capital culturel mais dépourvues de capital économique. Il faut donc, pour cerner la géographie des licenciés à la FFG, se faire rencontrer géographie et sociologie, et ce, pas seulement au sens d'une approche spatiale des faits sociaux.

De la même manière, les logiques spatiales du tarot et des dames, si elles doivent beaucoup à la relégation sociale, plus ou moins marquée, de ces deux jeux, tiennent également à des déterminants d'ordre historique, qui rendent malaisée la hiérarchisation entre les facteurs explicatifs pertinents.

7.3 GÉOGRAPHIE ET LIBERTÉ : LA CONJONCTURE ET LES ACTEURS FACE AU DÉTERMINISME SOCIAL ET CULTUREL

L'origine sociale, les croyances et, plus largement, tout ce qui peut avoir une influence sur les manières d'être, forment autant d'explications à la distribution des pratiques ludiques, dans l'espace géographique aussi bien que social. Si les paragraphes qui précèdent démontrent leur importance considérable dans la compréhension de la géographie de ces pratiques, ils se révèlent insuffisants à deux niveaux.

Premièrement, s'ils nous informent sur l'offre et la demande ludiques, ils ne nous disent rien de la manière dont l'une et l'autre se rencontrent. Ils ne nous éclairent pas sur les choix, les rencontres, qui aboutissent à ce que des acteurs et des groupes d'acteurs, décident – l'utilisation de ce terme n'implique pas qu'on cède à l'illusion d'un sujet souverain, libre des déterminants mobilisés en amont¹ – de s'adonner à une pratique ludique, plutôt qu'à une autre. Bref, ils ne permettent pas de saisir l'instant où s'effectue la jonction entre l'offre et la demande, ne laissant apparaître que les conditions favorables au développement de l'une et de l'autre. Deuxième manque, ils échouent à expliquer certaines situations de manière véritablement satisfaisante, c'est-à-dire toutes ces régions de forte concentration d'une activité ludique, n'entrant dans aucune des grilles d'analyse proposées jusqu'ici. À moins de postuler de sérieux manques dans notre raisonnement, il faut envisager la question en imaginant des facteurs explicatifs de nature radicalement différente de ceux que nous avons fait, jusqu'ici, intervenir.

On commencera par montrer comment l'émergence de l'offre ludique peut, bien souvent, être liée à des facteurs conjoncturels et, plus important, la conséquence de choix conscients et réfléchis, l'un et l'autre cas excluant tout ce qui pourrait relever d'une quelconque nécessité (7.3.1). De même, bien que la demande doive beaucoup, indiscutablement, à des déterminants sociaux et culturels, cela n'exclut pas, là encore, qu'on puisse agir sur elle et, par ailleurs, que de nombreuses situations particulières échappent aux tentatives d'explication rationnelle (7.3.2).

¹ Pociello C., 1981, *op. cit.*, p. 9.

7.3.1 Volonté politique, investissement associatif des acteurs : la dimension conjoncturelle de l'émergence de l'offre

Quand la politique fait la culture

Certaines données, exposées dans le quatrième chapitre, trouvent ici une résonance particulière, en nous donnant des exemples tangibles de fabrication *ex nihilo* d'une offre ludique, pour des raisons, en l'occurrence, politiques. En effet, la médiatisation à outrance de la pratique des échecs dans les républiques soviétiques, n'a pas seulement permis l'émergence de champions presque imbattables, permettant à l'URSS de remporter quasiment toutes les compétitions internationales pendant près un demi-siècle. Elle a, plus encore, abouti à faire du jeu d'échecs un élément-clef de la culture, non seulement en Russie mais, également, dans la majeure partie des pays anciennement soviétiques.

Du moins peut-on parler d'une popularité comparable à celle du football en France, comme en témoigne, par exemple le relais des résultats des compétitions d'échecs dans les journaux sportifs russes, ou encore les scènes de liesse ayant agité Erevan, lors des deux victoires arméniennes aux Olympiades, en 2006 et 2008. On ajoutera que le président de la République d'Arménie, qui s'avère, également, être à la tête de la fédération nationale d'échecs, avait officiellement fait le déplacement à Dresde, où se déroulait la compétition, avant de ramener les vainqueurs dans l'avion présidentiel.

Il faut souligner que le cas des républiques du Caucase présente un intérêt particulier, par rapport à la Russie. Il existait bien, avant la révolution de 1917, quelques joueurs russes de premier plan, dans un pays où, dès la deuxième moitié du XIX^e siècle, le jeu était pratiqué par des aristocrates, des ingénieurs, des officiers, des avocats, qui se retrouvent dans les cercles moscovites et pétersbourgeois¹. De fait, on a évoqué le niveau élevé des Russes blancs qui rejoignent, dans les années 1920, la France, à commencer par Alekhine, l'un des meilleurs joueurs de l'époque, qui devient champion du Monde en 1927. Inversement, il semble que, si les échecs étaient probablement connus en Géorgie, en Arménie et en Azerbaïdjan, avant 1920, ils n'aient été véritablement popularisés qu'à la faveur d'une intense propagande en

¹ Kotov A., Youdovich M., 1979 [1961], *op. cit.*, pp. 12-19.

provenance de Moscou, ainsi que de la traduction de livres d'échecs dans les langues caucasiennes, à partir des années 1930¹.

Le fait qu'ait été atteint, à la veille de la Seconde Guerre mondiale, le total d'un million de joueurs d'échecs en URSS, montre que la volonté politique ne s'est pas résumée à permettre le développement du haut niveau, afin d'affirmer, comme avec le sport la réussite du système soviétique aux yeux du Monde² : bien plus, le régime bolchevik est parvenu à faire des échecs une pratique incontournable au sein des populations de toute l'Union soviétique, voire de celles d'une large part de l'Europe Orientale.

Quand les acteurs font la culture

Le développement de la pratique des échecs sur le Côte d'Azur ou en Corse ne concerne, certes, pas la même échelle d'action. De plus, son encouragement ne répond pas à des objectifs comparables. Pour autant, il y a un point commun important, qui réside dans la capacité d'un acteur ou un petit groupe d'acteurs à être à l'origine de changements de grande ampleur, ces derniers se révélant, dès lors, difficiles à expliquer, en faisant appel à des déterminants d'ordre structurel.

Rappelons, dans le cas soviétique, que les prémisses du développement, à une très grande échelle, de la pratique des échecs, ont été le fait d'un homme seul, Ilyin-Genevsky, à l'origine de l'organisation du premier tournoi d'échecs post-révolution en Russie, en 1920, dans le cadre d'un programme d'entraînement militaire³. On invoquera avec raison, comme élément favorable, le fait que les échecs étaient déjà connus en Russie et, comme on l'a vu, y jouissaient d'une certaine popularité. De même, Ilyin-Genevsky ne peut, seul, être tenu pour responsable de la réalisation de projets ayant nécessité, pour être menés à bien, l'accord de nombreux responsables de la bureaucratie soviétique. Cependant, il est difficile d'affirmer que, sans la nomination d'un passionné d'échecs à la tête du *Vsevobuch*, organisation chargée de la formation d'une armée de réservistes, on aurait assisté à un tel développement.

¹ Soltis A., 2000, *op. cit.*, pp. 47-49.

² Augustin J.-P., Gillon P., 2004, *op. cit.*, pp. 115-119.

³ Soltis A., 2000, *op. cit.*, pp. 9-10.

De même, on retrouve le rôle décisif d'un individu seul, aux origines des concentrations de licenciés d'échecs sur la Côte d'Azur et, bien plus, en Corse. En effet, dans chacun des deux cas, les décisions de quelques acteurs, voire d'un seul, prennent le pas sur les explications générales, celles-ci ne permettant aucunement de rendre compte de l'ampleur du phénomène observé.

Concernant Cannes, dont le club, Cannes-Échecs, fournit aux Alpes-Maritimes plus de la moitié de ses licenciés à la FFE, Damir Levacic peut être considéré comme le principal responsable, sinon, le seul, de la situation actuelle. En effet, lorsque ce jeune joueur, né en Yougoslavie et arrivé en France à l'âge de deux ans, décide de fonder un club au sein de la MJC de Cannes, en 1977, la pratique des échecs n'est le fait, quasiment, que de quelques descendants de Russes Blancs¹. Très vite, il se consacre à plein temps à l'organisation d'ateliers parascolaires dans les villes de l'agglomération cannoise, parvenant à convaincre maires, directeurs d'écoles et parents d'élèves, des vertus de l'apprentissage des échecs. Au bout de quelques années, ceux-ci vont même être enseignés sur le temps scolaire, dans les écoles de la commune de Cannes, tandis que des tournois hebdomadaires réunissent les près de cinq mille enfants concernés par cet enseignement.

Le cas de la Corse est plus spectaculaire encore, puisque l'île comptait moins de deux cents licenciés au début des années 1990. L'ancien militant nationaliste Léo Battesti, qui a appris le jeu durant les années qu'il a passées en prison, est responsable du passage, en dix ans, d'une pratique confidentielle à un phénomène de masse, rassemblant aujourd'hui plus de cinq mille adeptes. C'est son travail à la tête de la ligue corse d'échecs, qu'il dirige depuis sa création, en 1998, qui explique cette évolution. Il a su s'attirer le soutien du rectorat – les échecs sont, comme à Cannes, enseignés sur le temps scolaire, dans plusieurs dizaines d'écoles primaire – et la confiance des nombreux sponsors du « Corsican Circuit », ensemble de tournois de très haut niveau et d'animations organisés à Bastia et Ajaccio, à l'automne, depuis 1997.

Dans les deux cas, il est bien sûr possible d'insister sur un certain nombre de facteurs favorables, diffus, ayant permis ces évolutions. En Corse, la réceptivité de la population et des élus à la généralisation d'une activité collectivement valorisante, facteur mis en avant par Battesti lui-même, a certainement joué un rôle. À Cannes, les origines yougoslaves de Levacic peuvent avoir influencé son choix des échecs. Il a fallu, par ailleurs, que l'un et

¹ Moret V., 2008, « Les échecs ont la côte », *Échecs & mat* n°91, janvier-février, pp.12-15.

l'autre convainquent des responsables politiques et des sponsors. Pour que les directeurs d'écoles et les instituteurs soutiennent le projet d'enseignement des échecs, il fallait que ce jeu leur renvoie une image suffisamment positive, en lien avec leur projet pédagogique. D'autres jeux n'auraient certainement pas bénéficié du même accueil. Cela admis, il demeure, nous semble-t-il, une part d'insaisissable, correspondant à un instant où les choses se décident, où un acteur isolé consacre son énergie à rendre les choses possibles, qui échappe largement à l'analyse.

Par ailleurs, il faut également souligner, à propos de ces conséquences collectives de décisions et d'actions individuelles, un point important : nous ne sommes pas en présence de l'un de ces processus d'agrégation de microdécisions, aboutissant à la création *involontaire et imprévue* de structures de grande ampleur, tels qu'ils ont pu être décrits et modélisés par des économistes, par exemple à propos de la ségrégation spatiale¹. Dans le cas qui nous intéresse, les individus dont on a décrit l'action, perçoivent les conséquences à grande échelle de leurs réalisations comme positives et celles-ci sont, au moins dans une certaine mesure, préméditées – indépendamment de la précision avec laquelle elles correspondent *in fine* à un projet initial.

