

Des jeux sportifs aux caractères homologues ou homoplasiques : à l'interface de l'anthropologie culturelle et de la science de l'évolution

Thierry Lesage
Docteur en Sciences Sociales
GEPECS (EA 3625)
Université Paris Descartes
(Paris – France)
t.lesage@hotmail.fr

Introduction

Les ressemblances entre jeux sportifs tiennent-elles uniquement à leur appartenance à une même « famille » ? S'il est ainsi avéré que le tennis et le tennis de table, mais aussi le jeu de paume et la pelote basque, présentent des similitudes frappantes du fait de filiations communes pouvant remonter jusqu'à la paume médiévale (Lesage, 2006), il est intéressant de noter que certaines similitudes peuvent relever de simples coïncidences. Comment expliquer par exemple que des jeux ou des sports exercés au sein de cultures radicalement différentes – voire qui ne se sont jamais côtoyées – puissent témoigner de caractéristiques très proches ou parfois même identiques ?

Nous sommes là au cœur d'une problématique de l'anthropologie culturelle : celle qui a trait aux questions de transformations par transmissions ou emprunts culturels, ou au contraire aux questions d'évolutions parallèles. Mais ces thèmes, objets de nos recherches actuelles, touchent également, de façon plus métaphorique, la science de l'évolution. Nous préciserons en l'occurrence ce qui nous permet d'envisager un tel parallèle dans l'étude des jeux sportifs, en particulier à travers les concepts d'homologie et d'homoplasie, tout en observant la plus grande prudence pour ne pas plaquer tel quel un modèle biologique dans un domaine culturel, comme a pu le faire, en d'autres temps, le darwinisme social.

La présente contribution s'appuie sur les résultats de nos investigations doctorales menées sur l'évolution des jeux de paume et de raquette selon une approche socio-anthropologique. Grâce à des perspectives à la fois diachronique et synchronique, avec une méthodologie relevant tant de l'analyse bibliographique que de l'observation participante, nous avons pu rapprocher ces questions de similitudes par liens de parenté ou par coïncidences avec les protocoles de recherche proposés en paléontologie, en particulier pour la systématique des espèces animales ou végétales.

I. Pratiques sportives, anthropologie culturelle et science de l'évolution

La pertinence d'un rapprochement entre les sciences sociales et la science de l'évolution à travers les relations de filiations a notamment été soulignée par Claude Lévi-Strauss (1958 : 12), énonçant dans son *Anthropologie structurale I* : « *On cherchera donc à isoler en éléments isolables par abstraction, et à établir, non plus entre les cultures elles-mêmes, mais entre éléments de même type au sein de cultures différentes, ces relations de filiation et de différenciation progressive que le paléontologiste découvre dans l'évolution des espèces vivantes* ».

Dans le domaine des jeux et des sports, un point de vue interdisciplinaire confrontant les sciences sociales et la science de l'évolution se révèle prégnant dans l'appréhension des filiations entre pratiques. Certains outils conceptuels utilisés par les paléontologues peuvent en particulier s'avérer tout à fait intéressants pour éclairer les logiques filiatives des activités sportives, et c'est alors sur un plan métaphorique qu'il conviendra d'emprunter de tels concepts.

En science de l'évolution, la systématique est l'étude des « *relations entre les espèces (actuelles et fossiles) dans leurs dimensions temporelle et spatiale* » (Tassy, 2000 : 150-151). Les espèces qui partagent un même caractère biologique en raison d'une ascendance commune tiennent de l'homologie, tandis que celles qui ont en commun un caractère non hérité d'une espèce ancestrale propre relèvent de l'homoplasie. Parmi les différentes théories de classification phylogénétique, deux courants phares retiennent notre attention : la cladistique et la phénétique. Fondée en 1950 par l'entomologiste allemand Willi Hennig, la cladistique est un « *mode de classification (...) basé sur une recherche de relations de parenté à l'aide d'états de caractère dérivés, ou synapomorphies* » (Le Guyader, 2003 : 119). C'est surtout à partir des années 1970 que s'est développée cette méthode grâce à laquelle des liens de parenté entre les oiseaux et les dinosaures ont pu être mis au jour. Plus ancienne, la phénétique fut créée au XVIII^e siècle par le botaniste français Michel Adanson, et sa classification est pour sa part construite sur la base de la ressemblance globale en tenant compte de caractères ancestraux, ou simplésiomorphies. Les cinq doigts caractéristiques de nombreux vertébrés constituent un exemple d'état ancestral commun à ces espèces, et que prennent en considération les phénétiens, contrairement aux cladistes, pour concevoir des arbres de l'évolution.

