

LICENCE STAPS

L1-L3



L'ESSENTIEL EN VISUELS



**Histoire, psychologie et
sociologie au service des APSA**

30 résumés de cours
30 cartes mentales
+ de 150 photos et
schémas
150 exercices

Guillaume Dietsch
Jérôme Frigout

deboeck **B**
SUPÉRIEUR

LICENCE STAPS

L'ESSENTIEL EN VISUELS



**Histoire, psychologie et
sociologie au service des APSA**

**Guillaume Dietsch
Jérôme Frigout**

Pour toute information sur notre fonds et nos nouveautés,
consultez notre site web :

www.deboecksuperieur.com

Couverture : Primo & Primo
Maquette intérieure : Primo & Primo
Mise en page : SCM, Toulouse

© De Boeck Supérieur s.a., 2026
Rue du Bosquet, 7 – B-1348 Louvain-la-Neuve

1^{re} édition

Tous droits réservés pour tous pays.

Il est interdit, sauf accord préalable et écrit de l'éditeur, de reproduire (notamment par photocopie) partiellement ou totalement le présent ouvrage, de le stocker dans une banque de données ou de le communiquer au public, sous quelque forme et de quelque manière que ce soit.

Ce livre ne peut être reproduit ni utilisé à des fins d'entraînement de systèmes d'intelligence artificielle. La fouille de textes et de données est interdite conformément à l'article 4(3) de la Directive (UE) 2019/790.

Dans le cas où le livre comporte des ressources numériques en ligne, ces dernières sont des compléments offerts à l'achat du livre. Par respect du droit d'auteurs, ces ressources sont incessibles, interdites de reproduction et réservées à un usage strictement personnel. Elles sont soumises aux conditions d'utilisation en vigueur (CGU) accessibles sur notre site et peuvent, pour des raisons commerciales, légales, d'évolution technique ou de contenu, être supprimées ou interrompues à tout moment, sans garantie de maintien ou de compensation.

Dans le cas où les QR codes et liens hypertextes permettent d'accéder à des sites internet tiers, la responsabilité de l'éditeur n'est pas engagée, notamment quant à leur éventuel dysfonctionnement ou à leur indisponibilité d'accès.

Dépôt légal :

Bibliothèque nationale, Paris : juillet 2026

Bibliothèque royale de Belgique, Bruxelles : 2026/13647/109

ISBN : 978-2-8073-2674-3

Remerciements

Nous remercions tout d'abord l'ensemble de la communauté éducative (étudiants, enseignants, administratifs) du département STAPS de l'Université Paris Est Créteil. Les incessants échanges (formels et informels) avec tous ces acteurs ont fortement contribué à la naissance et à la production de cet ouvrage, dont nous espérons qu'il répondra aux attentes de la relève : les entrants *ParcourSup* qui le découvriront, ainsi que notre belle filière des métiers de l'éducation physique, du sport, de l'activité physique, du management et de la santé.

Nous tenons particulièrement à remercier des co-auteurs s'étant impliqués sur ce projet :

- Matthieu Dejean (professeur certifié d'EPS – enseignant en STAPS à l'UPEC) pour la co-écriture du chapitre 1 de psychologie.
- Hugo Irlande (éducateur sportif et enseignant vacataire en STAPS à l'UPEC) pour l'écriture du chapitre 3 de sociologie.
- Laurent Luccioni (professeur agrégé d'EPS – enseignant en STAPS à l'UPEC) pour l'écriture du chapitre 6 de sociologie.
- Merlin Blouet-Damiron (professeur certifié d'EPS) et Antoine Hapdey (titulaire d'un Master MEEF2) pour l'écriture du chapitre 7 de sociologie.
- Emma-Louise Brun et Amélie Coubard (étudiantes en Master 2 APAS à l'UPEC) pour l'écriture du chapitre 10 de sociologie.

La richesse de l'ouvrage placé entre vos mains tient en grande partie à la qualité de leur investissement et au sérieux engagé dans cette aventure collective.

