



FOOTBALL DES RUES ET DES STADES

Maxime Travert, Jean Griffet, Pierre Therme

Les usages et les aménagements de l'espace sont des indices qui permettent de comprendre nos sociétés. Le football appartient aux pratiques visibles par le plus grand nombre. Il fait partie des spectacles quotidiens. Qu'on l'observe dans la rue ou sur des espaces réservés, c'est un des sports les plus familiers. Il se développe là où la densité de population est la plus forte, dans les villes et les villages. En fait, l'espace urbanisé accueille une grande diversité des formes de pratique de ce jeu. Si le stade, qui constitue parfois l'emblème d'une ville, indique l'importance accordée à ce sport sans qu'il soit nécessaire de voir les joueurs à l'œuvre, à l'inverse, dans certains lieux publics, on ne peut savoir que du football s'y joue que si une partie est en train de se dérouler. De ces espaces aux configurations diverses, parfois en friche, souvent assignés à d'autres usages, les joueurs vont s'accommoder en les utilisant à leur manière. Ce qui apparaît comme une différence de lieux signale, plus profondément, l'existence de deux formes de jeux, qui reflètent et dynamisent deux modes d'appartenance à la société, qui convergent et coopèrent les soirs de match.

Les lieux des pratiques

Les villes marquées par leur attachement à une équipe de football leur consacrent un stade qui accueille, par ailleurs, d'autres rencontres sportives, mais le moins possible. Malgré ces dernières, ce terrain avec ses tribunes est certainement le lieu le plus désert de l'espace urbain. Sauf durant des périodes très courtes et peu nombreuses – le temps des matchs –, la densité de population est proche de zéro. En réalité, cette très faible densité démographique doit être mise en relation avec la très forte charge symbolique de l'endroit. Autrement, comment comprendre qu'en un lieu où les mètres carrés ont autant de fonctionnalité et de valeur marchande, un espace ne dépasse pas un seuil d'occupation de un pour cent ? Le stade réservé à l'élite est la forme la plus pure de l'espace de jeu institué. Le stade de football « requiert un lieu adéquat, fermé, marqué, retrouvé identique dans son dessin, sinon dans sa taille, d'une ville à l'autre »¹. Dans les quartiers, à la périphérie du Grand Stade, on retrouve des sites qui possèdent des caractères similaires : horizontalité, mêmes tracés, mêmes cages. Mais la place réservée aux spectateurs est moindre. Le confort est souvent rudimentaire. La pelouse est clairsemée, quand elle n'est pas remplacée par un matériau stabilisé. La surface de jeu n'est pas toujours

parfaitement plane. Le degré d'usure est lié à l'ouverture du lieu à un grand nombre de pratiquants. Il témoigne d'un niveau plus bas de pratique. Plus le niveau auquel jouent les clubs et les associations est bas, plus la masse des occupants sportifs du stade s'accroît, plus la masse des spectateurs potentiels diminue.

Il existe cependant des pratiques du football qui se réalisent en dehors des stades. Dans la cité, le jeu est nomade. Le terrain est un espace flottant², qui se fixe momentanément au pied d'un immeuble, devant des portes de garages, sur une pelouse décorative, ou dans les interstices de l'urbanisation. Les éléments qui structurent l'espace recouvrent le sens que leur attribuent les protagonistes. Un banc devient une cible. Un arbre se transforme en un partenaire de circonstance, qui tient l'autre à distance. Un « gendarme », dont la fonction est de briser la vitesse des véhicules, se transforme en filet, le temps d'une partie de tennis-ballon. Cet écart à la fonction assignée des accessoires propres aux espaces publics appelle une interprétation.

Une étude récente sur le skateboard souligne que cette pratique reproduit ce qu'ont fait, en leur temps, le vélo, le patin à roulettes ou la course à pied. Elle représente une « remise en cause » car, à sa manière, elle va « à l'encontre de l'organisation convenue de la ville »³. Que la valeur d'opposition à l'égard des usages communément observés de l'espace soit consciente aux contrevenants ou, au contraire, qu'elle apparaisse ainsi aux défenseurs de l'orthodoxie, cette perspective assimile les usages non conventionnels de l'espace urbain à une sous-culture.