La démarche des paléontologues consistant à essayer de mettre au jour une chronologie phylogénique à partir de traits de caractères biologiques peut interpeller les spécialistes des sciences sociales qui cherchent souvent à replacer les caractéristiques des phénomènes sociaux et culturels (synchroniques) dans leur contexte historique (diachronique). Dans la recherche de filiations sportives, l'objectif est également d'établir des liens de parenté en classifiant des traits de caractères sur une échelle temporelle. Il ne s'agit certes pas d'espèces vivantes à répertorier mais de pratiques, ni de caractères génétiques mais culturels (en l'occurrence réglementaires), d'où l'importance d'éviter tout amalgame : la biologie et la culture ne répondent bien sûr pas aux mêmes lois. Il n'en demeure pas moins que la démarche reste intéressante à comparer à plus d'un titre. Divers outils conceptuels du champ paléontologique peuvent notamment susciter la curiosité du chercheur en anthropologie culturelle ; ainsi en va-t-il des concepts de « spéciation »¹, de « mutation »², de « groupes frères » ou encore de « panchronie »³. Mais l'« homologie » et l'« homoplasie » semblent singulièrement patents dans cette perspective, et ce sont ces deux concepts que nous présentons dans le cadre de cette contribution.

En nous plaçant sur un plan métaphorique, les traits réglementaires identiques ou proches entre plusieurs pratiques en raison d'un ancêtre commun pourraient être considérés comme homologues ; tandis que les ressemblances qui ne sont qu'apparentes chez d'autres, pourraient être qualifiées d'homoplasiques. Ce point de vue renvoie manifestement à la question de la dichotomie entre les effets de diffusions (similitudes dues à des emprunts culturels) et les évolutions parallèles (ressemblances entre pratiques issues de cheminements totalement indépendants). La fameuse « querelle des universaux » serait-elle ici ravivée sous l'angle combiné de l'anthropologie culturelle et de la science de l'évolution ? A cet égard, la famille des jeux de paume et de raquette semble bien se prêter à des mises en concordance, par la convocation des outils conceptuels considérés, entre ces deux champs disciplinaires.

¹ La spéciation est le « *mécanisme par lequel une espèce se transforme en une autre et plus généralement c'est le processus qui entraîne la division des espèces ou encore qui est à l'origine de la multiplication des espèces* » (Goldberg, 1992 : 74).

² La mutation correspond à un « *changement dans la composition d'un gène, c'est-à-dire [une] altération de la séquence de bases de l'ADN* » (Tassy, 1991 : 315-316).

³ La panchronie est le caractère de ce qui est permanent et insensible à l'évolution dans le temps (terme employé en biologie et en linguistique).

II. Des caractères homologues entre pratiques sportives ?

Selon le courant de la cladistique, des espèces animales aujourd'hui disparues comme le *Coelophysis* (théropode), le droméosaure (raptor) et l'*Archaeopteryx* (oiseau) possèdent en commun un caractère dérivé (ou « synapomorphie »)⁴, formant ainsi ce que les paléontologues nomment un groupe monophylétique dans la mesure où elles descendent d'une même espèce ancestrale. Elles sont donc apparentées sur le plan phylogénétique et leurs caractères communs sont dits homologues. Si nous portons un regard sur la logique filiative dans un champ culturel comme celui des jeux de paume et de raquette, nous pouvons noter certaines correspondances. Dans la mesure où la similitude due au partage d'un état dérivé de caractère est la seule homologie qui soit répertoriée par les cladistes, quels exemples de caractères inhérents à une « homologie dérivée » pourrions-nous alors proposer ? Sur le plan spatial, la configuration parfaitement symétrique du terrain de tennis semble par exemple relever de cette logique. Fruit d'une transformation des règles du jeu de paume en salle dans le sens d'une simplification des règles au fil des années 1870, le tennis a ainsi rompu avec le principe des camps inégaux⁵ caractéristique de son ancêtre direct. Cette symétrie des camps constitue un état dérivé de caractère, qu'ont en commun d'autres pratiques qui forment avec le tennis l'équivalent d'un groupe monophylétique : le tennis de table, le padel, le halfcourt ou encore le platform-tennis, sans oublier le badminton. Un autre exemple d'état dérivé peut résider dans le système des scores propre à des sports comme le badminton, le tennis de table, le squash ou le volley-ball. Axé sur un comptage en points continus, apparu semble-t-il avec le fives⁶ des Anglais au début du XIX^e siècle, il correspond à une rupture avec le système orthodoxe des jeux de quatre « 15 » à l'honneur depuis la paume médiévale.