Nous tenons aussi à remercier des enseignants et des étudiants ayant contribué à cette écriture par le biais d'entretiens qu'ils nous ont partagés : Christine Cardin (enseignante MAST à l'UPEC en STAPS), Juliette Castillo (M1 MEEF2 à l'UPEC), Ana Durrieux (L2 Management du Sport à l'UPEC), Lina Frigout (P1 JD School), Hugo Drouet (L2 Management du Sport à l'UPEC), Sébastien Richard (M1 Management du Sport à l'UPEC, alternant à la Fédération Française de Baseball). Leurs parcours et analyses permettent d'apporter des exemples et des illustrations concrètes sur de nombreux chapitres.

Merci à toutes et tous pour vos riches contributions et esprits critiques. Et à vous chers lecteurs et nous l'espérons continuateurs, bonne lecture !

Crédits photographiques

Partie Histoire

Chap. 1. Naissance et évolution du sport : p. 13 Adobe Stock ; p. 14 Adobe Stock ; p. 16 (2 photos) Adobe Stock ; p. 17 Adobe Stock ; p. 18 Adobe Stock.

Chap. 2. Sport et Olympisme : p. 25 Adobe Stock ; p. 26 Adobe Stock ; p. 28 Adobe Stock ; p. 29 Shutterstock ; p. 30 Adobe Stock ; p. 31 (3 photos) Istock ; p. 32 Adobe Stock ; p. 33 Alamy Images.

Chap. 3. Sport et handicap : p. 39 Adobe Stock ; p. 40 Alamy Images ; p. 42 Getty Images ; p. 43 Shutterstock ; p. 44 Getty Images ; p. 45 Adobe Stock ; p. 46 Adobe Stock.

Chap. 4. Sport et genre : p. 53 Adobe Stock ; p. 54 Istock ; p. 56 Wikipédia ; p. 57 Shutterstock ; p. 58 (2 photos) Getty Images, Alamy Images ; p. 59 Shutterstock ; p. 60 Shutterstock.

Chap. 5. Sport et politique : p. 67 Getty Images ; p. 68 Istock ; p. 70 Getty Images ; p. 72 Istock ; p. 73 Istock ; p. 74 Shutterstock.

Chap. 6. Géopolitique du sport : p. 81 Getty Images ; p. 82 Alamy Images ; p. 84 (2 images) Alamy Images, Getty Images ; p. 85 Alamy Images ; p. 86 Getty Images ; p. 87 Getty Images.

Chap. 7. Mondialisation et médiatisation du sport : p. 95 Shutterstock ; p. 96 Getty Images ; p. 98 Adobe Stock ; p. 99 (3 photos) Adobe Stock, Adobe Stock, Alamy Images ; p. 100 (2 photos) Shutterstock ; p. 101 Shutterstock ; p. 102 Shutterstock.

Chap. 8. Évolution de l'éducation physique en France : p. 109 Adobe Stock ; p. 110 Istock ; p. 112 Alamy Images ; p. 113 Istock ; p. 114 Alamy Images ; p. 115 (4 photos) Adobe Stock, Adobe Stock, Shutterstock, Adobe Stock ; p. 116 Adobe Stock.

Chap. 9. Techniques et corps : p. 123 Alamy Images ; p. 124 Adobe Stock ; p. 126 (3 photos) Wikipédia, Getty Images, Adobe Stock ; p. 127 (2 photos) Adobe Stock ; p. 128 Adobe Stock.

Chap. 10. Sport et santé : p. 133 Adobe Stock ; p. 135 Istock ; p. 137 Alamy Images ; p. 138 Adobe Stock ; p. 139 Istock.

Partie Psychologie

Chap. 1. Motivation et apprentissage moteur : p. 147 Adobe Stock ; p. 148 Adobe Stock ; p. 152 Adobe Stock.

Chap. 2. Fixation des objectifs : p. 157 Adobe Stock ; p. 158 Adobe Stock ; p. 161 Adobe Stock.

Chap. 3. Gestion de l'anxiété et du stress : p. 167 Alamy Images ; p. 168 Adobe Stock ; p. 172 Adobe Stock.