Un autre élément doit retenir notre attention. Pour l'introduire, on citera la réflexion d'un joueur d'échecs, installé à Paris depuis une dizaine d'années mais originaire d'un village à proximité de Hyères, ayant répondu à notre questionnaire, avant d'être également soumis à un entretien. Interrogé sur les raisons de son choix de Cannes et Hyères, parmi les « lieux en lien avec les échecs » de l'avant-dernière question de l'enquête, il répond en utilisant un argument particulièrement intéressant pour notre propos :

« J'ai cité Cannes et Hyères, parce que c'est des coins où les échecs sont vraiment importants, culturels. Là-bas, les échecs, c'est culturel, parce que les enfants apprennent à jouer dans les écoles. »

On ne doit pas ignorer, dans cette affirmation, la part probable d'amplification du phénomène décrit, liée au point de vue du joueur d'échecs, qui fréquente, depuis longtemps, d'autres adeptes de cette pratique. Cependant, le lien effectué entre l'école et la culture – terme que l'enquête utilise, manifestement, comme désignant des « manières de vivre » – ou, plus

¹ Voir, par exemple, Schelling T., 1969, « Models of Segregation », *The American Economic Review*, vol. 59, n°2, pp. 488-493.

exactement, l'évocation du rôle de l'école dans la spatialisation des faits culturels, nous paraît, non seulement pertinent mais, même, tout à fait crucial.

7.3.2 Pratiques ludiques et éducation : stimuler la demande

C'est, justement, la place de l'école dans ce processus la transmission culturelle qui doit attirer notre attention, si l'on veut saisir, non pas ce basculement imprévisible dont il vient d'être question, mais au moins ses conséquences à grande échelle.

Les jeux, une pratique souvent apprise durant l'enfance ou l'adolescence

Avant d'examiner ce point en détails, soulignons qu'il ressort, des nombreux entretiens réalisés auprès de joueurs d'échecs et de bridge, une tendance forte, qui nous renseigne sur, d'une part, la période de la vie la plus propice à la découverte et l'adoption d'un jeu et, d'autre part, les conditions dans lesquelles a lieu cette prise de contact. Concernant le premier point, la majorité des joueurs interviewés a, pour la première fois, joué aux échecs durant son enfance ou son adolescence. Les résultats de notre questionnaire vont dans le même sens, avec plus d'une moitié de joueurs ayant pris leur première licence avant leur dix-huitième anniversaire, pour seulement un quart après vingt-cinq ans. Il faut signaler, d'ailleurs, que cette proportion demeure à peu près la même, suivant que l'on s'attarde sur les licenciés les plus anciens ou les plus récents. Ainsi, alors même que l'échantillon des répondants tend à exclure les plus jeunes affiliés à la FFE, on voit que c'est avant sa vingtième année que, dans la majorité des cas, un individu s'oriente vers une pratique institutionnalisée.

Par ailleurs, c'est, le plus souvent, avec un parent, que s'effectue le premier contact. Environ la moitié des joueurs d'échecs interviewés citent, en effet, comme origine de leur intérêt pour ce jeu, le fait d'avoir vu y jouer leur père et/ou leur mère et, le cas échéant, d'avoir appris les règles et disputé leurs premières parties avec eux. De même, plusieurs des quelques bridgeurs interrogés sur ce point, évoquent la famille comme cadre de découverte et d'apprentissage de leur jeu favori. On a également vu, sur ce point, que les rallyes constituent une occasion de se familiariser avec des pratiques culturelles comme le bridge. On a donc là un schéma assez prévisible, d'une transmission culturelle assurée par le noyau familial et certains de ses prolongements.

Cependant, on rencontre aussi des exemples irréductibles à ces explications attendues. Il existe de nombreux cas de joueurs d'échecs, pour lesquels la rencontre avec cette passion s'est produite de manière impromptue. Plusieurs témoignages de cet ordre datent des années 1960 et 1970, insistant sur l'aspect fortuit de la découverte d'un livre, par exemple, suscitant une passion soudaine et durable.

En tout état de cause, le passage de moins de quinze mille licenciés à plus de cinquante mille, ne peut s'expliquer par des coïncidences de cette nature, pas plus que par le rôle de quelques parents passionnés. Il a fallu, pour susciter ces nouvelles vocations, inventer une demande, c'est-à-dire permettre la rencontre entre un public de demandeurs potentiels et une offre ludique. L'école offre, pour une telle entreprise, un cadre de choix.

Quand l'école fait la culture

On a souligné, dans le cinquième chapitre, que le club d'échecs de Cannes devait son statut privilégié à des quantités considérables de licences B, détenues par des élèves des écoles primaires de l'agglomération. Dans le même temps, on a également insisté sur la production, par ce même club, de nombreux joueurs de haut niveau, signe d'un indiscutable dynamisme. De manière similaire, la Corse commence à voir émerger, parmi ses licenciés, de jeunes joueurs talentueux, dont un récent champion de France cadet. Enfin, le taux de pénétration des licences A – celles des joueurs participant régulièrement à des compétitions – demeure parmi les plus élevés de France métropolitaine, dans les Alpes-Maritimes et, plus encore, en Corse. À noter qu'on retrouve également l'Alsace, deuxième région la mieux représentée, tant par les effectifs de licenciés A – derrière l'Île-de-France – que par leur taux de pénétration – derrière la Corse. En somme, d'importants contingents de licenciés B ne se contentent pas d'expliquer, de manière purement mécanique, un total élevé de joueurs recensés par la FFE : ils s'insèrent dans une logique d'ensemble, dont n'est aucunement exclue une pratique plus directement tournée vers la compétition. Les deux aspects sont, dans la majorité des cas, complémentaires.

Dès lors, il faut s'attarder sur le point commun que partagent ces régions, de même que quelques exemples plus ponctuels d'agglomérations françaises, comme Montpellier ou Lisieux : on y enseigne les échecs dans les écoles primaires, soit dans le cadre d'ateliers parascolaires – à Paris, par exemple, il s'agit des « Ateliers Bleus », subventionnés par la municipalité – soit, comme c'est le cas dans certaines villes d'Alsace, des Alpes-Maritimes,

du Var et de Corse, sur le temps scolaire. Le lien entre le nombre de licenciés – même en excluant les licences B – est donc indiscutablement lié à cette activité éducative soutenue, qui permet – en particulier lorsque les enseignements se font sur le temps scolaire – de donner une forte légitimité aux échecs, aux yeux des élèves aussi bien qu'à ceux de leurs parents – Battesti se plaît d'ailleurs à affirmer que beaucoup de nouveaux licenciés sont des parents, désireux de ne pas se faire déborder par les progrès de leurs enfants.

De la même manière, les bastions français de la pratique des dames doivent leur maintien à une importante activité d'animation dans les écoles. Dans le cas du Damier de Montrouge, les « Ateliers Bleus », évoqués plus haut, permettent au club de recruter quelques adhérents jeunes, qui viennent assister à des cours hebdomadaires et grossir quelque peu les effectifs franciliens de licenciés. De même, sur les vingt-deux clubs de la ligue « Nord-Picardie », près d'un tiers est constitué d'associations scolaires, localisées dans des écoles primaires et un collège. De fait, ce sont ces mêmes clubs qui fournissent une bonne moitié de ses licenciés à la région, bien que les autres joueurs suffisent à faire de celle-ci la mieux représentée à la FFJD.

Dans le cas des échecs, les premières tentatives d'intégrer le jeu dans le milieu scolaire datent du début des années 1980, et il n'est pas anodin qu'elles aient été le fait d'un président fédéral – Jean Lambert, élu en 1976 – qui, par ailleurs, exerçait le métier de principal adjoint d'un collège. Il a été soutenu, dans cette entreprise, par un personnage déjà rencontré plus haut, Jean-Claude Loubatière, également enseignant, dans le primaire. Là encore, il y a un processus qui se met en place, à la suite d'un concours de circonstance et, surtout, du fait de la volonté et de l'énergie de quelques acteurs, d'autant plus isolés que, jusqu'aux années 1990, les liens entre les différentes ligues et clubs et la fédération demeurent très lâches, l'essentiel des évolutions reposant sur le dévouement de quelques bénévoles et de leurs actions, parfois mal connectées entre elles.

Plus important, il faut souligner que les actions à l'échelle nationale, même si elles ont contribué à fixer un cadre, notamment en parvenant à des accords avec le ministère de l'éducation, n'avaient aucune raison d'être suivie, de manière soutenue et systématique, sur le terrain, c'est-à-dire sur d'innombrables micro-terrains, tendant chacun à fonctionner, au moins en partie, de manière indépendante. Il fallait donc un relais efficace, voire des actions isolées, sans lien avec les décisions fédérales, pour que les échecs soient enseignés dans les écoles et collèges à travers la France. On a vu comment, en Corse, les évolutions spectaculaires de la

dernière décennie peuvent être ramenées à l'action, la volonté d'un seul acteur, même si celui-ci a, bien sûr, dû s'entourer de soutiens, tant sur le plan matériel qu'institutionnel, et a su intégrer son projet dans ceux de la fédération dans son ensemble, ne serait-ce que dans les discours de son équipe de dirigeante.

Attention, toutefois, à ne pas exagérer la portée de ces stratégies actérielles, en apparences isolées. Dans beaucoup de cas, il peut exister des déterminants qui échappent à notre analyse, dont l'identification permettrait d'établir que certains projets, bien que semblant isolés, ont émergés dans des circonstances favorables, soit dans des lieux où leur probabilité était plus élevée. Par exemple, on peut postuler que l'accession d'un enseignant du secondaire à la présidence de la FFE, au début des années 1980, puis d'un enseignant du primaire, dans les années 1990, ne relève pas de la coïncidence, mais, au moins pour partie, de la surreprésentation de la pratique des échecs dans certaines classes socio-professionnelles. De même, l'aboutissement d'aussi nombreux projets pédagogiques reposant sur les échecs, a nécessité un accueil favorable, de la part des enseignants et des directeurs d'établissements. Ici intervient donc, notamment, le poids des représentations : c'est une perception des échecs positive ou, au minimum, neutre, qui a permis cette réussite.

*

* *

En somme, on ne peut se contenter d'explications linéaires et univoques, suivant un raisonnement qui partirait d'un ensemble de déterminants sociaux et culturels, pour arriver à une régionalisation des pratiques ludiques, soumise en tous points à ces facteurs structurels. Il convient, aussi, de tenir compte d'éléments qui semblent, pour partie, ne pouvoir être réduits à une logique qui les dépasserait.

La géographie du jeu d'échecs est aussi faite d'actions isolées, de décisions liées à des facteurs conjoncturels, de micro-comportements, susceptibles d'aboutir, dans certains cas, à des évolutions d'ampleur considérable, comme l'ont montré deux exemples, pourtant fort différents, l'Union Soviétique et la Corse.

CONCLUSION DU CHAPITRE 7 : GÉOGRAPHIE, PRATIQUES CULTURELLES ET LIBERTÉ : CONJONCTURE ET ACTEURS FACE AUX DÉTERMINANTS SOCIAUX ET CULTURELS

Les déterminants habituellement mobilisés par la sociologie, du moins par les tenants du holisme méthodologique et, en particulier les chercheurs influencés par le structuralisme, constituent une grille d'analyse tout à fait pertinente pour contribuer à saisir les raisons de la géographie ludique de la France.

C'est particulièrement vrai pour le bridge et les dames, dont les logiques régionales doivent beaucoup au profil social de leurs adeptes. Sans qu'il soit possible d'ignorer les exceptions et les contre-exemples, la pratique du bridge constitue un marqueur social fort, en termes de revenus, presque symétrique à celle des dames, qui souffre d'une relégation sociale et, partant, spatiale, très nette. Sans que la première soit rigoureusement réservée à une élite économique, ni que la description de la seconde doive tomber dans un misérabilisme excessif, ce sont là deux tendances fortes. De fait, leur traduction géographique est manifeste, avec, notamment, de fortes concentrations de bridgeurs dans les quartiers les plus riches des villes françaises, alors que les clubs de dames tendent à être relégués dans des espaces périurbains, économiquement moins bien lotis.