Dans le courant de la phénétiqque, toutes les similitudes sont prises en compte, y compris celles qui tiennent d'états ancestraux (ou « simplésiomorphies »). Le système des scores, axé cette fois sur le comptage en jeux de quatre « 15 » comme au tennis, est un bon exemple de ce qui pourrait métaphoriquement constituer une homologie ancestrale dans le domaine des jeux sportifs. Ce système peut en effet être associé à une caractéristique ancestrale des jeux de paume médiévaux que se sont partagés, et se partagent encore, nombre de leurs descendants. Outre le tennis, citons également la courte paume, les jeux de balle picards, la balle pelote belge, le kaatsen néerlandais, la balle au tambourin du Languedoc, etc. Ces pratiques, sur la base des critères acceptés par l'approche phénétiqque, sont ainsi apparentées. Le principe des chasses – un système complexe de gagne-terrain – se pose aussi comme un état ancestral hérité de la paume médiévale et que partage la courte paume en salle avec des sports de balle de plein air pratiqués dans de nombreuses régions (Picardie, Hainaut, Frise, Götland, Toscane, Piémont, Valencia, Canaries, etc.) et dont le berceau se situe dans la zone franco-flamande (Gillmeister, 1995).

De tels liens de parenté supposent la transmission d'une partie du patrimoine réglementaire de « pratiques mères » à « pratiques filles ». Les jeux sportifs évoluent, engendrent parfois de nouvelles variantes qui peuvent elles-mêmes se distancier au fil du temps tout en conservant des traits communs qui témoignent de leurs filiations. Qu'il s'agisse d'éléments relatifs à l'espace, au temps, au matériel ou encore aux relations entre joueurs, ces traits tissent l'identité des pratiques, leur logique interne (Parlebas, 1981) ; ils portent souvent la marque caractéristique de leur culture d'appartenance et peuvent se diffuser entre villages, régions, pays ou continents.

⁴ Ce caractère commun réside dans la « main » formée de plusieurs os de tailles différentes. P. Tassy (2000) rapporte que le gorille et la taupe présentent aussi des caractères homologues, en particulier l'humérus (même si ce dernier est adapté aux fonctions arboricoles chez le gorille et aux fonctions de fouissage chez la taupe).

⁵ En courte paume, l'un des deux camps est attribué au serveur et l'autre au relanceur.

⁶ Le fives est considéré comme la version de la courte paume où les échanges sont médiés par un mur frontal et où les adversaires se partagent un même camp : joué avec le plat de la main, il est l'ancêtre du squash.

Les travaux de Marcel Mauss (1934) ont largement souligné le caractère culturel des techniques du corps, et ces dernières peuvent illustrer avec force le caractère identitaire d'une activité sportive en lien avec la culture d'un peuple. A titre d'exemple, l'influence espagnole sur tout le royaume des Pays-Bas et de l'actuelle Belgique sous Charles Quint, et jusqu'au début du XVIII^e siècle, a aussi laissé des traces dans le domaine des jeux sportifs ; de même que la présence de soldats espagnols au début du XIX^e siècle dans le Tournaisis et la région d'Ath (Desees, 1967). La technique d'engagement des joueurs de paume espagnols⁷, qui correspondait à une livrée⁸ active avec prise d'élan, s'appuyait sur une recherche d'efficacité par la mise en difficulté des adversaires. Elle fut adoptée par les joueurs de paume belges et hollandais, rompant avec les livrées passives et sans difficultés qui étaient les leurs. La technique dite « au long bras » (bras tendu), typiquement espagnole et qui s'est précisément propagée dans cette région de Belgique, témoigne d'emprunts culturels que nous pouvons qualifier d'« ethnomoteurs » (Parlebas, *op. cit.*) : une forme d'acculturation sportive des techniques du corps.