Chap. 4. Concentration et attention : p. 177 Alamy Images ; p. 178 Adobe Stock.

Chap. 5. Confiance en soi et estime de soi : p. 187 Alamy Images ; p. 188 Shutterstock ; p. 193 Shutterstock.

Chap. 6. Visualisation mentale : p. 199 Adobe Stock ; p. 200 Shutterstock.

Chap. 7. Relation entraîneur-athlète et dynamique des équipes : p. 209 Adobe Stock ; p. 210 Istock.

Chap. 8. Personnalité et performance sportive : p. 219 Adobe Stock ; p. 220 Adobe Stock.

Chap. 9. Gestion des émotions et performance sportive : p. 229 Adobe Stock ; p. 230 Alamy Images.

Chap. 10. Surentraînement, burn-out et santé mentale des sportifs : p. 239 Alamy Images ; p. 240 Adobe Stock.

Partie Sociologie

Chap. 1. Le sport est un fait social : p. 251 Alamy Images ; p. 252 Istock.

Chap. 2. Usages des corps, pratiques sportives et classes sociales : p. 263 Adobe Stock ; p. 264 (2 photos) Istock, Alamy Images.

Chap. 3. « Race », sexe et genre dans le sport : p. 273 Adobe Stock ; p. 274 (4 photos) Wikipédia, Alamy Images, Alamy Images, Istock.

Chap. 4. Sport et culture : p. 283 Adobe Stock ; p. 284 Adobe Stock.

Chap. 5. Sport et intégration sociale : p. 293 Adobe Stock ; p. 294 Shutterstock.

Chap. 6. Les inégalités d'accès au sport : p. 303 Istock ; p. 304 (2 photos) Shutterstock.

Chap. 7. Sport et médias : p. 313 Adobe Stock ; p. 314 Wikipédia.

Chap. 8. Les enjeux politiques du sport : p. 323 Alamy Images ; p. 324 Getty Images.

Chap. 9. Le dopage et l'éthique : p. 333 Adobe Stock ; p. 334 Shutterstock.

Chap. 10. Sport et santé publique : p. 343 Adobe Stock ; p. 344 Istock.

SOMMAIRE

HISTOIRE

CHAPITRE 1	Naissance et évolution du sport	13
CHAPITRE 2	Sport et Olympisme	25
CHAPITRE 3	Sport et handicap	39
CHAPITRE 4	Sport et genre	53
CHAPITRE 5	Sport et politique	67
CHAPITRE 6	Géopolitique du sport	81
CHAPITRE 7	Mondialisation et médiatisation du sport	95
CHAPITRE 8	Évolution de l'éducation physique en France	109
CHAPITRE 9	Techniques et corps	123
CHAPITRE 10	Sport et santé	133

PSYCHOLOGIE

CHAPITRE 1	Motivation et apprentissage moteur	147
CHAPITRE 2	Fixation des objectifs	157
CHAPITRE 3	Gestion de l'anxiété et du stress	167
CHAPITRE 4	Concentration et attention	177
CHAPITRE 5	Confiance en soi et estime de soi	187
CHAPITRE 6	Visualisation mentale	199

CHAPITRE 7	Relation entraîneur-athlète et dynamique des équipes	209
CHAPITRE 8	Personnalité et performance sportive	219
CHAPITRE 9	Gestion des émotions et performance sportive ..	229
CHAPITRE 10	Surentraînement, burn-out et santé mentale des sportifs.....	239

SOCIOLOGIE

CHAPITRE 1	Le sport est un fait social	251
CHAPITRE 2	Usages du corps, pratiques sportives et classes sociales	263
CHAPITRE 3	« Race », sexe et genre dans le sport.....	273
CHAPITRE 4	Sport et culture	283
CHAPITRE 5	Sport et intégration sociale	293
CHAPITRE 6	Les inégalités d'accès au sport.....	303
CHAPITRE 7	Sport et médias	313
CHAPITRE 8	Les enjeux politiques du sport.....	323
CHAPITRE 9	Le dopage et l'éthique.....	333
CHAPITRE 10	Sport et santé publique	343

AVANT-PROPOS

Entrer en Licence STAPS, c'est se confronter à un double défi de formation. D'un côté, l'exigence d'acquérir des connaissances scientifiques multiples sur le corps, la motricité, l'entraînement ou encore la santé ; de l'autre, la nécessité de comprendre les dimensions historiques, psychologiques et sociales des pratiques physiques, pouvant être perçues comme plus théoriques, voire secondaires.