De même, les origines lointaines du go – mais aussi la logique interne de ce jeu dont la maîtrise est particulièrement ardue – lui confèrent un certain exotisme, propre à assurer son succès auprès des couches les plus cultivées de la population, qui y voient, entre autres attraits, un outil de distinction efficace. Le même type d'oppositions binaires permet de ranger le tarot et le scrabble dans la catégorie des jeux « populaires ». Les échecs, après avoir été, longtemps, réservés à une élite culturelle et économique, semblent, pour leur part, échapper, plus que les autres jeux, à cette grille d'analyse. De même, les constatations valables pour la masse des licenciés se révèlent peu pertinentes lorsqu'on s'intéresse au haut niveau, souvent plus hétérogène socialement.

Ces oppositions contiennent, en germe, une hypothèse importante, concernant l'institutionnalisation des jeux, en particulier à une échelle dépassant le cadre national. En effet, on remarque que les jeux pour lesquels le processus d'uniformisation des pratiques est

engagé, voire bien avancé – bridge, échecs et go – sont ceux que favorisent, ou ont favorisé, les couches les plus aisées des populations, qui sont aussi les plus cosmopolites et les plus mobiles¹. Inversement, les jeux plus populaires, qui sont aussi, dans notre échantillon, les plus liés à la ruralité – scrabble et tarot – semblent impliquer une pratique relevant de la convivialité, de l’entretien d’une forme de sociabilité locale, qui n’appelle pas de contact avec des joueurs extérieurs à la région ou au pays concernés². Ce qui donne un schéma inattendu, avec une culture populaire qui se situerait, au moins par certaines de ses composantes, à l’exact opposé d’une culture de masse mondialisée, témoignant ainsi de la santé de certaines pratiques régionales et nationales, en l’occurrence le tarot.

Cela admis, il faut, également, insister sur les limites d’une interprétation qui se contenterait de lier chaque jeu à un certain nombre de déterminants d’ordre socio-culturel. D’une part, ces facteurs doivent être analysés en prenant en compte, simultanément, l’historicité et la géographicités des pratiques, notamment les jeux d’influence et les logiques définies par des frontières culturelles, qui ne suivent pas nécessairement celles des pays. Il faut éviter, non seulement le travers du culturalisme, mais aussi bien celui du sociologisme, qui laisserait de côté des clivages autres que ceux liés aux différents « capitaux » bourdieusiens.

Enfin, les acteurs ont, dans tout cela, leur mot à dire, pas seulement en cela qu’ils sont représentatifs de la masse. Trop d’exemples échappent à des explications structurelles pour qu’on puisse se contenter de les considérer comme autant d’exceptions aux règles ou d’anomalies statistiques. Il y a aussi, dans la géographie des pratiques ludiques, une part d’imprévisible, tant dans l’émergence d’une offre ludique que celle d’une demande, sur laquelle on a vu à quel point la volonté de quelques acteurs pouvait avoir un impact considérable, y compris sur le long terme. En somme, il n’est pas question de considérer que, face à une offre changeante, existe une demande de nature structurelle, toujours-déjà là, attendant de rencontrer le ou les pratiques culturelles correspondant parfaitement à ses attentes, elles-mêmes définies par un ensemble de caractéristiques sociales et culturelles.

¹ En particulier la grande bourgeoisie, qui se définit, entre autres, par son cosmopolitisme. Cf. Pinçon M., Pinçon-Charlot, 2007, *op. cit.*, pp. 70-80.

² Sur ce point, la belote semble présenter un exemple très abouti, avec ses nombreuses variantes régionales, qui sont autant d’obstacles à une institutionnalisation.

CONCLUSION DE LA TROISIÈME PARTIE

La géographie des jeux institutionnels doit donc beaucoup, indiscutablement, à de grandes tendances, aux effets structurants. Qu'ils relèvent des fondamentaux géographiques, comme la démographie, ou plutôt des autres sciences sociales, ces déterminants participent à éclairer une large part des logiques régionales décrites dans la deuxième partie. Toutefois, leur prise en compte est loin d'épuiser l'analyse. Simultanément, l'enquêteur se trouve face à des acteurs doués d'intentionnalité et de réflexivité, dont les décisions ne semblent pas pouvoir se réduire à des conséquences de réalités structurelles ni même seulement à des choix rationnels, qui se limiteraient à des questions formulées en termes d'investissement et de profit.

En somme, pour reformuler, de manière plus théorique, la conclusion du septième chapitre, on peut dire que les pratiques ludiques illustrent les apories auxquelles mènent les oppositions réductrices entre collectif et individuel. Elles donnent, au contraire, des arguments en faveur d'une approche relationniste de la société, pour laquelle ce sont les relations entre les individus qui constituent l'objet des sciences sociales, de même que « *les univers objectivés qu'elles fabriquent et qui leur servent de supports, en tant qu'ils sont constitutifs tout à la fois des individus et des phénomènes sociaux* »¹.

Mais ce qui doit surtout nous intéresser concerne ce qui, dans certains choix effectués par les acteurs, relève l'imprévu, de l'insaisissable. Doit-on parler, alors, de hasard ? Faut-il considérer, du moins au niveau des individus, soit à une grande échelle cartographique, que le hasard peut avoir sa place dans l'analyse ? Une posture habituelle consiste à rejeter cette hypothèse, considérant que le fait d'invoquer le hasard est un moyen de se tirer d'impasses scientifiques, d'en faire « *la seule explication qui reste quand il n'y a rien d'autre* »², soit un statut par défaut qui, il faut le souligner, n'est pas sans rappeler la place qui a parfois été réservée, en géographie, à la culture. Une autre position, également assez consensuelle, tend à

¹ Corcuff P., 2007, *Les nouvelles Sociologies*, Paris, Armand Colin, pp. 14-15.

² Bastié J., 1999, « Du hasard en histoire et en géographie », dans Pitte J.-R., Sanguin A.-L., *Géographie et liberté. Mélanges en hommage à Paul Claval*, Paris, L'Harmattan, p. 127.

tolérer l'intervention de l'imprévisible et du hasard dans la modification de micro-situations, mais la rejette, par principe, au niveau du collectif et, partant, d'espaces plus vastes¹.

Concernant cette seconde option, on a montré que des microdécisions isolées pouvaient avoir des conséquences sur de vastes espaces, aussi bien que sur le long terme. Quant à la première, loin de concerner seulement la géographie, elle relève d'une difficulté de l'ensemble des sciences sociales à renoncer au postulat suivant lequel « *tout état de choses observé dans un système est déterminé par des états de choses antérieurs* »². Là encore, on a vu que l'offre ludique n'est pas nécessairement le résultat d'une demande, même s'il est vrai que son acceptation peut être plus ou moins favorisée suivant le contexte culturel et social.

On défendra donc l'idée suivant laquelle le hasard, bien que considéré par les sciences sociales comme « *un hôte indésirable* », doit pourtant être reconnu si l'on veut rendre compte de certains phénomènes³. Dans le cas de la pratique des échecs en Corse, cas emblématique eu égard à cette question, il y a certainement, à l'origine d'une réussite spectaculaire, un ensemble de chaînes de causalités indépendantes, qui aboutissent chacune à un événement favorable : le principal artisan, Léo Battesti, apprend les échecs lors de son séjour dans une prison parisienne, où il côtoie des joueurs russes ; la chute du Mur de Berlin contribue, dans les années 1990, à la progression des échecs en France, par l'intermédiaire des nombreux joueurs des anciennes démocraties populaires qui viennent y séjourner ; à la même période, l'implantation des échecs dans certaines écoles de France métropolitaine commence à être rôdée, dans certaines régions, présentant un précédent possible à imiter ; on oublie certainement d'autres éléments, qui ne sont pas indispensables à notre démonstration.

Dans cet ensemble d'« *enchaînements partiels* » de causes et de conséquences, le hasard consiste en une synchronisation entre les séries, fortuite, imprévisible, qui aboutit à un état des choses qui n'est pas réductible à un seul de ces enchaînements⁴. En Corse, une telle synchronisation a permis la multiplication du nombre de licenciés à la FFE par plus de vingt et, aujourd'hui, rien ne permet de penser que la tendance risque de s'inverser.

¹ *Ibid.*, pp. 128-130.

² Boudon R., 1984 [1981], *La Place du désordre*, Paris, Presses universitaires de France, p. 182.

³ *Ibid.*, p. 184.

⁴ *Ibid.* pp. 186-189.

CONCLUSION GÉNÉRALE

« Pendant la grande peste, le Chevalier jouait aux échecs avec la Mort. Avec qui jouons-nous, en 1966, au poker ? »

Michel Neveux, *« Jeux de hasard »*, 1967.

Il faut être prudent avant de se livrer à des généralisations hâtives et, dans notre cas, l'étude de six jeux institutionnels ne permet pas de tirer, avec assurance, toutes les conclusions que l'on voudrait sur les pratiques ludiques, encore moins les pratiques culturelles en général. Quelques éléments ressortent, toutefois, de ce travail.

En premier lieu, les pratiques ludiques témoignent de la capacité persistante de l'humanité à créer de la diversité et à ne pas accepter facilement toute forme d'uniformisation culturelle. Il est même étonnant que ce soient des pratiques populaires qui, plus que celles des classes les plus aisées de la société, tendent à conserver leur spécificité. De même, les grandes villes continuent d'être les lieux où sont introduits des jeux en provenance d'autres pays et continents, participant, plutôt qu'à une réduction, à une démultiplication de l'offre, au moins dans les pays occidentaux – ce qui laisse en suspens la question d'une disparition de pratiques originaires des pays du Sud, à laquelle nos recherches ne permettent pas d'apporter de réponse pour l'instant.

Par ailleurs, les politiques culturelles, dans un sens très large et quelle que soit leur ampleur, continuent d'imprimer leur marque sur les pratiques : qu'on prenne l'ex-Union Soviétique ou la Corse, on voit comment la volonté de quelques acteurs suffit à modifier le statut de certaines pratiques, et ce de manière radicale. Ces acteurs participent, de fait, à un marché

culturel dynamique, mouvant, dont les évolutions menacent en permanence de prendre en défaut les grilles explicatives qui semblent aptes à les éclairer.

Pour confirmer cette instabilité, Internet n'a été que très marginalement envisagé en tant que cyberspace, susceptible de générer de nouvelles formes de sociabilités ludiques et, pourquoi pas, à terme, révolutionner les modalités actuelles de pratique des jeux. Ce traitement limité tient au fait que, à l'heure actuelle, le jeu en ligne ne semble pas en mesure de mettre en danger l'existence de clubs « réels », où les joueurs continuent de trouver une forme de convivialité absente des cyber-salles de jeu.

En revanche, on a montré le rôle crucial joué par Internet, en tant que média, dans la popularisation de certaines pratiques, en particulier le go. Si l'on se réfère à l'impact de la télévision sur le succès de certains sports et leur capacité à s'imposer à une large part de la population, on peut supposer que c'est, précisément, sur un média aussi divers qu'Internet que risque de se jouer, dans les années à venir, l'aptitude des jeux institutionnels à faire de même et agrandir leur audience. Sur ce point, il semble que les échecs, pour lesquels la retransmission des plus grands tournois, ainsi que l'archivage instantané des parties, sont aujourd'hui la normalité, ont pris quelques longueurs d'avance. Cela pourrait expliquer, dans certains pays, un engouement nouveau, même si celui-ci a pu être perceptible antérieurement à ces nouveautés techniques.

Un travail de géographie culturelle ?