Dans la littérature anglo-américaine, les ethnographes du sport ont insisté sur la nécessité de relier les valeurs et les normes propres à un sport à la culture dominante⁴.

Page de gauche : Equipe de foot de l'Association sportive et culturelle estaquénienne Pasteur, Marseille.

1. Chartier R., Vigarello G., « Les trajectoires du sport », *Le Débat*, 19, 1982.

2. Maffesoli M., *Du nomadisme. Vagabondages initiatiques*, Paris, Le Livre de Poche, 1997.

3. Calogirou C., Touché M., « Sport-passion dans la ville : le skateboard », *Terrain*, 25, 1995, pp. 37-48.

4. Donnelly P., « Sport subcultures », *Exercise and Sport Science Reviews*, vol. 13, 1985, pp. 539-578. Les interactionnistes n'ont bien évidemment pas souscrit à cette position.

S'ils ont précisé que le concept de sous-culture impliquait même un certain degré d'opposition de ces normes et ces valeurs à la culture dominante, ils ont néanmoins convenu qu'il était nécessaire de distinguer les activités sportives et de les constituer en sous-mondes⁵. Dans ce cas, la relation d'opposition à la société globale se dissout, au profit de la production de mondes sociaux, où les membres sont liés par des aspirations partagées, des manières d'agir et un langage spécifiques. Le football des cités, et la redéfinition de l'espace qu'il accomplit, ne remplit pas seulement une fonction de contestation ou de distinction. Il recrée un monde, propice au plaisir du jeu et à la reconnaissance mutuelle.

Rythmes d'occupation des espaces

Le rythme de l'occupation du stade est commandé par le calendrier des rencontres. Dès le début de la saison, les équipes connaissent leurs adversaires et les dates des matchs aller et retour. Désormais, les clubs ont la possibilité de se projeter dans le temps pour situer les moments forts du championnat. Cette série d'antici-



Montpellier, le conseil et l'encouragement.

tions se fonde sur l'appréciation du niveau des adversaires et sur l'alternance des affrontements à domicile et des déplacements dans les fiefs des autres équipes. De cette planification des matchs résulte la distribution des efforts lors des entraînements et la détermination programmée des stratégies de jeu. Comme il ordonne le futur, le calendrier structure le passé. Il constitue une trace de l'histoire collective. Il tient en haleine les entraîneurs, les joueurs et les spectateurs. Le calendrier établit une « scansion unique et globale du temps »⁶. Par ce biais, le rythme du football institutionnel est ramené à une échelle temporelle commune à tous les niveaux de pratique et à tous les pays. Elle entrelace le temps du

championnat avec celui des coupes locales, nationales et européennes. Ce dense réseau de rencontres couvre une année. La saison du football s'étend du mois d'août au mois de mai. Ce découpage s'insère lui-même dans une durée plus large et fondatrice des valeurs suprêmes du jeu : le temps des coupes du monde.

Dans la cité, par contre, cette procédure de connexion n'existe pas. Le groupe de joueurs se rassemble au gré de la disponibilité de chacun de ses membres. Du rapport de proximité naît l'occasion de jouer. Le moment du jeu n'est pas un rendez-vous mais chaque fois le produit d'une circonstance. La communauté joueuse s'agrège dans l'instant. A une forte affluence des joueurs peut faire suite une période de faible fréquentation. De même, la durée d'affluence est aussi variable que son intensité. Cependant, le souci de jouir de l'intensité du temps présent n'est nullement exclusif de la possibilité de relativiser les moments de l'existence.⁷

Il est rare que la prise de possession d'un stade soit laissée à la discrétion d'une équipe. Le terrain de football n'est pas un lieu que l'on envahit à satiété. Les clubs et leurs équipes se voient attribuer un créneau d'utilisation.