Toutefois, pour réussir en STAPS et construire des compétences professionnelles durables, ces deux dimensions sont indissociables. Enseigner, entraîner, animer ou encadrer une Activité Physique Sportive et Artistique (APSA) nécessite de situer les pratiques dans leur histoire, d'analyser les fonctionnements psychologiques des acteurs et de saisir les logiques sociales qui structurent le sport et l'Éducation Physique et Sportive (EPS).

Ce manuel est conçu pour répondre à ces enjeux de formation. Il propose aux étudiants de licence STAPS des chapitres lisibles, structurés et immédiatement mobilisables pour construire un socle de connaissances en sciences humaines et sociales. L'objectif n'est pas de multiplier les notions ou les auteurs, mais de dégager les repères incontournables, de les organiser en parcours progressifs et d'offrir des supports qui facilitent l'appropriation active plutôt qu'une simple restitution.

À travers l'histoire, la psychologie et la sociologie, il s'agit de donner aux étudiants les moyens de comprendre ce qu'ils observent et ce qu'ils font sur le terrain : choix pédagogiques, dynamiques de groupe, inégalités d'accès, logiques de performance, effets des institutions.

Le livre s'adresse en priorité aux étudiants de licence : de la première année de L1 à la troisième année de L3 marquant la fin du premier cycle de formation. La Licence STAPS se décline aujourd'hui en cinq grandes mentions à l'échelle nationale : Éducation et Motricité (EM), Entraînement Sportif (ES), Activité Physique Adaptée et Santé (APAS), Management du Sport (MS) et Ergonomie du Sport et Performance

Motrice (ESPM). Dans certaines universités, la première année de Licence STAPS constitue également une année de formation pour les étudiants en kinésithérapie ou en parcours Licence Accès Santé (LAS), ce qui renforce encore l'enjeu d'un socle commun de connaissance en sciences humaines et sociales.

En première année, l'ouvrage accompagne la découverte des sciences humaines et sociales appliquées au sport et aide à franchir un palier décisif : passer de croyances associées au sport à une compréhension conceptuelle des phénomènes. Les résumés de cours, les schémas et les cartes mentales visent à maîtriser les fondamentaux, clarifier les attentes universitaires et soutenir l'apprentissage de méthodes de travail efficaces. En deuxième et troisième année, il devient un support de consolidation et de préparation aux différentes mentions en STAPS et concours de recrutement comme le CAPEPS en troisième année pour la mention Éducation et Motricité (EM). Les étudiants y trouveront de quoi structurer leurs révisions, articuler plusieurs disciplines et enrichir leurs analyses par des références incontournables.

L'architecture de l'ouvrage répond directement aux besoins du cursus de formation. Trente chapitres organisés en 10 notions clés en histoire, 10 en psychologie, 10 en sociologie permettent de couvrir un « socle commun » de contenus attendu en Licence STAPS.

Chaque chapitre cible des connaissances indispensables : repères historiques (naissance du sport moderne, transformations de l'EPS, émergence du parasport...), théories et modèles en psychologie (motivation, apprentissage, émotions, dynamique de groupe...), concepts fondamentaux en sociologie (socialisation sportive, genre, classe sociale, institutions, médiatisation...). Ce choix permet d'offrir une vision d'ensemble, tout en restant compatible avec les volumes horaires et les contraintes de révision des étudiants.