III. Les caractères homoplasiques : des ressemblances fortuites

Les similitudes entre états de caractères en l'absence d'ancêtres communs avérés nous interpellent également au plus haut point. Correspondant à des ressemblances apparues indépendamment, ces phénomènes sont plus précisément nommés en paléontologie « homoplasies par convergence ». L'exemple du tigre à dents de sabre (*Machairodus*) est à cet égard assez éloquent (Tassy, *op. cit.*). La forme des longues canines utilisées comme poignard par ce fauve préhistorique a en effet été retrouvée chez des marsupiaux, en dépit de tout lien de parenté (les kangourous, koalas et autres wallabies n'ont d'ailleurs pas davantage de filiations communes avec les félins actuels). Peut-on trouver, au sein des jeux sportifs, des exemples de ressemblances réglementaires sans que les pratiques qui en présentent la marque soient pour autant apparentées ?

Là encore, nous pouvons nous pencher sur les jeux de paume et de raquette pour mettre en exergue un cas particulièrement intéressant : celui qui porte sur la comparaison entre le jeu de pelote précolombien et le jeu de paume européen du bas Moyen Âge. Depuis la civilisation olmèque au X^e siècle av. J.-C. jusqu'à celle des Aztèques au XVI^e siècle (Leyenaar, 1997), les peuples de la Mésoamérique se sont adonnés à un jeu de balle⁹ dont les caractéristiques possédaient d'étonnantes similitudes avec celles du jeu de paume pratiqué en Europe à partir du XII^e siècle. La mise en opposition de deux équipes de plusieurs joueurs (même si le nombre précis est incertain compte tenu de faibles traces historiques), une structure de duel en face-à-face avec un projectile sphérique renvoyé d'un camp à l'autre, ainsi qu'un objectif à atteindre (si le système des scores reste inconnu, il y avait bien une équipe gagnante et une équipe perdante), sont autant d'indices que nous pourrions métaphoriquement assimiler à une homoplasie par convergence.

Dans une optique comparative entre ce jeu de pelote mésoaméricain et le jeu de paume européen, Bernard Jeu (1977 : 203) souligne tout particulièrement la symétrie et la dualité spatiale comme points de rapprochement, figurant selon lui le principe de « *l'âme renvoyée d'un monde à l'autre* ». Dans l'ancien Mexique, cette symbolique renvoyait d'ailleurs à l'origine du monde – le terrain représentant l'univers et la balle le soleil – et conduisait même à une mise en acte sacrificielle. Pour ces peuples, l'enjeu résidait dans la fin du monde qu'il fallait éviter en faisant triompher le jour – symbolisé par l'équipe gagnante – sur les ténèbres incarnés par l'équipe perdante, dont le sang du capitaine sacrifié devant le dieu de la Mort

⁷ Le jeu de paume espagnol de l'époque, appelé « joc de pilota » (Llopsis i Bauset, 1987), est à l'origine des différentes spécialités actuelles exercées dans la région de Valence : llargues, raspall, galotxa, etc.

⁸ La livrée correspond à la mise en jeu dans les jeux de paume de plein air.

⁹ Appelé « tlachtli » chez les Aztèques ou « pok ta pok » chez les Mayas.

était donné en offrande pour nourrir le soleil dans un but de résurrection cosmogonique. Si le jeu de paume de l'Europe médiévale était loin de présenter une telle fonction rituelle de vie et de mort, la symbolique du dualisme – où primait la fonction ludique – vaut d'être retenue. C'est bien dans la structure de ces deux formes de jeu de balle que nous pouvons noter des correspondances, et celles-ci ne manquent pas d'interpeller.

En l'occurrence, nous avons affaire à deux populations sans contacts – dites « allopatriques » selon le vocabulaire paléontologique – et qui se sont donc construites de façon parallèle jusqu'en 1492. Leurs jeux sportifs ont ainsi connu un cheminement totalement indépendant et le fait qu'ils recèlent de telles ressemblances sans hériter d'un ancêtre commun tient de l'énigme. Des universaux expliqueraient-ils la présence de comportements ou de phénomènes identiques dans une transversalité culturelle ? L'idée d'un débat dans la lignée de la célèbre querelle des universaux qui émanerait d'un thème comme celui des jeux et des sports ne manquerait certes pas de piquant, tant celui-ci fut longtemps considéré comme peu digne d'intérêt pour faire l'objet d'études scientifiques. Mais nous devons aussi retenir le fait que, compte tenu du nombre de pratiques ludiques ou sportives au fil des siècles (en croissance exponentielle depuis la fin du XIX^e) et à travers les différentes cultures, il paraît légitime que surgissent des coïncidences réglementaires donnant parfois lieu à de troublantes ressemblances.