Là où les équipes prestigieuses s'affrontent, la durée d'occupation est limitée à la durée des matchs. Les entraînements n'ont que très rarement lieu à ces endroits réservés. Dès que l'on descend dans la hiérarchie des terrains, la durée d'utilisation augmente. Les créneaux consacrés aux matchs se combinent avec ceux destinés aux entraînements. Pendant la journée, l'espace est souvent livré aux établissements scolaires. Les clubs les remplacent en fin de journée. La planification journalière prolonge le découpage annuel du temps.

Dans la cité, la division temporelle n'est pas instituée. Le partage de l'espace n'est pas réglé par le respect d'un horaire. L'espace convoité par les joueurs est libre ou occupé. La présence de voitures sur un parking, ou de boulistes sur une aire

dégagée impose d'aller voir ailleurs. La mobilité du groupe est la conséquence d'une nécessité. Celle de trouver un coin où l'on pourra jouer. L'obscurité qui vient, la fatigue qui se fait sentir, un luminaire qui s'éteint mettent fin aux parties.

5. Crosset T., Beal B., « The Use of « Subculture » and « Subworld » in Ethnographic Works on Sport: A Discussion of Definitional Distinctions », *Sociology of Sport Journal*, 1997, 14, 73-85.

6. Ricœur P., *Temps et récit III. Le temps raconté*, Paris, Seuil, 1985.

7. Chesneaux J., « Habiter le temps. Port Moresby et ses temporalités éclatées », *Terrain*, 29, 1997.

Entre les limites qui marquent le début et la fin des rencontres, le football institutionnel introduit d'autres découpages. Le temps de jeu et de repos est minuté. Il est fixé par le règlement. L'entraînement respecte le principe de progressivité de l'effort. La prise en main de l'équipe, sa mise en train et le retour au calme encadrent le contenu de la séance. Cette chronologie dépend autant des usages que des connaissances scientifiques obligées. Au pied des immeubles, du début jusqu'à la fin de la rencontre, aucun découpage n'apparaît. Même la distinction entre la préparation et le match n'a plus de raison. Le temps vécu est nourri par le plaisir du jeu.

Ordres et valeurs des jeux

Le 26 octobre 1863, un groupe de sportsmen anglais se donne rendez-vous à Londres, Queen street, Freemason's Tavern, « *to establish an official code of rules for regulating the game* »⁸. Directement inspiré des règles de Cambridge, ce nouveau code de jeu énonce 14 règles. La treizième met fin aux discordes qui opposaient les personnes sur la question de l'utilisation des mains. Elle précise que « la balle peut être arrêtée par toutes les parties du corps, mais elle ne doit pas être tenue ou frappée par les mains, les bras ou les épaules ». La pérennité du code de jeu est placée sous la protection de la « Football Association ». En 1938, la pratique du football est réglementée par les « XVII lois du jeu » qui, depuis, connaissent une très grande stabilité.

Dans la cité, le jeu n'est pas représenté par la règle. L'essentiel, c'est de jouer. Sans toutefois utiliser les mains, on pratique le « football suisse » (deux équipes défendent la même cible). La formule nommée « goal à goal » oppose deux joueurs, face-à-face, qui protègent chacun une cage. On joue aussi à « une minute » (une minute pour défendre une cible), ou au « cul » : celui qui n'arrive pas à envoyer le ballon dans une zone délimitée se tourne face au mur et devient une cible humaine, la durée d'un tir par joueur. Lorsqu'ils jouent à « un coup par terre », chaque joueur doit, à tour de rôle, frapper le ballon, après un nombre de rebonds préalablement précisé. Cette pluralité de formes varie localement. Le principe ludique se manifeste par la diversité des formes jouées. La quête d'une expérience intense nécessite l'adaptation permanente aux contraintes d'espace et de temps. En l'absence de règles prescrites, la présence d'un arbitre ne s'impose plus. Le déroulement du jeu repose sur un

accord tacite qui épouse les circonstances. Toute action entreprise implique des personnes qui jouent ensemble, et non pas des camps qui s'opposent.

