

**Zeitschrift:** Jeunesse et sport : revue d'éducation physique de l'École fédérale de gymnastique et de sport Macolin  
**Herausgeber:** École fédérale de gymnastique et de sport Macolin  
**Band:** 39 (1982)  
**Heft:** 10

**Artikel:** Le sport entre l'esprit de domination et de solidarité  
**Autor:** Schilling, Guido  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-997229>

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

### **Conditions d'utilisation**

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

### **Terms of use**

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

**Download PDF:** 15.03.2025

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

# Le sport entre l'esprit de domination et de solidarité

Guido Schilling

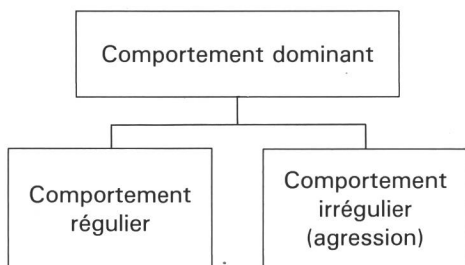
Guido Schilling, chef du département de l'information à l'EFGS, a collaboré à la production d'un film allemand intitulé «Fairness in der Krise?». Une adaptation en a été faite en français sous l'appellation «L'esprit sportif en crise?». Il est disponible à la médiathèque du Centre sportif de Macolin et peut être obtenu aux conditions habituelles. Le texte que nous publions ici en est la colonne vertébrale. (Y.J.)

L'esprit de domination est un élément important du sport. En simplifiant, on pourrait dire que le sport se compose d'une part d'esprit de domination et, d'autre part, de jeu. L'objectif est de remporter la victoire: sur l'adversaire, face aux éléments ou sur soi-même. Mais on n'est jamais sûr de pouvoir atteindre ce but; on n'est jamais certain de pouvoir remporter cette victoire. En sport, on se soumet toujours, également, à un certain nombre de règles.

Sport = esprit de domination + jeu

La concurrence aussi bien que la solidarité qui opposent et qui unissent coéquipiers et adversaires sont des données spécifiques du sport.

## L'esprit de domination dans le sport



En sport, un comportement dominant n'est considéré comme agression que s'il fait appel à des moyens irréguliers. C'est ainsi, par exemple, qu'un placage sans douceur en rugby, c'est-à-dire une violente attaque physique visant à faire tomber l'adversaire, est à classer dans les comportements dominants autorisés, vu qu'il correspond aux règles et à l'esprit du jeu. Une action comparable en football (par exemple retenir l'adversaire par le maillot) doit par contre être considérée comme une agression, vu qu'une telle action va à l'encontre des règles et de l'esprit du jeu. Suivant l'importance de la force physique (ouverte) dans le comportement dominant, on fait la différence entre les sports:

- ouvertement dominants (hockey sur glace)
- dominants avec une composante rituelle inhibitrice (escrime)
- indirectement dominants (gymnastique artistique)

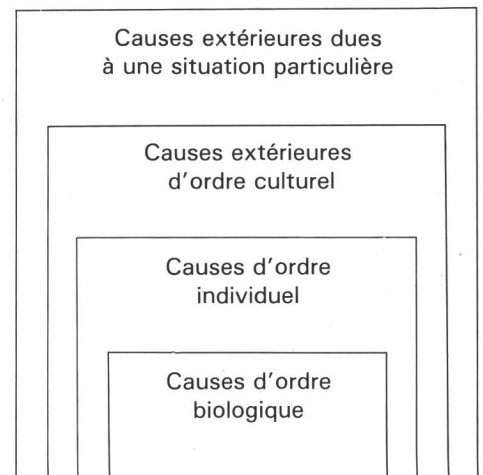
## Causes d'un comportement agressif en sport

En sport, les causes suivantes peuvent être considérées comme étant à l'origine d'un comportement agressif:

- *Causes biologiques ou organiques.* Elles apparaissent principalement dans le comportement animal, où elles ont comme fonction d'assurer l'instinct de conservation.
- *Causes individuelles ou personnelles.* Par exemple: âge de développement, degré d'assurance dans ses actes, motivation, déception, et bien d'autres.
- *Causes externes de longue durée,* qui sont dans une large mesure d'ordre culturel, telles que: règles, normes, système de sanction/récompense.

- *Causes externes liées à la situation,* qui sont dans une large mesure d'ordre social, telles que: spectateur, état du jeu, obligation de réussir, manque de temps, et bien d'autres.

En comportement animal, ce qu'on considère comme une agression est essentiellement une réaction instinctive fixée génétiquement. Elle est déclenchée par ce qu'on peut appeler un stimulus-type. De ce fait, l'agression humaine n'est pas comparable sans autre à celle de l'animal. Entre l'homme et l'animal, il y a 50 000 ans de développement culturel.