La question de l'apport de ce travail découle sur celle de sa position dans le champ de la géographie. Effectivement, l'importance des données quantitatives et de leur traitement statistique peut-elle être considérée comme constituant une manière de s'exclure de fait et/ou de droit de la géographie culturelle ? Par exemple, la lecture de l'un des principaux manuels consacrés à ce courant, par l'un de ses représentants français les plus reconnus¹, fait naître le sentiment que les chiffres ne sont destinés, tout au plus, qu'à occuper une place marginale dans le projet décrit.

Dans le même temps, il nous semble avoir participé, en particulier dans les dernières pages de notre travail, à une entreprise qui, pour un représentant incontournable de la géographie

¹ Claval P., 2003, *Géographie culturelle*, Paris, Armand Colin, 288 pp.

culturelle francophone, doit consister à « *débusquer le je-ne-sais-quoi et la dimension poétique des choses* »¹. C'est cela qu'on a tenté de faire, non pas par l'intermédiaire du choix de l'objet étudié mais par le refus de toute forme de spatialisme, aussi bien que de culturalisme ou de sociologisme, en donnant toute leur place aux acteurs et à leurs représentations dans l'explication des phénomènes étudiés. Peut-être a-t-on même poussé plus loin – trop loin ? – ce projet, en particulier dans les dernières pages de la troisième partie, en affirmant la pertinence qu'il y aurait à accorder au hasard une place à part entière dans l'analyse géographique.

Ajoutons que, dans la même phrase que la citation qui précède, il est souligné que l'approche culturelle « *ne s'interdit nullement de quantifier, ni même de modéliser, lorsqu'elle le peut* ». On défendra donc le principe d'une relation de complémentarité entre quantification et modélisation et l'approche géographique d'objets aussi divers que l'alimentation, les odeurs, la musique, le sport ou la peinture², qui ont en commun de concerner les manières d'être des groupes humains, autrement dit leur culture.

En ce sens, il est vrai que les pages qui précèdent ne relèvent pas, à proprement parler, d'une géographie culturelle, se définissant comme une « *approche culturelle des faits géographiques* », qui étudie les faits de culture comme fondements de l'espace géographique³. Elles s'inscrivent, plutôt, dans la démarche d'une « *géographie du fait culturel* », définie par son objet plutôt que par une méthode spécifique et, encore une fois, n'excluant pas *de jure* le recours à des méthodes quantitatives⁴.

À propos de quelques pistes de travail

Ce dernier point est à ranger, d'une certaine manière, aux côtés de la frustration liée à l'abandon d'un certain nombre de pistes de recherche, envisagées lorsqu'a été commencé ce travail, avant d'être, finalement, reléguées au rang de projets futurs. Dans la suite des développements du troisième chapitre sur la sportification, plusieurs entretiens semi-directifs

¹ Pitte J.-R., 2006 [2001], « L'angle de vue culturel et son intérêt pour comprendre la réalité géographique », dans *Géographie culturelle*, Paris, Fayard, p. 745.

² *Ibid.*, pp. 749-750.

³ Staszak J.-F., 2003, « Géographie culturelle », dans Lévy J., Lussault M. (dir.), *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés*, Paris, Belin, p. 218.

⁴ *Ibid.*

ont été menés, avec l'objectif d'établir comment, suivant l'expérience et le niveau des joueurs, les particularités d'une pratique institutionnalisée influençaient leurs représentations et leur vécu des espaces ludiques. Cette idée partait d'un constat, celui que les joueurs les plus forts, en dehors de tout impératif lié au professionnalisme, tendent à envisager des déplacements plus importants pour disputer des tournois. Simultanément, les compétitions par équipes et, dans certains cas, individuelles, fonctionnent sur un schéma pyramidal, avec des espaces concernés d'autant plus vastes que l'on s'élève dans la hiérarchie. Ainsi, un joueur de septième ou huitième division du championnat de France d'échecs, peut, même dans le cadre d'une pratique assidue, n'avoir jamais aucun contact avec des licenciés situés en dehors de sa région, voire de son département. Ces deux éléments montrent comment le niveau sportif s'accompagne de l'augmentation du niveau de « capital spatial » détenu par un joueur.

Dans un registre très proche, à l'échelle de la salle accueillant un tournoi d'échecs, les joueurs adoptent des comportements variés, liés à leur perception des nombreuses discontinuités spatiales qu'on peut y relever, tant matérielles – les clôtures isolant les participants les plus forts, par exemple – qu'idéelles. Il y a là un terrain d'investigation très riche, permettant de s'intéresser à la manière dont les acteurs participent à la construction d'espaces, conjointement à un certain nombre de données présentes en amont de leurs actions. On peut également interroger la manière dont les règlements et, plus largement, la philosophie générale de l'institutionnalisation ludique, impriment leur marque sur ces espaces, qui, ainsi, sont susceptibles d'enrichir la connaissance de sociétés ayant favorisé de tels processus d'institutionnalisation. Un projet, en lien avec ces problématiques, a pu être entamé, *via* la réalisation d'entretiens semi-directifs et de cartes mentales représentant les espaces des tournois, avant d'être, progressivement, exclu, faute de s'intégrer de manière satisfaisante dans la problématique générale de cette thèse.

Par ailleurs, et c'est là la dernière piste qui a été abandonnée en cours de route, les fédérations ludiques, elles-mêmes, intrinsèquement, sont des objets éminemment spatiaux, ne serait-ce qu'à travers leur déclinaison en ligues régionales, comités départementaux et autres découpages liés à l'organisation de compétitions. Ces découpages donnent lieu à des débats, évoluent au fil du temps, changent de nom et, en dernier ressort, influent sur les modalités de pratique des jeux. Là encore, leur étude est susceptible de revêtir une certaine valeur euristique, dans le cadre de la compréhension de l'espace du politique.

Enfin, une autre sérieuse frustration concerne l'exclusion, de nos investigations, du poker, qui joue un peu, dans ce travail, le rôle de l'Arlésienne, tant son étude eût été, selon toute probabilité, cruciale pour envisager les questions qui ont été abordées, à commencer par celle de la mondialisation culturelle. La décision d'exclure ce jeu, qui semble destiné à envahir le quotidien de nombreux pays occidentaux, a été motivée par le manque de recul dont on disposait, trois ans en arrière. Il était, alors, presque impossible d'obtenir des données à peu près fiables. Il était malaisé de distinguer entre le phénomène de mode et la transformation en profondeur – difficulté qui persiste mais, les années passant, s'atténue, par définition. Depuis la libéralisation en France des paris en ligne – qui *a posteriori* est loin de faire l'unanimité parmi les joueurs de poker – a encore accentué l'importance de la pratique du poker sur Internet, tandis que des fédérations nationales et internationales commencent tout juste à se constituer, et qu'apparaissent de nombreux clubs à travers la France. De ce point de vue, le poker pourrait bien être un exemple inédit d'une pratique devant son succès principalement à Internet.

Retournons le problème : voilà, plutôt que des frustrations, autant de projets de recherches autour de l'objet « jeu(x) », dont on espère avoir montré qu'il avait toute sa place dans les sciences sociales et la géographie. Peut-être même a-t-on convaincu le lecteur que, à l'occasion d'une mise à jour de l'*Atlas de France*, il n'y aurait plus d'excuse pour renoncer à y faire figurer, aux côtés des soins dentaires, de la fréquentation des lieux de culte bouddhistes et du char à voile, les jeux conventionnels.

BIBLIOGRAPHIE

- APPADURAI A., 2001 [1996], *Après le Colonialisme. Les conséquences culturelles de la globalisation*, Paris, Payot, 322 pp.
- ARNAUD P., 2004, « Sport et olympisme après la Première Guerre mondiale », dans MILZA P., JECQUIER F., TETARD P., 2004, *Le Pouvoir des anneaux*, Paris Vuibert, pp. 83-124.
- AUGÉ M., 1992, *Non-Lieux*, Paris, Seuil, 149 pp.
- AUGUSTIN J.-P., 1995, *Sport, géographie et aménagement*, Paris, Nathan, 254 pp.
- AUGUSTIN J.-P., 2002, « La diversification territoriale des activités sportives », *L'Année sociologique*, n°2, vol. 52, pp. 417-435.
- AUGUSTIN J.-P., BOURDEAU P., RAVENEL L., 2008, *Géographie des sports en France*, Paris, Vuibert, 180 pp.
- AUGUSTIN J.-P., DUPONT L., 2005, « Villes, cultures urbaines et géographie », dans *Géographie et cultures*, n°55, pp. 2-6.
- AUGUSTIN J.-P., GARRIGOU A., 1985, *Le Rugby démêlé. Essai sur les associations sportives, le pouvoir et les notables*, Bordeaux, Le Mascaret, 360 pp.
- AUGUSTIN J.-P., GILLON P., 2004, *L'Olympisme. Bilan et enjeux géopolitiques*, Paris, Armand Colin, 174 pp.
- BALE J., 2003, *Sports Geography*, London/New York, Routledge, 196 pp.
- BARBUT M., 1967, « Jeux et mathématiques. Jeux qui ne sont pas de pur hasard », dans CAILLOIS R. (dir.), *Jeux et sport*, Paris, Encyclopédie de la Pléiade, pp. 836-864.
- BASTIÉ J., 1999, « Du hasard en histoire et en géographie », dans PITTE J.-R., SANGUIN A.-L. (dir.), *Géographie et liberté. Mélanges en hommage à Paul Claval*, Paris, L'Harmattan, pp. 127-135.
- BÉART C., 1967, « Histoire des jeux », dans CAILLOIS R. (dir.), *Jeux et sports*, Paris, Encyclopédie de la Pléiade, pp. 181-286.

- BEAUDE B., 2003, « Cyberspace », dans LÉVY J., LUSSAULT M. (dir.), *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés*, Paris, Belin, pp. 219-221.
- BÉGUIN H., 1995, « La localisation des activités banales », dans BAILLY A., FERRAS R., PUMAIN D. (dir.), *Encyclopédie de géographie*, Paris, Economica (2^{ème} édition), pp. 497-513.
- BERNARD J., 2003, « Un ensemble né d'une pratique ludique. Les joueurs d'échecs professionnels », *Socio-Anthropologie*, n°13, « Jeux / Sports », [en ligne] <http://socioanthropologie.revues.org/document175.html>.
- BERNARD J., 2005, *Socio-anthropologie des joueurs d'échecs*, Paris, L'Harmattan, 280 pp.
- BERQUE A., 2000, *Écoumène*, Paris, Belin, 272 pp.
- BIZET F., BUSSI M., 1997, « Les jeux de plateau : une géographie ludique », *M@ppemonde*, n°4, pp. 33-37.
- BONNEWITZ P., 2002, *Premières leçons sur la sociologie de Pierre Bourdieu*, Paris, Presses universitaires de France, 124 pp.
- BORDES P., 2009, « La sportification : ses mécanismes et ses effets », Congrès de l'Association française de sociologie, [en ligne] http://afsrt31.u-paris10.fr/article.php3?id_article=131.
- BORZAKIAN M., 2007, « Une géographie de la pratique des échecs en France », *Annales de géographie*, n°655, juin, pp. 291-300.
- BORZAKIAN M., FERREZ S., 2010, « L'invention du Grand Prix automobile : constitution et autonomisation du sport automobile dans l'entre-deux-guerres », *Sciences sociales et sport*, n°3, pp. 107-132.
- BOUDON R., 1991 [1984], *La Place du désordre*, Paris, Presses universitaires de France, 246 pp.
- BOURDIEU P., 1979, *La Distinction. Critique sociale du jugement*, Paris, Éditions de Minuit, 670 pp.
- BOURDIEU P., 2002 [1984], « Comment peut-on être sportif ? », dans *Questions de sociologie*, Paris, Éditions de Minuit, pp. 173-195.
- BROMBERGER C., 1989, « Le stade de football : une carte de la ville en réduction », *Mappemonde*, n°2, pp. 37-40.
- BROMBERGER C., 1995, « De quoi parlent les sports ? », *Terrain*, n° 25, « Des sports », pp. 5-12.
- BRUNET R., 2000, « Des modèles en géographie ? Le sens d'une recherche », *Bulletin de la Société de géographie de Liège*, n°2, pp. 21-30.