La stabilité des règles induit des formes de jeu. Le football traditionnel s'appuie sur des schémas et des combinaisons tactiques qui exploitent les possibilités offertes par le cadre réglementaire. Les interactions entre les par-



Toulouse, l'envol et l'incertitude.

tenaires et les adversaires sont programmées selon que l'équipe attaque ou défend, et selon le poste occupé par chaque joueur. La division du travail collectif se reflète dans la répartition des fonctions. La solidarité développée au sein de l'équipe dépend de la complémentarité des compétences. La place occupée par chacun dans ces relations d'interdépendance se résume aux numéros inscrits au dos des maillots.

Dans la cité, le football place bien sûr deux groupes face-à-face. Mais les personnes qui les constituent changent au fil des parties. Une familiarité s'installe entre ceux qui se rencontrent dans le jeu. Le lien qui unit les joueurs les uns aux autres trouve sa solidité dans la manière spécifique et originale dont chacun se tire des situations. Cette originalité se traduit parfois par un surnom. La forme de jeu se concentre alors dans le personnage et la figure qui résume son style. Le joueur devient « la starlette » s'il est maniéré. A l'opposé, parce qu'ils ajoutent la rudesse des contacts corporels à une stature massive, « le gorille » et « le casseur » somment l'adversaire de garder ses distances. La raison dicte alors d'attendre ou d'user d'artifices. Quand ses réactions sont imprévisibles, voire incontrôlables, « le fou » fait regretter de ne pas être son

8. Rimet J., « Introduction et esquisse historique », in *Le football*, Genève-Zurich, Kister et Schmid, 1954.



Toulouse, la balade et l'exercice.

allié, en même temps qu'il rassure celui qui n'a pas à compter sur son soutien. Les héros du stade permettent aussi les identifications. Voici « Waddle » quand le dribble et les passes sont déroutants et « Onnis », car l'efficacité est à toute épreuve. Le registre de la machine issue des plus récentes technologies donne naissance au « TGV », qui traverse le terrain à toute vitesse. Gracile mais omniprésent, « la libellule » survole le jeu. La permanence des caractères favorise les identifications. Elle est fondatrice d'identités nouvelles.

Ces différentes formes de jeu traduisent deux façons de fabriquer de l'intensité. Sur le stade, la force des moments dépend de la proximité des cibles. Plus l'attaque approche de la zone de vérité, plus la tension entre les protagonistes est forte. Le but marqué est le dénouement provisoire de la

construction d'un mouvement offensif. Dans le football institutionnel, le match est une alternance de courts moments forts et de longues périodes d'indétermination. Le travail du gardien de but est un emploi à temps partiel. A de nombreuses séquences marquées par l'attente, font suite de courtes alertes et de brèves interventions. D'ailleurs, l'évolution du règlement limite régulièrement ses interventions dans le jeu. Pour autant, ses actions sont déterminantes. Après chaque but marqué, la remise en jeu, au centre du terrain, renoue le lien qui unit les deux équipes. A moins que l'inégalité entre les deux opposants ne se creuse au point que l'équipe qui domine parvienne à « tuer le match », l'accroissement de l'intensité suit à nouveau le même tracé. Cette augmentation progressive de la tension est vécue par les joueurs et les spectateurs à l'échelle de chaque attaque, de chaque match, et de chaque championnat.

C'est dans cette économie de l'affrontement rigoureusement réglé, que l'alternance des attaques et des rencontres prend son sens. Toute montée de balle réalisée par une équipe est suivie d'une attaque adverse. Tout but marqué implique la volonté de rétablir l'équilibre ou d'asseoir la domination. A toute rencontre fait suite une revanche. Après la séquence des matchs aller et retour vient une nouvelle saison. Et quand les résultats d'une équipe la condamnent et installent les esprits dans la relégation à un autre niveau de championnat, il lui reste encore l'espoir de prolonger son aventure dans une coupe.