La structure interne de chaque chapitre est pensée pour soutenir l'apprentissage et la réussite en formation et aux évaluations. Les objectifs d'entrée précisent ce que l'étudiant doit savoir faire : définir des notions, distinguer des concepts proches, expliquer des processus, analyser une situation, discuter une thèse. Le résumé de cours rassemble l'essentiel à maîtriser pour un partiel ou un oral, sans se perdre dans des détails périphériques. Il fournit ainsi une base claire pour construire des réponses argumentées, rédiger une introduction structurée, organiser un plan cohérent et mobiliser des exemples pertinents. Les schémas et cartes mentales donnent une vision globale des contenus, aident à repérer les liens entre idées et à reconstruire rapidement le chapitre en période de révision.

Les exercices interactifs prolongent ce travail en plaçant l'étudiant dans une logique d'entraînement et de révision active. Ils permettent de vérifier l'acquisition des repères, de confronter l'étudiant à des questions proches de celles rencontrées aux examens et d'apprendre à mobiliser ces notions dans des situations concrètes : analyse de documents, étude de cas, mise en relation de concept avec les APSA, les pratiques d'intervention (en milieu scolaire, en entraînement sportif ou encore en structure associative). L'accès à des activités corrigées renforce l'autonomie de l'étudiant. Il peut ainsi s'autoévaluer, identifier ses acquis ou ses difficultés, cibler

ses besoins prioritaires. Cette dimension est essentielle dans une formation où la charge de travail est importante et où la réussite dépend pour une large part de la capacité à organiser ses apprentissages sur le temps long.

La sélection de référence à la fin de chaque chapitre répond à un autre enjeu de la licence : apprendre à se repérer dans la production scientifique et à utiliser des sources pour approfondir ses connaissances. Plutôt que d'aligner des bibliographies exhaustives, nous proposons quelques références choisies, exploitables dès le niveau licence, qui peuvent servir à préparer un exposé, nourrir un dossier ou enrichir une copie d'examen. Ce travail de sélection a pour but de faire gagner du temps aux étudiants, de leur donner des points d'appui fiables et de les habituer à s'aider de travaux reconnus lorsqu'ils argumentent. C'est une compétence clé, notamment pour ceux qui se destinent au concours du CAPEPS et à la poursuite d'études en Master, voire en Doctorat.

Enfin, ce manuel vise à accompagner la construction progressive d'une posture réflexive, attendue dans toutes les mentions STAPS. Comprendre l'histoire du sport et de l'EPS, les outils de la psychologie, les concepts de la sociologie, permet d'apprendre à analyser les situations professionnelles, à interroger ses propres pratiques, à situer ses choix dans un cadre plus large. En articulant contenus théoriques, supports visuels et exercices, ce livre est conçu comme un outil de formation complète. Il vise à aider les étudiants à apprendre et à réviser plus efficacement, à comprendre les enjeux éducatifs et sociaux du sport contemporain.

Notre objectif est simple : offrir aux étudiants de licence STAPS un support qui les aide à réussir leurs études et à construire des compétences transférables vers leurs futurs métiers. À chacun désormais de s'en emparer, de l'utiliser pour préparer ses cours, organiser ses révisions, nourrir ses travaux et faire des sciences humaines et sociales un levier réel de compréhension et d'action dans les APSA.

HISTOIRE

CHAPITRE 1	Naissance et évolution du sport	13
CHAPITRE 2	Sport et Olympisme	25
CHAPITRE 3	Sport et handicap	39
CHAPITRE 4	Sport et genre	53
CHAPITRE 5	Sport et politique	67
CHAPITRE 6	Géopolitique du sport	81
CHAPITRE 7	Mondialisation et médiatisation du sport	95
CHAPITRE 8	Évolution de l'éducation physique en France	109
CHAPITRE 9	Techniques et corps	123
CHAPITRE 10	Sport et santé	133