- CAILLOIS R., 1967 [1958], *Les Jeux et les hommes*, Paris, Gallimard (2^{ème} édition), 374 pp.
- CALVET L.-J., 1978, *Les Jeux de la société*, Paris, Payot, 226 pp.
- CAMY J., 1995, « Les quilles en Gascogne. Entre jeu et sport », *Terrain*, n°25, « Des sports », pp. 61-72.
- CAZENEUVE J., 1967, « L'esprit ludique dans les institutions », dans CAILLOIS R. (dir.), *Jeux et sports*, Paris, Encyclopédie de la Pléiade, pp. 732-825.
- CHAUVIER S., 2007, *Qu'est-ce qu'un Jeu ?*, Paris, Vrin, 128 pp.
- CHIVALLON C., 1999, « Fin des territoires ou nécessité d'une conceptualisation autre ? », dans *Géographie et cultures*, n°31, « La postmodernité. Visions anglophone et francophone », pp. 127-138.
- CLÉMENT J.-P., 1994, « La représentation des groupes sociaux et ses enjeux dans le développement du sport », dans CLÉMENT J.-P., DEFRANCE J., POCIELLO C., *Sport et pouvoirs au XX^e siècle*, Grenoble, Presses universitaires de Grenoble, pp. 53-104.
- CLAVAL P., 1993, « 1992 : La région a perdu de son sens », *EspacesTemps*, n°51-52, « Les apories du territoire. Espaces, couper/coller », p. 73.
- CLAVAL P., 1995, *Initiation à la géographie régionale*, Paris Nathan (2^{ème} édition), 288 pp.
- CLAVAL P., 2003, *Géographie culturelle. Une nouvelle approche des sociétés et des milieux*, Paris, Armand Colin, 288 pp.
- COLLIGNON B., 2000, « Les savoirs géographiques ont-ils une valeur ? », dans MICHAUD Y. (dir.), *Université de tous les savoirs, volume 3. Qu'est-ce que la société ?*, Paris, Odile Jacob, pp. 111-120.
- CORBIN A. (dir.), 2009 [1995], *L'Avènement des loisirs. 1850-1960*, Paris, Flammarion, 626 pp.
- CORCUFF P., 2007, *Les nouvelles Sociologies*, Paris, Armand Colin (2^{ème} édition), 128 pp.
- CUCHE D., 2004, *La Notion de culture dans les sciences sociales*, Paris, La Découverte (3^{ème} édition), 128 pp.
- DAMETTE F., SCHEIBLING J., 2003, *Le Territoire français. Permanences et mutations*, Paris, Hachette (2^{ème} édition), 256 pp.
- DAYNES D., 1996, *Le Livre de la belote. L'irrésistible ascension du valet*, Paris, Bornemann, 160 pp.
- DEFRANCE J., 1995, *Sociologie du sport*, Paris, La Découverte, 124 pp.
- DELEUZE G., GUATTARI F., 1991, *Qu'est-ce que la Philosophie ?*, Paris, Éditions de Minuit, 208 pp.

- DELUERMOZ Q., 2010, « La fabrique "d'Empires inversés" ? Le judo à la conquête de l'Europe et du monde », dans SINGARAVÉLOU P., SOREZ J. (dir.), *L'Empire des sports. Une histoire de la mondialisation culturelle*, Paris, Belin, pp. 117-137.
- DEPAULIS T., 1997, *Histoire du bridge*, Paris, Bornemann, 176 pp.
- DEPAULIS T., 2008, *Petite Histoire du poker*, Paris, Pole, 96 pp.
- DEPAULIS T., JEANNERET P., 1999, *Le Livre du jeu de dames*, Paris, Bornemann, 136 pp.
- DEXTREIT J., ENGEL N., 1984, *Jeu d'échecs et sciences humaines*, Paris, Payot, 296 pp.
- DOLLFUS O., 2007 [1997], *La Mondialisation*, Paris, Presses de Sciences Po, 176 pp.
- DONNAT O., 1994, *Les Français face à la culture, de l'exclusion à l'éclectisme*, Paris, La Découverte, 368 pp.
- DONNAT O., 2009, *Les Pratiques culturelles des Français à l'ère numérique. Éléments de synthèse 1997-2008*, Ministère de la culture et de la communication, *Culture études*, n°5, 12 pp.
- DUFLO C., 1997, *Le Jeu. De Pascal à Schiller*, Paris, Presses universitaires de France, 126 pp.
- DURING B., 2002, « La sociologie du sport en France », *L'Année sociologique*, n°2, vol. 52, pp. 297-311.
- ELIAS N., 1976, « Sport et violence », *Actes de la recherche en sciences sociales*, n°6, pp.2-21.
- ELIAS N., 1994 [1971] « La genèse du sport en tant que problème sociologique », dans ELIAS N., DUNNING E., 1994 [1966-1986], *Sport et civilisation, la violence maîtrisée*, Paris, Fayard, pp. 171-204.
- ELIAS N., 1994 [1986], « Introduction », dans ELIAS N., DUNNING E., 1994 [1966-1986], *Sport et civilisation, la violence maîtrisée*, Paris, Fayard, pp. 25-82.
- ELIAS N., 2003 [1939], *La Civilisation des mœurs*, Paris, Pocket, 510 pp.
- ELIAS N., DUNNING E., 1994 [1971], « Le football populaire dans l'Angleterre médiévale et prémoderne », dans ELIAS N., DUNNING E., 1994 [1966-1986], *Sport et civilisation, la violence maîtrisée*, Paris, Fayard, pp. 239-259
- ELIAS N., DUNNING E., 1994 [1966-1986], *Sport et civilisation, la violence maîtrisée*, Paris, Fayard, 394 pp.
- FAIRBAIRN J., 1995, « Go in Ancient China », *Go Base*, [en ligne] <http://gobase.org/reading/history/china/>

- FLEURY M.-F., THÉRY H., 2005, « Les rues de Paris vues par le Monopoly, une proposition de révision », *M@ppemonde*, n°77, [en ligne] <http://mappemonde.mgm.fr/num5/articles/art05104.html>.
- GAY J.-C., 1997, « Le sport : une mise en limites de l'activité physique », *L'Espace géographique*, n°4, pp. 327-340.
- GEERTZ C., 1983 [1973], « Jeu d'enfer. Notes sur le combat de coqs balinais », dans *Bali, interprétation d'une culture*, Paris, Gallimard, pp. 165-215.
- GENTELLE P., 2010, « La Chine : interrogations sur un avenir », *Cybergeo : European Journal of Geography*, 14 avril 2010, [en ligne] <http://cybergeo.revues.org/index23015.html>.
- GIDDENS A., 1987 [1984], « Note critique : Parsons et l'évolution », dans *La Constitution de la société*, Paris, Presses universitaires de France, pp. 325-341.
- GILLON P., GROSJEAN F., RAVENEL L., 2010, *Atlas du sport mondial. Business et spectacle : l'idéal sportif en jeu*, Paris, Autrement, 80 pp.
- GIRE F., PASQUIER D., GRANJON F., 2007, « Culture et sociabilité. Les pratiques de loisirs des Français », *Réseaux*, n°145-146, pp. 159-215.
- GRANDJOUAN J.-O., 1963, *Les Jeux de l'esprit*, Paris, Éditions du scarabée, 362 pp.
- GRATALOUP C., 2004, « Centre/Périphérie », dans *Hypergéô*, [en ligne] <http://www.hypergeo.eu/spip.php?article10#>.
- GRATALOUP C., 2007, *Géohistoire de la mondialisation. Le temps long du Monde*, Paris, Armand Colin, 256 pp.
- GROSJEAN F., 2004, « Pour une approche spatialisée de la pratique sportive : l'exemple du football en milieu urbain », *Mappemonde*, n°76, [en ligne] <http://mappemonde.mgm.fr/num4/articles/art04403.html>.
- GROSJEAN F., 2005, « La diffusion du football en Franche-Comté : la spatialisation du cycle de vie d'un service sportif », *Staps*, n°68, pp. 41-54.
- GUARDIOLA E., 2005, « L'histoire que nous faisons vivre au joueur : la structure vidéo-narrative », dans GENVO S. (dir.), *Le Game Design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, pp. 161-174.
- GUERRIEN B., 2002, *La Théorie des jeux*, Paris, Economica, 112 pp.
- GUSDORF G., 1967, « L'esprit des jeux », dans CAILLOIS R. (dir.), *Jeux et sports*, Paris, Encyclopédie de la Pléiade, pp. 1157-1180.
- GUTTMANN A., 2006 [1978], *Du Rituel au record. La nature des sports modernes*, Paris, L'Harmattan, 244 pp.

- GUTTMANN A., 2010, « La diffusion des sports : un impérialisme culturel ? », dans SINGARAVÉLOU P., SOREZ J. (dir.), *L'Empire des sports. Une histoire de la mondialisation culturelle*, pp. 7-20.
- HALL E.-T., 1978 [1966], *La Dimension cachée*, Paris, Seuil, 256 pp.
- HEIDEGGER M., 1980 [1958], *Essais et conférences*, Paris, Gallimard, 350 pp.
- HENRIOT J., 1976 [1969], *Le Jeu*, Paris, Presses universitaires de France, 108 pp.
- HENRIOT J., 1989, *Sous Couleur de jouer, la métaphore ludique*, Paris, José Corti, 320 pp.
- HOBBSAWM E., 2006 [1983], « Inventer des traditions », dans HOBBSAWM E., RANGER T. (dir.), *L'Invention de la tradition*, Paris, Éditions Amsterdam, pp. 11-26.
- HJELMSLEV L., 2000 [1943], *Prolégomènes à une théorie du langage*, Paris, Éditions de Minuit, 231 pp.
- HUIZINGA J., 1951 [1938], *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, 342 pp.
- JUUL J., 2005, *Half-Real*, Cambridge/London, MIT Press, 234 pp.
- KALINOWSKI, 2000, « Introduction », dans Weber M., *L'Éthique protestante et l'esprit du capitalisme*, Paris, Flammarion, pp. 7-46.
- KOTOV A., YOUNDOVICH M., 1979 [1961], *Le Jeu d'échecs en Union soviétique*, Moscou, Éditions du progrès, 198 pp.
- KRAAIJEVELD A.-R., 2000, « Origin of Chess – A Phylogenetic Perspective », *Board Games Studies*, n°3, pp. 39-50.
- LAHIRE B., 2004, *La Culture des individus. Dissonances culturelles et distinction de soi*, Paris, La Découverte, 777 pp.
- LÉVY J., 1999, *Le Tournant géographique*, Paris, Belin, 400 pp.
- LÉVY J., 2003, « Mondialisation », dans LÉVY J., LUSSAULT M. (dir.), *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés*, Paris, Belin, pp. 637-642.
- LÉVY J., 2008, « Un événement géographique », dans LÉVY J. (dir.), *L'Invention du Monde. Une géographie de la mondialisation*, Paris, Presses de Sciences Po, pp. 11-17.
- LÉVY J., LUSSAULT M., 2003, « Espace » dans LÉVY J., LUSSAULT M. (dir.), *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés*, Paris, Belin, pp. 325-332.
- LÉVI-STRAUSS C., 2003, [1958], *Anthropologie structurale*, Paris, Pocket, 480 pp.
- LI D.-H., 1998, *The Genealogy of Chess*, Bethesda, Premier Publishing, 384 pp.