L'idée de rencontrer et, pourquoi pas, de vaincre un adversaire prestigieux permet, sur le plan imaginaire, de sauver une saison. Il participe de ce mythe si prisé des Japonais dans le domaine des sports de combats, à savoir la lutte de David contre Goliath. Hors du stade, l'espace de vérité ne dépend plus de la proximité des cages. Il est lié à la présence de l'adversaire à une distance intime. Dès lors, une relation d'engagement s'impose. La fréquence des moments forts s'accélère. Chaque fois qu'un attaquant rivalise, coude à coude, avec un adversaire, le lien se tend. Le jeu tourne à une succession de duels. Pour reprendre une métaphore de B. Jeu, l'espace habité est assimilable au labyrinthe⁹. Le jeu suit un tracé sinueux, qui restitue l'ensemble des affrontements qui se sont produits. La

9. Jeu B., *Le sport, l'émotion, l'espace*, Paris, Vigot, 1977.

situation de «un contre un» devient le centre de la pratique. Parce qu'elle est propice à la réalisation de «petits ponts», de «roulades», de «râteaux» ou de «passements de jambe», elle rend possible l'exploit.

L'action exceptionnelle, qui n'est possible dans le football traditionnel qu'en de rares occasions, devient envisageable dès que la partie commence. On comprend alors que le souci des joueurs soit de multiplier les occasions de la voir apparaître. L'entretien du jeu ne repose plus sur l'idée de revanche, mais sur l'intention soutenue de ne jamais l'interrompre. On comprend désormais qu'il soit difficile de trouver quelqu'un qui se propose spontanément pour garder les buts. Sans doute parce que le gardien ne participe que très peu au jeu, et ensuite parce que les cibles ne sont pas des enjeux importants. Devant cette désaffection de la fonction, deux solutions apparaissent. On confectionne de petites cibles qui ne nécessitent pas d'être défendues par un joueur particulier, ou l'on convient d'une rotation qui assignera cette tâche rébarbative à chacun, pendant une durée limitée. Bien que cette périodicité soit acceptée par tous, le remplacement de celui qui est cantonné à la cage demeure souvent problématique. Ses partenaires ont tendance à l'oublier. Le lot du gardien de but est l'expérience de l'écoulement d'un temps à faible densité, ponctué par des tirs menaçants. Comment alors, de ce poste d'observation forcé, ne pas envier ceux qui participent au cœur du jeu ?

Passages

De prime abord, le monde du football fédéral s'oppose à celui du jeu des quartiers. On pourrait presque penser qu'il s'agit de deux mondes hermétiquement fermés l'un à l'autre. La rationalité paraît inconciliable avec les attitudes ludiques. Dans un cas, les protagonistes pratiquent le football. Dans l'autre, ils «jouent au ballon». A une activité réglée semble s'opposer un temps vécu positivement et dans l'instant présent. Des similitudes existent toutefois, qui unissent les acteurs du stade, les joueurs de la cité et même les spectateurs.

Bien que l'affrontement ne se produise pas selon des temporalités et sur des espaces identiques, il demeure la clé des deux formes de jeu. Le onze contre onze oppose des individus alors que le un contre un confronte des personnes. Qu'il s'agisse d'un système qui distribue des fonctions, finalisé par la victoire de l'équipe, ou d'un jeu générateur de rôles, dans les deux cas, c'est dans la relation agonistique que se constituent ces deux formes de jeu social¹⁰. C'est par le biais de cette relation que les

deux populations se rapprochent. Dans les deux cas, les joueurs sont tenus en haleine, mais les plans sur lesquels se développe cette expérience émotionnelle n'ont pas la même géométrie. Le plan sur lequel se développe la relation agonistique dans la cité est figuré de manière pointilliste. La multitude des duels donne consistance à l'espace et au temps du jeu sous la forme d'un nuage de points. Tandis que le football des stades implique la super-



Saint-Denis, à la recherche du coup de tête.

position de plusieurs couches, reflets des échéances qui vont d'une action à une saison, en passant par le moment du match. Ces différents temps se représentent au tableau noir par des flèches pour indiquer le déplacement aux joueurs, ou à l'aide d'un schéma pour préciser une tactique. On les trouve aussi sous forme de colonnes de résultats, pour dresser le bilan d'une journée de championnat ou d'une saison.