### Déroulement chronologique d'une action agressive

A l'aide d'une situation courante, surtout dans le football professionnel, nous allons passer en revue le déroulement d'une agression instrumentale et en analyser les étapes successives (en gardant toujours à l'esprit qu'une simplification est importante). Pendant un match, un attaquant a réussi une rupture et se rue vers le but. Un défenseur adverse le voit et se rend compte immédiatement qu'il s'agit d'une situation des plus dangereuses pour son équipe.

Il a maintenant deux possibilités:

- ou bien il se résigne et s'en remet à son gardien
- ou bien il essaie avec la dernière énergie d'empêcher l'attaquant de tirer au but.

Prenons pour hypothèse qu'il choisit la seconde solution. Il est bien obligé de constater qu'il n'a guère de chance d'atteindre son but avec des moyens réguliers. Une nouvelle alternative se présente alors à lui:

- ou bien il continue à se comporter sportivement
- ou bien il ne voit pas d'autre issue que d'utiliser des moyens agressifs (irréguliers)

Considérons encore une fois qu'il se décide pour la seconde solution. Entre-temps, l'action s'est déplacée jusqu'à la limite de la surface de réparation; une action agressive (un «foul») pourrait provoquer un pénalty. De plus, le défenseur a déjà été averti, et une faute trop visible pourrait donc lui faire encourir l'expulsion.

Cette situation place le défenseur devant l'alternative suivante:

- ou bien il renonce, par peur des conséquences éventuelles, à l'agression qui était déjà presque programmée et prête à être exécutée
- ou bien il considère qu'il n'a pas encore atteint la limite de la surface de réparation et espère que l'arbitre sera «généreux».

S'il se décide pour la seconde solution, on peut être certain qu'il y aura faute («frein de secours»).

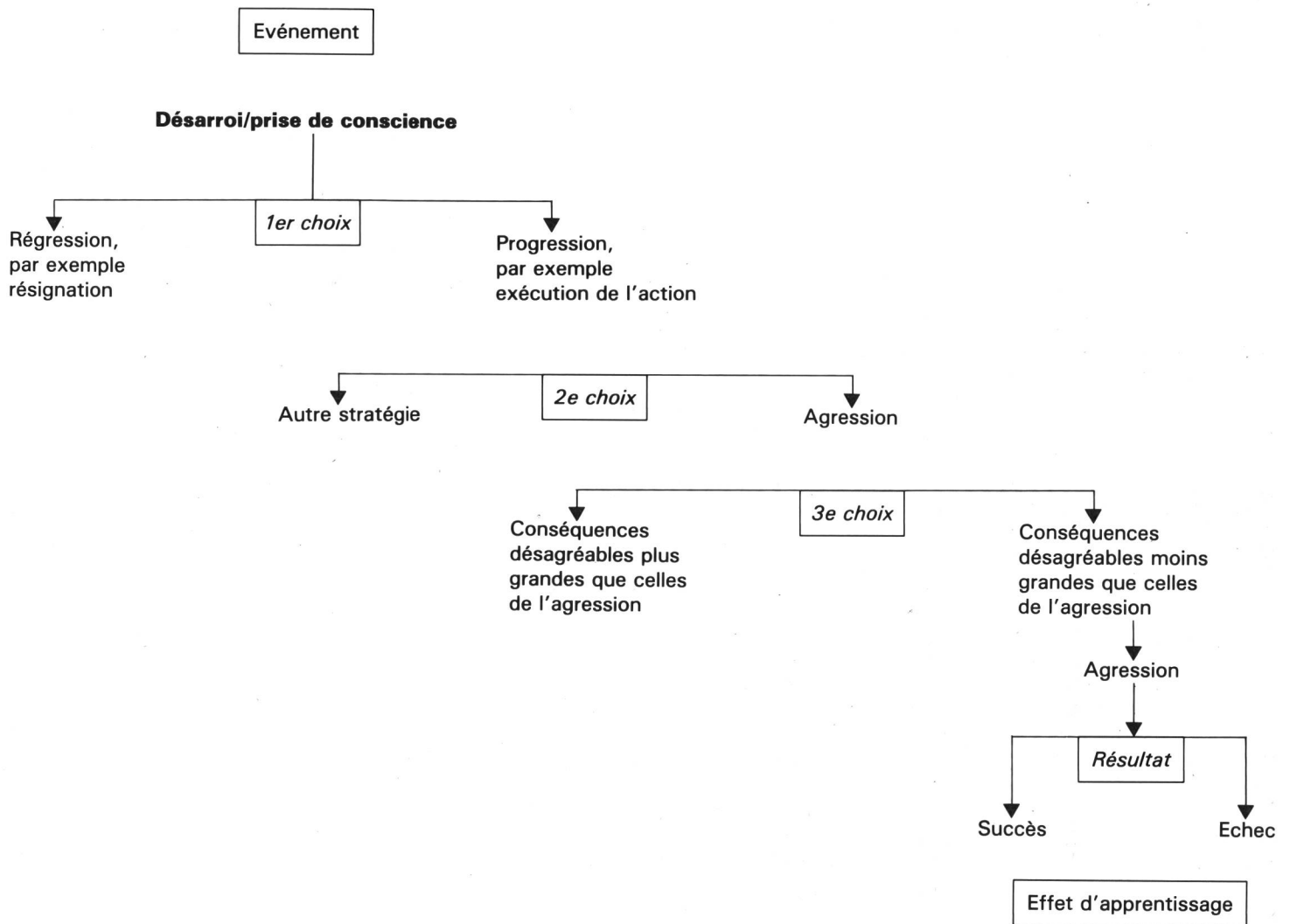
Après l'acte agressif, il y a à nouveau au moins deux possibilités:

- ou bien l'agression est un échec, c'est-à-dire que l'arbitre dicte un pénalty et/ou expulse le défenseur
- ou bien elle est un succès, par exemple l'arbitre ne dicte qu'un coup franc et se contente d'une admonestation.

Si une telle agression se voit de plus en plus souvent «récompensée», il est très vraisemblable que le défenseur sera tenté de recourir à nouveau à des moyens agressifs lorsqu'une situation comparable se représentera.

**Du  
fair-play,  
s.v.p.**

## Schéma



### Présentation des principales théories de l'agression

D'une manière générale, on peut distinguer trois conceptions «classiques»:

1. La conception basée sur la théorie de l'instinct (psychanalyse)
2. L'hypothèse de la frustration – agression
3. La conception basée sur la théorie de l'apprentissage

#### La conception basée sur la théorie de l'instinct

Le concept d'«instinct d'agression» a été élaboré en 1908 par A. Adler. Mais c'est principalement Freud qui, après la 1<sup>re</sup> guerre mondiale, ramena l'agression à un «instinct de mort».

Il opposa Thanatos (instinct de mort, nourri par une source d'énergie autonome), à Eros (instinct de vie, sexuel). Le but de Thanatos est le retour de l'organisme à la matière inorganique.

Pour permettre à Eros et à Thanatos de cohabiter dans un même individu, l'énergie de ces deux instincts est déchargée de la personne elle-même sur l'entourage.

En fonction de la quantité d'énergie disponible, l'individu est plus ou moins porté à être agressif contre des objets ou des personnes de son entourage. La décharge complète du potentiel agressif vers l'extérieur donne lieu à ce que l'on appelle une «catharsis».

#### L'hypothèse de la frustration – agression

Contrairement à la conception de la spontanéité de l'agression, l'hypothèse de la frustration-agression, formulée par les psychologues Dollard, Doob, Miller, Mowrer et Sears (1939), postule qu'elle est par nature une réaction.

On peut résumer leurs réflexions ainsi: plus la frustration est grande, plus l'impulsion agressive est forte. A cette tendance agressive s'oppose une tendance inhibitrice, qui est fonction du châtiement prévisible anticipé (comme conséquence de l'action agressive). L'acte agressif se définit donc par la différence entre l'inclination à l'agressivité et l'inhibition de cette tendance.

On peut en déduire une équation réversible: toute agression est la conséquence d'une frustration; toute frustration ne peut

que déboucher sur une forme d'agression. Par la suite, la théorie a été modifiée comme suit: la frustration crée des stimulations pour une série de formes diverses de comportements; l'une de ces stimulations peut déterminer l'une ou l'autre forme d'agression.

#### La conception fondée sur la théorie de l'apprentissage

Selon la théorie de l'apprentissage, l'agression n'est ni spontanée ni réactionnelle. Elle est apprise, comme tout comportement social, et obéit pareillement aux lois de l'apprentissage, comme l'apprentissage par la réussite (par renforcement) est l'imitation d'un modèle (par observation).

Au travers de nombreuses recherches, principalement de A. Bandura et de ses collaborateurs, on a pu montrer que l'exemple du comportement agressif du «modèle» entre dans le répertoire de comportements de l'«observateur».

Ce nouveau comportement sera utilisé ou non par ce dernier, selon ses conséquences positives ou négatives, lorsqu'il se trouvera dans une situation comparable à celle où il l'avait observé la première fois. ■