- LOUDCHER J.-F., 2008, « Le processus de sportivisation de la boxe : le cas de l'étude temporelle des combats à poings nus (1743-1867) », *Science et motricité*, n°65, p.93-106.
- LHÔTE J.-M., 1976, *Le Symbolisme des jeux*, Paris, Berg International, 352 pp.
- LUSSAULT M., 2007, *L'Homme spatial. La construction sociale de l'espace humain*, Paris, Seuil, 366 pp.
- LUSSAULT M., 2009, *De la Lutte des classes à la lutte des places*, Paris, Grasset, 220 pp.
- LUSSON P., PEREC G., ROUBAUD J., 1969, *Petit Traité invitant à la découverte de l'art subtil du go*, Paris, Bourgois, 146 pp.
- MA-MUNG E., 2000, *La Diaspora chinoise, géographie d'une migration*, Paris, Ophrys, 176 pp.
- MANGIN C., 2001, « Les lieux du stade, modèles et médias géographiques », *Mappemonde*, n°64, p. 36-40.
- MARTIGNONI-HUTIN J.P., 2003, « Bandits manchots et machines à sous. Le bruit et les couleurs de l'argent », *Socio-anthropologie*, n°13, « Jeux / Sports », [en ligne] <http://socioanthropologie.revues.org/document176.html>.
- MATHIEU D., PRAICHEUX J., 1987, *Sports en France*, Montpellier/Paris, GIP RECLUS/Fayard, 120 pp.
- MILHAUD O., 2006, « Post-Francophonie ? », *EspacesTemps.net*, 7 août 2006, [en ligne] <http://espacestemp.net/document2077.html>.
- MORIN E., 2005, *Introduction à la pensée complexe*, Paris, Seuil, 158 pp.
- MURRAY H.-J.-R., 1913, *A History of Chess*, Oxford/New York, Oxford University Press, 900 pp.
- MURRAY H.-J.-R., 1952, *A History of Board-Games other than Chess*, Oxford/New York, Oxford University Press, 281 pp.
- NEVEUX M., 1967, « Jeux de hasard », dans CAILLOIS R. (dir.), *Jeux et sports*, Paris, Encyclopédie de la Pléiade, pp. 443-598.
- NOIN D., 2009, *Le nouvel Espace français*, Paris, Armand Colin, 5^{ème} édition, 256 pp.
- PAPINEAU E., 2000, « La culture insolente du mah-jong. Le miroir d'une autre société chinoise », *Perspectives chinoises*, n°57, janvier-février, pp. 30-43.
- PAPINEAU E., 2001, « A Chinese Way of Seeing the World », *Mind Sports Organization*, [en ligne] <http://www.msoworld.com/mindzine/news/orient/go/special/papineau1-1.html>.

- PARLEBAS, P., 1995, « La mise en ordre sportive », dans AUGUSTIN J.P., CALLÈDE J.P. (dir.), *Sport, relations sociales et action collective*, Talence, Publications de la Maison des sciences de l'homme d'Aquitaine, pp. 39-46.
- PARLEBAS P., 1999, *Jeux, sports et société. Lexique de praxéologie motrice*, Paris, INSEP, 460 pp.
- PARLEBAS P., 2002, « Une discipline qui prend son essor », *L'Année sociologique*, n°2, vol. 52, pp. 239-265.
- PARLEBAS P., 2003, « Le destin des jeux : héritage et filiation », *Socio-anthropologie*, n°13, « Jeux / Sports », [en ligne] <http://socio-anthropologie.revues.org/index173.html>.
- PARLEBAS P., 2005, « L'éducation par le sport », *Vers l'éducation nouvelle*, n°517, pp. 70-83.
- PARLETT D., 1991, *A History of Card Games*, Oxford/New York, Oxford University Press, 362 pp.
- PETITJEAN F., 1980, « Histoire du go au Japon. La période classique », *Revue française de go*, n°6, [en ligne] <http://rfg.jeudego.org/>
- PIAGET J., 1992 [1945], *La Formation du symbole chez l'enfant. Imitation, jeu et rêve, image et représentation*, Neuchâtel, Delachaux et Niestlé, 310 pp.
- PIERCY P., 2005, *La France. Le fait régional*, Paris, Hachette, 288 pp.
- PIGEASSOU C., PRUNEAU J., 1998, « Regards sociologiques sur la dynamique du lien social dans les sociétés de joutes languedociennes », *Corps et culture*, n°3, « Sport et lien social », [en ligne], <http://corpsetculture.revues.org/document509.html>.
- PIGEASSOU C., PRUNEAU J., 1999, « Regards critiques sur les rites et rituels dans la joute languedocienne », *Corps et culture*, n°4, « Corps, sports et rites », [en ligne] <http://corpsetculture.revues.org/document581.html>.
- PINÇON M., PINÇON-CHARLOT M., 2007, *Sociologie de la bourgeoisie*, Paris, La Découverte, 124 pp.
- PITTE J.-R., 2004, « Le peintre et le géographe », compte-rendu de STASZAK J.-F., 2003, *Géographies de Gauguin, Annales de géographie*, n°638-639, p. 558.
- PITTE J.-R., 2006 [2001], « L'angle de vue culturel et son intérêt pour comprendre la réalité géographique », dans *Géographie culturelle*, Paris, Fayard, pp. 744-756.
- PIVATO S., 1994, *Les Enjeux du sport*, Tournai/Firenze, Casterman/Giunti, 157 pp.
- POISSONNIER A., SOURNIA G., 2006, *Atlas mondial de la francophonie. Du culturel au politique*, Paris, Autrement, 80 pp.

- POLI R., 2007, « Migrations de footballeurs et mondialisation : du système-monde aux réseaux sociaux », *M@ppemonde*, n°88, [en ligne], <http://mappemonde.mgm.fr/num16/articles/art07401.html>.
- POCIELLO C., 1981, « Nouvelles approches », dans POCIELLO C. (dir.), *Sports et société. Approche socio-culturelle des pratiques*, Paris, Vigot, pp. 9-29.
- PORTER R., 2009 [1995], « Les Anglais et les loisirs », dans CORBIN A. (dir.), *L'Avènement des loisirs. 1850-1960*, Paris, Flammarion, pp. 25-69.
- PUMAIN D., 1995, « Les systèmes de villes », dans BAILLY A., FERRAS R., PUMAIN D. (dir.), *Encyclopédie de la géographie*, Paris, Economica (2^{ème} édition), pp. 623-642.
- RAVENEL L., 1997, *Le Football de haut niveau en France. Espaces et territoires*, Thèse de Doctorat, Université d'Avignon et des Pays de Vaucluse (non publiée)
- REYNAUD A., 1995, « Centre et périphérie », dans BAILLY A., FERRAS R., PUMAIN D. (dir.), *Encyclopédie de géographie*, Paris, Economica (2^{ème} édition), pp. 583-600.
- REYSSET P., 1981, « Histoire du go au Japon. 1770-1860, l'apogée de l'époque classique », *Revue française de go*, n°9, [en ligne] <http://rfg.jeudego.org/>.
- REYSSET P., 1995, *Les Jeux de réflexion pure*, Paris, Presses universitaires de France, 128 pp.
- RICHARDS D.-J., 1965, *Soviet Chess*, Oxford/New York, Oxford University Press, 210 pp.
- RIMBERT G., 2007, « (Ré)animer les vieux en maison de retraite. Vocation, flou vulnérabilité », dans *Regards sociologiques*, n°32, pp. 59-68.
- RIPERT B., 2008, « Monde(s). Les "cultures" entre uniformisation et fragmentation », dans LÉVY J. (dir.), *L'Invention du Monde. Une géographie de la mondialisation*, Paris, Presses de Sciences Po, pp. 187-201.
- RONCAYOLO M., 1997 [1990], *La Ville et ses territoires*, Paris, Gallimard, 288 pp.
- RUFAT S., TER MINASSIAN H., 2008, « Et si les jeux vidéo servaient à comprendre la géographie ? », *Cyberge*, article 418, <http://cyberge.eu/index17502.html>.
- RUFAT S., TER MINASSIAN H., 2010, « Espaces et jeux vidéo », dans RUFAT S., TER MINASSIAN (dir.), 2010, *Les Jeux vidéo comme objet de recherche*, Paris, Questions Théoriques (à paraître).
- SAINT-JULIEN T., 1995, « Diffusion spatiale », dans BAILLY A., FERRAS R., PUMAIN D. (dir.), *Encyclopédie de géographie*, Paris, Economica (2^{ème} édition), pp. 559-582.
- SAINT-JULIEN T., 2004, « Région », *Hypergé*, [en ligne] <http://www.hypergeo.eu/spip.php?article20>.
- SCHAEFFER J. *et alii*, 2007, « Checkers is solved », *Science*, vol. 317, n°5 844, pp. 1518-1522.

- SCHELLING T., 1969, « Models of Segregation », *The American Economic Review*, vol. 59, n°2, pp. 488-493.
- SCHILLER F. VON, 1992 [1795], *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme*, Paris, Aubier, (édition bilingue), 374 pp.
- SINGARAVÉLOU P., SOREZ J., 2010, « Pour une histoire transnationale du sport. Circulation des pratiques sportives en situations impériales », dans SINGARAVÉLOU P., SOREZ J. (dir.), *L'Empire des sports. Une histoire de la mondialisation culturelle*, Paris, Belin, pp. 21-49.
- SOLTIS A., 2000, *Soviet Chess, 1917-1991*, Jefferson/London, McFarland, 450 pp.
- STASZAK J.-F., 2000, « Prophéties autoréalisatrices et géographie », *L'Espace géographique*, n°2, pp. 105-119.
- STASZAK J.-F., 2003, « Géographie culturelle », dans LÉVY J., LUSSAULT M. (dir.), *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés*, Paris, Belin, pp. 217-218.
- STASZAK J.-F., 2008, « Qu'est-ce que l'exotisme ? », *Le Globe*, Tome 148, pp. 7-30.
- STOEP A. VAN DER, 2005, *Draughts in Relation to Chess and Alquerque*, Université de Leyden, Thèse de doctorat (non publiée).
- STOEP A. VAN DER, s.d., « The Origin of Checkers/Draughts », dans *The History of checkers/draughts*, site Internet de l'auteur, [en ligne] <http://www.draughtshistory.nl/OpeningEngels.htm>
- STOEP A. van der, s.d., « Draughts and Chess », dans *The History of checkers/draughts*, site Internet de l'auteur, [en ligne] <http://www.draughtshistory.nl/OpeningEngels.htm>
- STRATO M., 1999, « The History of Backgammon », *Gammon Village Magazine*, [en ligne] http://www.gammonvillage.com/backgammon/magazine/article_display.cfm?resourceid=38.
- ULMANN J., 1971 [1965], *De la Gymnastique aux sports modernes*, Paris, Vrin, 508 pp.
- VERNES, J.-R., 1967, « Jeux de compétition », dans CAILLOIS R. (dir.), *Jeux et sports*, Paris, Encyclopédie de la Pléiade, pp. 345-442.
- VIGARELLO G., 2009 [1995], « Le temps du sport », dans CORBIN A. (dir.), *L'Avènement des loisirs. 1850-1960*, Paris, Flammarion, pp. 193-221.
- VIGOUROUX M. (dir.), 1997, *Atlas de France. Volume 5 : Société et culture*, Montpellier/Paris, GIP RECLUS/La Documentation Française, 144 pp.
- WARNIER J.-P., 2007, *La mondialisation de la culture*, Paris, La Découverte (3^{ème} édition), 124 pp.