La privation de l'usage des mains pour mettre le ballon en mouvement est une restriction commune aux deux manières de jouer. Le pied introduit dans le jeu une part de hasard. Le football professionnel parvient à le discipliner, tandis qu'en bas des immeubles, cette contrainte inocule au duel une part d'imprévu qui participe largement de l'attrait du jeu. L'action planifiée prévaut sur le stade. Agir selon le contexte fait le charme du football des cités. Si la similitude liée à la manière de manipuler le ballon est un point de passage d'un football à l'autre, la communion dans le même spectacle, télévisé ou sur le stade, l'est encore davantage.

C'est certainement par le biais de la virtuosité et de la créativité du geste, de la performance individuelle et de

10. A ce propos, on se réfère à Griffet J., « Le double sens du sport », *Sociétés*, 55, 1997.

son simulacre, que l'unité se fait le plus sentir. L'affrontement et l'utilisation préférentielle du pied n'instaurent qu'une parenté formelle entre les pratiques. Tandis que les usages particuliers du corps fixent des contenus communs, des contenus qui ont été perçus au spectacle, au stade ou sur l'écran. Dans les cités, le corps est le vecteur par lequel se construit une identité figurée. Le sentiment d'une appartenance se renforce par les sensations et les émotions partagées. Sur le stade, naissent les modèles d'identification qui vont enrichir l'éventail des rôles et des personnages des cités. Le spectacle du stade donne sens aux gestes et aux postures des duellistes.

L'image du grand joueur permet de nommer ce que l'on fait. L'activité mise en spectacle ouvre des perspectives d'agir. On essaie de réaliser ce qui a été observé de neuf. L'expérience du jeu au pied des immeubles autorise une compréhension plus profonde des actions des champions. Le spectateur footballeur récapitule corporellement les actions qui se sont déroulées sous ses yeux. Les deux mondes se rencontrent dans le jeu des apparences et des sensations.

*Maxime Travert, Jean Griffet,
Pierre Therme*

> **Maxime Travert, Jean Griffet et Pierre Therme** sont respectivement Professeur Agrégé d'Éducation Physique et Sportive, Maître de Conférence et Professeur des Universités à la Faculté des Sciences du Sport de Marseille (Université de la Méditerranée). Ils animent, au sein de l'UPRES JE 2048, un groupe de recherche sur les significations et les formes de pratiques en milieux urbains et naturels. Maxime Travert a récemment publié *Le football de pied d'immeuble* : une pratique singulière au cœur d'une cité populaire, *Ethnologie française*, XXVII, 1997, 2, pp. 188-196. Jean Griffet vient de coordonner un numéro de la revue *Sociétés* consacré à la sociologie du sport : *Sociétés*, 1997, 55. Pierre Therme a publié *L'échec scolaire, l'exclusion et la pratique sportive*, Paris, PUF, 1995.

> **Les photographies** qui illustrent cet article sont extraites de l'exposition et du livre **Cités – Terre de foot**. Dix photographes ont été invités par l'association marseillaise Initial, avec le soutien du ministère de la Jeunesse et des Sports, à photographier les pratiques de football des jeunes dans les dix villes qui accueillent la Coupe du Monde. L'exposition est présentée dans les galeries FNAC et au ministère de la Jeunesse et des Sports jusqu'au 13 juillet 1998, ainsi qu'au Centre Nicéphore à Montpellier du 6 au 31 juillet 1998.