Chapitre 1

NAISSANCE ET ÉVOLUTION DU SPORT

Objectifs pour les étudiants

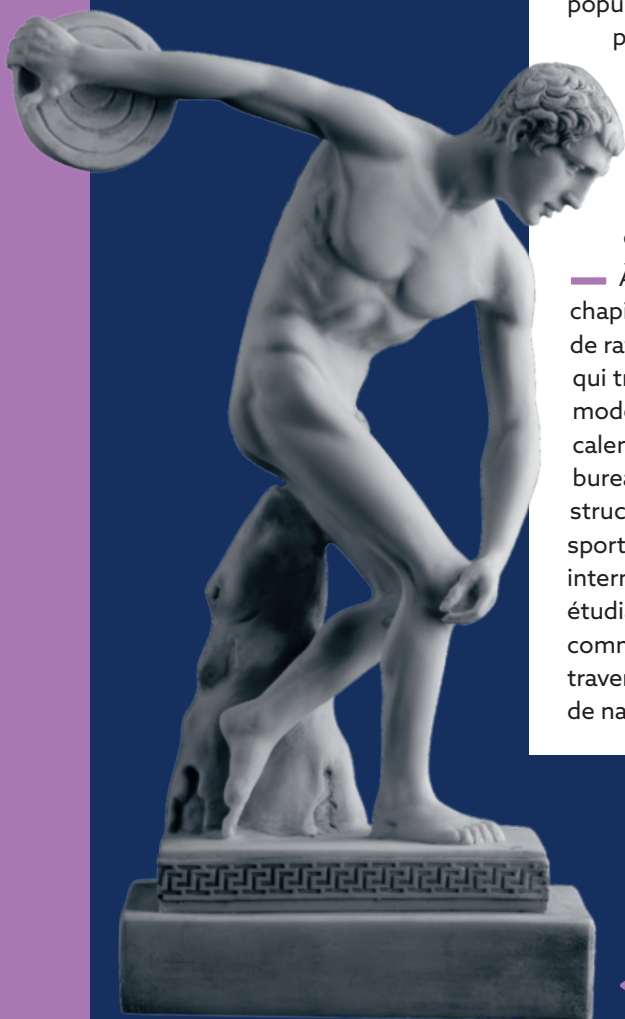


À l'issue de ce chapitre, les étudiants seront capables de :

- ➔ situer les grandes étapes de l'histoire du sport, des jeux antiques et médiévaux à la codification moderne, ☐
- ➔ expliquer en quoi le sport moderne se distingue des jeux traditionnels (règles, institutions, publics, enjeux), ☐
- ➔ analyser comment les transformations du sport reflètent les mutations sociales, économiques et culturelles des sociétés occidentales, ☐
- ➔ mobiliser des repères historiques pour éclairer des situations d'enseignement, d'entraînement ou d'animation, ☐
- ➔ articuler les notions de « sportivisation », de codification et d'institutionnalisation avec des exemples concrets d'APSA. ☐



VUE D'ENSEMBLE DU CHAPITRE



— Du héros athlétique de l'Antiquité grecque aux compétitions mondialisées contemporaines, ce chapitre retrace les grandes étapes de la naissance du sport moderne. Il montre comment des jeux rituels, guerriers ou festifs, d'abord ancrés dans des sociétés hiérarchisées, ont progressivement été codifiés, institutionnalisés et insérés dans des systèmes sportifs nationaux puis internationaux.

— L'analyse de l'Antiquité gréco-romaine met en évidence le rôle politique du corps athlétique, la centralité de la compétition, mais aussi l'exclusion de larges catégories de population. L'étude du Moyen Âge et des jeux populaires rappelle qu'il existe une multitude de pratiques physiques, souvent violentes, locales et festives, qui ne relèvent pas encore du sport au sens moderne, même si elles fournissent un répertoire gestuel et symbolique durable.

— À partir de l'Angleterre industrielle, le chapitre décrit le processus de codification, de rationalisation et de « sportivisation » qui transforme des jeux locaux en sports modernes : règles écrites, clubs, fédérations, calendriers, mesures de la performance, bureaucratisation. Il souligne enfin la structuration progressive de systèmes sportifs nationaux, puis la diffusion internationale du modèle. Ceci invite les étudiants en STAPS à comprendre le sport comme une construction historique traversée par des enjeux de classe, de genre, de nation et de pouvoir.

◀ L'athlète grec, modèle du citoyen dans la paideia.