- WASER A.-M., 1989, « Le marché des partenaires. Étude de trois clubs de tennis », *Actes de la recherche en sciences sociales*, n°80, pp. 2-21.
- WEBER M., 2000 [1920] *L'Éthique protestante et l'esprit du capitalisme*, Paris, Flammarion, 396 pp.
- WENDLING T., 2000, « Jeu, illusion et altérité », dans GONSETH M.O., HAINARD J., KAEHR R. (dir.), *La grande Illusion*, Neuchâtel, Musée d'ethnographie, pp. 25-39.
- WENDLING T., 2002, *Ethnologie des joueurs d'échecs*, Paris, Presses universitaires de France, 256 pp.
- WINNICOTT D.-W., 1975 [1971], *Jeu et réalité*, Paris, Gallimard, 275 pp.
- WITTGENSTEIN L., 2004 [1951] *Recherches philosophiques*, Paris, Gallimard, 368 pp.
- WORLD MIND SPORT GAMES, 2008, « Draughts is booming in China », site Internet des World Mind Sport Games, [en ligne] <http://www.wmsg-draughts.org/?p=1238&lang=en>.
- YONNET P., 1999, *Travail, loisir. Temps libre et lien social*, Paris, Gallimard, 324 pp.
- YONNET P., 2003, *La Montagne et la mort*, Paris, Fallois, 214 pp.
- YONNET P., 2004, *Huit Leçons sur le sport*, Paris, Gallimard, 250 pp.

Sources littéraires

- FLAUBERT G., 1997 [1913], *Le Dictionnaire des idées reçues*, Paris, Hachette, 254 pp.
- FRANKLIN B., 2008 [1783], *Vie de Benjamin Franklin, écrite par lui-même. Tome I*, [en ligne] http://www.inlibroveritas.net/lire/oeuvre15316.html#page_0
- GIDE A., 1936, *Retour de l'URSS*, Paris, Gallimard, 214 pp.
- HOTTA Y., OBATA T., 2002-2006, *Hikaru no go*, Paris, Tonkam, 24 volumes.
- POE E.-A., 1998 [1843], *The Murders in the Rue Morgue*, in *Selected Tales*, Oxford/New-York, Oxford University Press, pp. 92-122.

Articles et ouvrages spécialisés et documents officiels

- DESPORTES G., 2006, *Stratégie sur un plateau*, Paris, Jacob-Duvernoy, 128 pp.
- DUPUIS J., 1958, « À propos d'un anniversaire », *L'Échiquier de France*, n°26, février, pp. 635-636.

- FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BRIDGE, 2007, *Règlement intérieur*, [en ligne], <http://ffbridge.asso.fr>.
- FÉDÉRATION FRANÇAISE DE GO, 2006, *Règlement intérieur*, [en ligne] <http://ffg.jeudego.org>.
- FÉDÉRATION FRANÇAISE DES ÉCHECS, 2007, *Règlement intérieur*, [en ligne] <http://echecs.asso.fr>.
- FÉDÉRATION FRANÇAISE DES ÉCHECS, 1983, *Annuaire officiel des clubs. Liste des correspondants et effectifs au 01/11/83*.
- FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE FOOTBALL ASSOCIATION, 2009, *Fifa Quality Concept for Football Turf. Handbook of Requirements*, [en ligne] <http://fifa.com>.
- FÉDÉRATION INTERNATIONALE DES ÉCHECS, s.d. *Fide Handbook*, [en ligne] <http://fide.com>
- FÉDÉRATION MONDIALE DU JEU DE DAMES, s.d., *Règlement officiel du jeu de dames international*, [en ligne] <http://fmjd.org>.
- FRIEDEL F., 2006, « Chess Prodigies and Mini-Grandmasters », *Chessbase*, [en ligne] <http://chessbase.com/newsdetail.asp?newsid=2858>.
- GARCIA L., 2008, « Bu draws first blood in super-GM », *Chessbase*, [en ligne] <http://www.chessbase.com/newsdetail.asp?newsid=5076>.
- GIRAULT R., 1970, *Traité du jeu de go*, Paris, L'Impensé radical, 282 pp.
- GUEDJ E., 2009, « World Backgammon Championships », *Backgammonfrance.fr*, [en ligne] <http://backgammonfrance.fr/world-backgammon-championships.html>.
- HUI F., 2007, *L'Âme du go. Les formes et leur esthétique*, Paris, Chiron, 128 pp.
- KAHN V., RENAUD G., 1997 [1947], *L'Art de faire mat*, Paris, Payot, 202 pp.
- L'Échiquier de Paris*, revue bimestrielle, puis trimestrielle, publiée de janvier 1946 à décembre 1955 (60 numéros).
- L'Échiquier de France*, revue mensuelle, publiée de janvier 1956 à décembre 1958 (36 numéros).
- LOEB MCLAINE D., 2008, « Remarkable Unbeaten Streak Ends During Grand Prix Clash », *New York Times*, [en ligne] <http://nytimes.com/2008/12/21/crosswords/chess/21chess.html>.
- MORET V., 2008, « Les échecs ont la côte », *Échecs & mat* n°91, janvier-février, pp. 12-15.
- MORET V., 2008, « L'Alsace, au cœur des traditions », *Échecs & Mat*, n°93, mai-juin, pp. 12-15.
- PADOVANO S., *Petit Traité du jeu de go*, Paris, L'Impensé radical, 128 pp.
- ROWSON J., 2005, *Chess for Zebras*, London, Gambit, 256 pp.

SÉNÉCHAUD D., KORLIAKOV A., 2003, « Un vivier de maîtres : les "Russes blancs" », site Internet « Mieux jouer aux échecs », [en ligne] http://www.mjae.com/russes_blancs.html.

TARTAKOVER S., 2003 [1937], *Le Bréviaire des échecs*, Paris, Le Livre de poche, 378 pp.

THE INTERNATIONAL PLAYING-CARD SOCIETY, association d'historiens des cartes à jouer : <http://i-p-c-s.org/index.html>.

WEIDONG X., 2005, *Le premier Livre de go*, Bruxelles, Jean-Louis Marchand Éditions, 180 pp.

WENZHE L., 2002, *The Chinese School of Chess*, London, Batsford, 288 pp.

WORLD BRIDGE FEDERATION, 2007, *Le Code international. Lois du bridge de compétition*, Saint-Cloud, Fédération française de bridge.

TABLE DES ILLUSTRATIONS

Table des figures

Figure 3.1 : Schéma récapitulatif des types d'activités ludiques	134
Figure 4.1 : La Fédération internationale d'échecs en 2009	146
Figure 4.2 : La World Bridge Federation en 2009	147
Figure 4.3 : Les principales compétitions de bridge et d'échecs dans le Monde.	148
Figure 4.4 : L'International Go Federation en 2009.	152
Figure 4.5 : Les licenciés de bridge dans le Monde en 2009	155
Figure 4.6 : Les licenciés de bridge en Europe en 2009	158
Figure 4.7 : La Fédération mondiale du jeu de dames en 2009.	171
Figure 4.8 : La Fédération internationale de scrabble francophone en 2009	179
Figure 5.1 : Les licenciés français de bridge en 2008	217
Figure 5.2 : Les licenciés français d'échecs en 2008	218
Figure 5.3 : Les licenciés français de scrabble en 2008	219
Figure 5.4 : Les licenciés français de tarot en 2007	230
Figure 5.5 : Les licenciés français de dames en 2008	233
Figure 5.6 : Les licenciés français de go en 2008	235
Figure 5.7 : Le haut niveau : poids des départements dans l'élite	239
Figure 5.8 : Le haut niveau : poids des départements dans l'élite du tarot	241
Figure 5.9 : Régions ludiques françaises, schéma de synthèse	249
Figure 6.1 : La population des départements français en 2006	259
Figure 6.2 : Échecs et démographie : une relation linéaire, en dehors d'exceptions notables	261
Figure 6.3 : Bridge et démographie : une relation de type cumulatif	262
Figure 6.4 : Scrabble et démographie : un lien souffrant peu d'exceptions marquées	264
Figure 6.5 : Dames et démographie : une indiscutable absence de corrélation	269
Figure 6.6 : Origine, suivant la distance, des adhérents de trois clubs d'échecs	279
Figure 6.7 : La diversité de l'offre ludique suivant la population des unités urbaines	281

Figure 6.8 : Présence de clubs de bridge, d'échecs et de scrabble suivant la population des agglomérations	287
Figure 6.9 : Présence de clubs de dames, de go et de tarot suivant la population des agglomérations	289
Figure 6.10 : Les espaces privilégiés par les clubs de go et de dames	292
Figure 6.11 : Les espaces privilégiés par les clubs de bridge et d'échecs	293
Figure 6.12 : Les espaces privilégiés par les clubs de scrabble et de tarot	294
Figure 6.13 : La diffusion du go en France	300
Figure 7.1 : Revenus et licenciés de bridge à Paris et dans la Petite Couronne	315

Table des tableaux

Tableau 4.1 : Les premières fédérations nationales de bridge	144
Tableau 4.2 : l'élite des échecs avant et après la chute du Mur, des équilibres nouveaux	161
Tableau 4.3 : Répartition des lieux à l'étranger cités par les licenciés à la FFE	186
Tableau 5.1 : Les fédérations ludiques en France en 2008	207
Tableau 5.2 : Évolution des effectifs de licenciés des six fédérations ludiques	209

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	11
PREMIÈRE PARTIE : LES JEUX COMME OBJET DE RECHERCHE	19
CHAPITRE PREMIER : LES JEUX, ESSAI DE DÉFINITION ET DE TYPOLOGIE	21
1.1 Définir le jeu ou les jeux ? Approche critique des définitions classiques.....	23
1.1.1 Une confusion entre jeu et esprit du jeu	23
Schiller et l'avènement du jeu comme objet digne d'intérêt.....	23
L'héritage schillérien dans le pensée de Huizinga	26
Caillois, une critique superficielle de Huizinga	27
Nécessité de changer d'approche	28
1.1.2 Les apports de la linguistique	30
Le jeu, un ensemble aux limites variables d'une langue à l'autre.....	30
1.2. Définition des jeux	36
1.2.1 Travailler sur les jeux plutôt que le jeu, un choix méthodologique	36
Une question méthodologique et épistémologique	36
Les jeux comme objet d'étude : un contenu plutôt qu'une forme.....	37
1.2.2 De l'intérêt des définitions classiques pour définir les jeux	39
Gratuité des jeux et opposition à la vie courante.....	40
Objectifs et règles des jeux.....	41
Définition des jeux	43
1.2.3 Limites de la typologie de Caillois	44
Les catégories ludiques sont-elles ludiques ?.....	44
Première critique : les inévitables insuffisances d'un modèle	45
Deuxième critique : les jeux sont tous « de compétition ».....	46
Un dernier problème : le simulacre	48
1.3. Une catégorie pertinente : les jeux conventionnels.....	50
1.3.1 Définition des jeux semi-conventionnels et conventionnels	50
Deux sous-catégories de jeux	50
Place des jeux de hasard et d'argent.....	52
1.3.2 Éléments de typologie des jeux conventionnels	53
Les jeux de plateau : affrontement et course	54