Conclusion

La question des similitudes entre pratiques sportives, illustrées par des caractères homologues ou au contraire homoplasiques, semble bien se situer à l'interface de l'anthropologie culturelle et de la science de l'évolution. Elle paraît même constituer une passerelle interdisciplinaire que d'autres outils conceptuels peuvent venir étayer à l'instar de ceux évoqués plus haut comme la « spéciation », la « mutation », la « panchronie » ou les « groupes frères ». C'est donc sous l'angle des recherches de filiales et des comparaisons – sur la base de transformations, de transmissions ou d'évolutions parallèles – que nous empruntons à la science de l'évolution les concepts d'homologie et d'homoplasie dans un sens métaphorique.

Par souci de synthèse, nous n'avons pas souhaité développer l'homoplasie par réversion, qui traduit en paléontologie le retour d'un état dérivé à un état ancestral. Il serait toutefois possible de proposer certains exemples relatifs à ce processus dans la logique filiative des jeux sportifs, à l'instar du « one wall handball ». Variante du handball irlandais à quatre murs apparue en 1909, ce sport se joue, comme son nom l'indique, contre un seul mur ; or, cette caractéristique spatiale était celle de la version ancestrale de la pratique entre 1527 et 1880.

L'exploration conceptuelle entreprise dans le cadre de ces recherches repose sur une démarche qui nécessite la plus grande précaution du point de vue épistémologique afin d'éviter le risque d'un monisme entre évolution biologique et évolution culturelle. Elle semble particulièrement pertinente pour appréhender la question des filiations sportives dans une perspective interdisciplinaire prometteuse. En outre, elle apparaît comme consubstantielle à des questions fondamentales liées aux processus de diffusion et d'évolutions parallèles, d'acculturation et d'universaux, et qui sont manifestement au cœur de l'anthropologie culturelle.

Bibliographie

- DESEES, J. (1967), *Les jeux sportifs de pelote-paume en Belgique du XIV^{ème} au XIX^{ème} siècle ; aperçus historiques, récits anecdotiques, évolutions*, Bruxelles, Imprimerie du Centenaire.
- GILLMEISTER, H. (1995), La région franco-flamande : le berceau de nos jeux, in M. Gauquelin, A. Leclercq et J.-M. Silvain, eds., *Légendes, mythologies, histoire et imaginaire*

- sportif*, Actes des Journées d'Etudes Bernard Jeu 19 et 20 novembre 1993, Lille : Centre Lillois de Recherche en Analyse du Sport, Université Charles de Gaulle – Lille III. pp. 81-90.
- GOLDBERG, J. (1992), *Fondements biologiques des sciences humaines ; évolution et complexification des êtres vivants*, Paris, L'Harmattan.
- JEU, B. (1977), *Le sport, l'émotion, l'espace ; essai de classification des sports*. Vigot, Paris.
- LE GUYADER, H. (2003), *Classification et évolution*, Paris, Le pommier.
- LESAGE, T. (2006), *Les jeux de paume et de raquette : filiations, logique interne et déterminants culturels*. Paris 5 Sorbonne, Université Paris Descartes.
- LEVI-STRAUSS, C. (1958), *Anthropologie structurale I*, Paris, Plon.
- LEYENAAR, T.J.J. (1997), *Ulama, jeu de balle des Olmèques aux Aztèques*, catalogue de l'exposition du 26 juin au 12 octobre 1997 au Musée Olympique de Lausanne, Bertelsmann, U.F.A.
- LLOPIS i BAUSET, F. (1987), *El joc de pilota valenciana*, Ajuntament de Valencia.
- MAUSS, M. (1934), Les techniques du corps, in *Sociologie et anthropologie*, Paris, P.U.F., 1950, 6^{ème} éd. : 1995, pp. 365-386.
- PARLEBAS, P. (1981), *Contribution à un lexique commenté en science de l'action motrice*, Paris, Insep [rééd. 1999 : *Jeux, sports et sociétés ; lexique de praxéologie motrice*, Paris, Insep].
- TASSY, P. (2000), *Le paléontologue et l'évolution*, Paris, Le Pommier-Fayard.