Du héros athlétique de l'Antiquité gréco-romaine aux compétitions mondiales contemporaines, les pratiques physiques ont connu de profondes transformations, passant de jeux rituels ou guerriers à un sport codifié, institutionnalisé et globalisé. Derrière cette histoire se jouent des enjeux politiques, sociaux et culturels majeurs : qui a le droit de jouer, selon quelles règles, pour quel public et dans quel but.

Ce chapitre propose de retracer les grandes étapes de la naissance et de l'évolution du sport moderne afin de montrer comment s'est construit ce que l'on appelle aujourd'hui le « sport » et en quoi il diffère des jeux plus anciens. Pour des étudiants en STAPS, il fournit des repères historiques indispensables pour comprendre les formes actuelles du sport, leurs évidences apparentes et leurs tensions.

1 L'athlète, héros de l'Antiquité gréco-romaine

1. Le corps athlétique au cœur de la cité grecque

Dans les cités grecques classiques, l'athlète occupe une place centrale dans la culture civique. Les Jeux organisés à Olympie sont à l'origine des Jeux panhelléniques : ce sont des fêtes à caractère religieux célébrées en l'honneur des dieux, auxquelles participent des concurrents venus de toutes les régions de Grèce.

Les historiens montrent que le corps de l'athlète est inséparable de la *paideia*. Elle renvoie à une éducation globale du citoyen où l'exercice physique (palestre, gymnase) côtoie la musique, la rhétorique, la philosophie. Le corps nu, huilé, entraîné, exposé dans l'espace public, symbolise un idéal masculin de mesure, d'harmonie et de maîtrise de soi. Statues d'athlètes, descriptions de concours et odes aux vainqueurs témoignent de cette héroïsation du corps performant.

Sur le plan théorique, les analyses de l'Antiquité mettent en évidence :

- le lien entre pratique physique et ordre politique : le corps du citoyen doit être apte à la guerre, à la participation civique, à la représentation de la cité,
- la dimension agonistique (compétition) comme principe structurant de la culture grecque : recherche de l'excellence (*aretè*) par l'affrontement réglé avec autrui,
- l'exclusion de larges catégories de population (femmes, esclaves, métèques), qui rappelle que ces pratiques sont profondément hiérarchisées et genrées.

2. Du modèle grec au spectacle romain

Le passage à Rome modifie la configuration. Le monde romain connaît des formes de compétition physique (jeux du cirque, courses de chars, combats de gladiateurs), mais la logique dominante n'est plus la même. Là où l'athlète grec incarne la cité, le



▲ Les jeux du cirque romains : spectacle politique et violence ritualisée.

gladiateur romain incarne la puissance de l'Empire qui se met en scène en offrant au peuple des spectacles grandioses.

Les jeux deviennent un instrument politique. Distribuer du pain et des spectacles (« *panem et circenses* ») permet de cimenter l'ordre social, de canaliser les tensions, voire de détourner l'attention des enjeux politiques. Les corps exhibés sont souvent ceux de dominés (esclaves, prisonniers, condamnés), entraînés à la mort dans des combats ritualisés. La violence y est extrême, même si elle obéit à des codes.

D'un point de vue historique et sociologique, cela permet d'introduire une première distinction importante :

- ces pratiques sont spectaculaires et institutionnalisées, mais elles ne relèvent pas encore du sport moderne,
- la logique principale est celle de la démonstration de puissance et de la violence ritualisée, plus que de la mesure objective de la performance, du record ou de la carrière sportive continue,
- la place du public, massif et bruyant, préfigure néanmoins certains aspects du sport-spectacle contemporain (polarisation autour d'arènes, héros admirés ou honnis, dimension émotionnelle collective).

Ainsi, l'Antiquité fournit un répertoire symbolique très puissant (héros athlétique, corps glorifié, jeux panhelléniques, spectacles impériaux) dont s'inspireront les promoteurs des Jeux olympiques modernes, mais le sport au sens contemporain n'existe pas encore.