Les jeux de cartes : levées et combinaisons	55
Conclusion du chapitre premier	57
CHAPITRE 2 : POUR UNE GÉOGRAPHIE LUDIQUE, DE LA LOGIQUE INTERNE AU CONTEXTE CULTUREL ET SOCIAL DES PRATIQUES	59
2.1. Supports et mécanismes ludiques : approche géographique des symboles véhiculés par les jeux	61
2.1.1 Dés et cartes : l'importance de la mesure	61
La hiérarchie entre les cartes et les symboles qu'elle véhicule.....	61
Statistiques et probabilités.....	64
2.1.2 L'espace des jeux de plateau	65
L'échelle.....	66
La métrique : la distance ludique et les moyens de la mesurer	67
L'espace des jeux de plateau, un modèle	69
2.1.3 Relation à l'espace des pièces, « actants » du plateau de jeu	71
L'espace, moyen ou fin ludique	72
Espace absolu et espace relatif	73
2.2. À propos de quelques dérives.....	76
2.2.1 Contre une approche primordialiste	76
Des liens de causalité discutables.....	76
Le primordialisme appliqué aux jeux.....	78
2.2.2 Distinguer les jeux « abstraits » des jeux « réalistes »	80
2.2.3 Approches phylogénétique et diffusionniste	83
La quête des origines.....	83
Les itinéraires aléatoires du diffusionnisme.....	84
2.3 Du temps ludique à une hiérarchie entre les jeux.....	87
2.3.1 Le temps ludique, un facteur de discrimination important	87
Temps continu ou discontinu	87
Le rythme : jeux « lents » et jeux « rapides »	89
Du rythme des jeux à l'idée d'une hiérarchie ludique.....	91
2.3.2 Une hiérarchie entre les jeux ? Mécanismes ludiques, discours et représentations des joueurs	94
Quelle pertinence de l'idée d'une hiérarchie entre les jeux ?.....	94
Jeux simples ou complexes : un critère contradictoire.....	95
Le rôle de la chance et sa perception.....	97
Des représentations des jeux à une géographie des pratiques	98
Conclusion du chapitre 2 : Des représentations sur les jeux à une géographie des pratiques ludiques.....	101

CHAPITRE 3 : LE PROCESSUS D'INSTITUTIONNALISATION DES JEUX CONVENTIONNELS	103
3.1 Jeux, sports et « sportification ».....	105
3.1.1 La sportification, processus d'autonomisation du sport	105
Sportification ou sportivisation ?	105
L'Angleterre moderne, un contexte favorable à l'émergence du sport.....	107
Autonomisation du sport et constitution de « corps de spécialistes ».....	110
3.1.2 L'institutionnalisation comme élément clef	114
La définition des pratiques légitimes	114
L'institutionnalisation, génératrice de sociabilités originales	116
3.2 L'institutionnalisation ludique : pour une approche spatiale	119
3.2.1 Des théoriciens de la sportification obsédés par le temps	120
Un texte exemplaire	120
Temporalité des sports et des jeux conventionnels institutionnalisés	121
La quête du record.....	124
3.2.2 Intérêt d'une approche spatiale de la sportification	126
L'espace comme contrainte.....	126
L'institutionnalisation, une mise en ordre spatiale.....	127
Clubs et fédération ludiques : des réalités spatiales	129
Conclusion du chapitre 3	131
 CONCLUSION DE LA PREMIÈRE PARTIE : POURQUOI TRAVAILLER SUR LES JEUX INSTITUTIONNELS ?	 135
 DEUXIÈME PARTIE :	 137
RÉGIONS LUDIQUES	137
 CHAPITRE 4 : PRATIQUES LUDIQUES DANS LE MONDE ET PLACE DE LA FRANCE	 139
4.1 Bridge, échecs et go : une vocation mondiale commune	141
4.1.1 Itinéraires croisés entre l'Europe Occidentale et l'Asie de l'Est	141
Institutionnalisation du bridge et des échecs dans l'entre-deux-guerres.....	144
Le go : une institutionnalisation séculaire au Japon, récente en dehors.....	150
4.1.2 Des logiques spatiales antagonistes	154
La France et les États-Unis, centres de la pratique du bridge	154
Jeu d'échecs : les rééquilibrages de l'après-Guerre froide.....	159
Les échecs après 1989 : croissance des effectifs et diffusion.....	163
Le go : macrocéphalie est-asiatique et périphérie européenne.....	164
4.2 Dames, scrabble et tarot : l'impossible mondialisation.....	167
4.2.1 Dames et tarot : multiples variantes, espaces fragmentés	167

Aux origines des variantes des dames et du tarot.....	167
L’archipel de l’institutionnalisation des dames internationales	170
Le tarot à la française, isolat ludique restreint à l’Hexagone	175
4.2.2 Scrabble et barrières linguistiques	175
Le scrabble, d’abord un produit industriel	176
Invention du jeu en « duplicate » et institutionnalisation du scrabble francophone	177
Au sein des pays francophones, des déséquilibres considérables	180
4.3 Quelle mondialisation ludique ?.....	183
4.3.1 Le Monde, une échelle pertinente	183
Les joueurs d’échecs : une communauté qui transcende les frontières nationales.	183
Fédérations « internationales », vocations mondiales	187
Des fédérations ludiques adossées au système Monde	189
4.3.2 De quelle mondialisation culturelle les jeux témoignent-ils ?	191
Une forme d’impérialisme culturel	191
Régions ludiques et « empires inversés ».....	193
Une permanente recomposition des pratiques ludiques	195
Conclusion du chapitre 4 : Une constante réinvention des « traditions » ludiques.....	198
CHAPITRE 5 : LES JEUX INSTITUTIONNELS DANS L’ESPACE FRANÇAIS	201
5.1 Un échantillon de jeux disparate	203
5.1.1 Des données partiellement biaisées	203
Comment recenser des licenciés.....	203
Des données « sensibles »	205
Des données à l’échelle départementale.....	207
5.1.2 Des statuts contrastés	208
Un phénomène quasi généralisé : l’augmentation des effectifs	208
Des écarts considérables en termes d’effectifs.....	210
Une ancienneté variable	212
5.1.3 Quels types de distributions ?	213
Dames, go et tarot : des distributions statistiques très hétérogènes	213
Bridge, échecs et scrabble : relative homogénéité de trois jeux ubiquistes	215
5.2 Les régions ludiques françaises.....	220
5.2.1 Bridge, échecs et scrabble : au-delà des ressemblances, trois géographies contrastées	220
Quelques tendances communes.....	220
L’Ouest Parisien et la Côte d’Azur, cœurs de la pratique du bridge, l’Est et le Nord de la France en retrait	222

L'Alsace, l'Île-de-France, la Côte d'Azur et la Corse, les quatre principales régions échiquéennes	224
Les faibles contrastes du scrabble	227
5.2.2 Les espaces fortement hétérogènes du tarot, des dames et du go	229
Le tarot, jeu du « Centre-Est » et de la France méridionale	229
L'espace macrocéphale des dames	232
Les îlots de pratique du go	234
5.3 Une géographie propre à l'élite des joueurs	237
5.3.1 Une corrélation spatiale partielle entre la masse et l'élite	238
Une corrélation variable entre la masse et l'élite	240
Le haut niveau : un phénomène cumulatif à plusieurs titres	243
5.3.2 Des constantes dans la géographie des élites ludiques	244
Des élites concentrées dans les grandes agglomérations, Paris et la Côte d'Azur en tête	244
Des régions du haut niveau ?	246
Conclusion du chapitre 5	248
CONCLUSION DE LA DEUXIÈME PARTIE : POLITIQUE ET DIVERSITÉ CULTURELLE	251
TROISIÈME PARTIE : LA RAISON GÉOGRAPHIQUE DES JEUX	253
CHAPITRE 6 : JEUX ET GÉOGRAPHIE DU PEUPEMENT	255
6.1 La démographie, un facteur explicatif commode mais insuffisant	257
6.1.1 Bridge, échecs et scrabble : une influence indéniable de la démographie	257
Bridge et échecs : une même corrélation mais suivant des modalités différentes	257
Une bonne corrélation entre démographie et pratique du scrabble	263
Des exceptions importantes qui nécessitent une approche nuancée	265
6.1.2 Un lien plutôt marginal entre démographie et pratique du go	266
6.1.3 Indépendance entre démographie et pratique des dames et du tarot	268
6.2 Clubs ludiques et hiérarchie interurbaine	271
6.2.1 Portée-limite et aire de chalandise des clubs	272
Comment les acteurs définissent la portée-limite des clubs ludiques	274
Niveau de service et aire d'influence ou de chalandise	277
6.2.2 Quel intérêt d'un modèle des lieux ludiques ?	280
Clubs ludiques et hiérarchie des villes	280
Survie des clubs ludiques et distance	282
Internet, une fausse révolution pour les pratiques ludiques ?	283
6.3 Au-delà d'un modèle commun, des principes de localisation variables suivant les jeux	286

6.3.1 Différents modes d’insertion dans la hiérarchie urbaine	286
6.3.2 Jeux urbains et jeux ruraux ?	290
Go et bridge, jeux des métropoles	291
Scrabble et tarot : jeux de la ruralité et des petites villes	294
Dames et échecs : deux cas intermédiaires	296
6.3.3 Faire le lien entre les « fondamentaux géographiques » et la logique interne des jeux	297
La logique interne, un premier niveau d’explication	298
La diffusion hiérarchique, un élément de compréhension de la géographie du go	299
Conclusion du chapitre 6	304
CHAPITRE 7 : QUELLE PLACE POUR LES DÉTERMINANTS SOCIO-CULTURELS ?	307
7.1 Approche socio-culturelle des pratiques ludiques.....	309
7.1.1 Les inégalités de revenus dessinent la géographie du bridge	310
Des communes et quartiers les plus riches des grandes agglomérations... ..	313
... aux stations balnéaires.....	316
Pratiques différenciées du bridge	317
7.1.2 La relégation sociale et spatiale des dames, du scrabble et du tarot	318
Les dames, un jeu mal considéré.....	318
... et relégué socialement et spatialement	321
Le scrabble et le tarot, partage genré d’espaces ruraux vieillissants.....	321
7.1.3 Des groupes disparates au sein des licenciés d’un même jeu	323
7.2 Proches ou lointaines, le rôle-clef des influences extérieures	327
7.2.1 Le jeu de go entre attrait pour l’exotisme et capital culturel	327
Le go, jeu d’une altérité valorisée	327
L’exotisme du go comme outil de distinction	331
7.2.2 Pratique des échecs et influences allemande et russe	332
Les échecs en Alsace, dans l’ombre de l’Allemagne	332
Jeu, protestantisme et judaïsme	335
Le rôle de l’immigration russe	337
7.2.3 Les régions historiques du tarot et des dames	339
Le jeu de dames, la Flandre.....	339
... et l’Afrique	340
Suisse, Allemagne, les influences incertaines du tarot franc-comtois et bourguignon	340
7.3 Géographie et liberté : la conjoncture et les acteurs face au déterminisme social et culturel.....	343

7.3.1 Volonté politique, investissement associatif des acteurs : la dimension conjoncturelle de l'émergence de l'offre	344
Quand la politique fait la culture.....	344
Quand les acteurs font la culture	345
7.3.2 Pratiques ludiques et éducation : stimuler la demande	348
Les jeux, une pratique souvent apprise durant l'enfance ou l'adolescence	348
Quand l'école fait la culture	349
Conclusion du chapitre 7 : Géographie, pratiques culturelles et liberté : conjoncture et acteurs face aux déterminants sociaux et culturels.....	352
CONCLUSION DE LA TROISIÈME PARTIE	355
CONCLUSION GÉNÉRALE	357
Un travail de géographie culturelle ?	358
À propos de quelques pistes de travail	359
BIBLIOGRAPHIE	363
Sources littéraires	373
Articles et ouvrages spécialisés et documents officiels	373
TABLE DES ILLUSTRATIONS	377
Table des figures	377
Table des tableaux	378
TABLE DES MATIÈRES	379