2 Moyen Âge et Renaissance : codes guerriers et jeux populaires



▲ Tournois chevaleresques : préparation guerrière et mise en scène de l'honneur.

1. Culture chevaleresque et tournois

Le Moyen Âge occidental se caractérise par une forte stratification sociale. Les pratiques corporelles majeures des élites se centrent sur la guerre et la chasse. Le chevalier doit maîtriser l'art du combat à cheval, le maniement des armes, l'endurance et la bravoure. Les tournois et joutes chevaleresques, souvent spectaculaires, servent à la fois de préparation au combat, de démonstration de puissance et de rituel d'affirmation nobiliaire.

Sur le plan culturel, ces événements mêlent codes guerriers, symbolique de l'honneur, rite festif et affichage de statut. Le corps chevaleresque est un corps protégé par l'armure, discipliné par l'apprentissage des techniques de combat. On est loin d'une logique de sport moderne : pas de règles standardisées à l'échelle d'un pays, pas de fédération, pas de calendrier homogène. On retrouve cependant des éléments qui préfigurent le sport-spectacle : affrontement codifié, présence d'un public, dimension de spectacle avec musique, costume et scénographie.

2. Jeux populaires, soule et jeux de balle

En dehors des élites, durant le Moyen Âge et l'époque moderne se développe une multitude de jeux populaires : quilles, lutte, jeux de balle, de hasard et de force. Parmi eux, la soule (ou choule, sole, chole) peut être assimilée à un jeu d'affrontement rural, souvent très violent, entre deux groupes d'individus. Elle est régulièrement citée comme ancêtre lointain des sports collectifs de ballon (football, rugby).

La soule se joue entre villages ou quartiers, parfois avec des centaines de participants, sur de vastes espaces. Les règles sont locales, négociées sur place et très variables. La violence y est importante et les blessures, fréquentes. Ces jeux sont souvent associés au calendrier festif (carnaval, fêtes religieuses) et expriment les solidarités et rivalités communautaires.

Les historiens insistent sur plusieurs points :

- ces jeux ne sont pas « pré-sportifs » au sens linéaire : ils répondent d'abord à des logiques rituelles, communautaires, festives,
- ils sont tolérés ou contrôlés par les autorités, parfois interdits lorsque la violence ou le désordre deviennent problématiques,
- ils constituent néanmoins un réservoir de formes ludiques et motrices (porter, lancer, plaquer, courir avec un ballon) qui seront plus tard rationalisées, codifiées et transformées en sports modernes.

ZOOM

LA SOULE

Jeu d'affrontement collectif, souvent très violent, disputé entre villages ou quartiers sur de vastes espaces. Les règles sont locales et négociées sur place. La soule est souvent citée comme ancêtre lointain des sports collectifs de ballon.



3 De la Renaissance au XVIII^e siècle : civilité et contrôle des corps

1. Jeux de cour, distinction et domestication de la violence

Dans les cours européennes (France, Angleterre, Italie...), se diffusent des pratiques comme l'escrime, l'équitation raffinée, certains jeux de paume ou encore la danse

de cour. Elles relèvent à la fois du loisir, de la distinction sociale et de la formation d'une civilité aristocratique.

Dans la perspective de Norbert Elias, ces pratiques participent au processus de civilisation : la violence directe est progressivement proscrite des interactions des élites au profit de formes plus réglées et contrôlées. L'apprentissage des bonnes manières et de la maîtrise de soi passe aussi par ces pratiques. Le corps noble devient un corps maîtrisé, discipliné, qui doit exprimer rang, dignité et retenue. Le jeu n'est plus seulement défoulement, il devient lieu d'apprentissage de la hiérarchie et du contrôle de soi, préparant en partie les futurs sports de « gentlemen ».

2. Jeux prohibés, encadrés ou tolérés

En parallèle, pouvoirs politiques et religieux interviennent de plus en plus pour encadrer ou interdire certaines pratiques populaires, jugées dangereuses pour l'ordre public ou la morale (paris, jeux violents sur la voie publique ou jeux d'argent).

Cette montée des régulations traduit :

- une volonté de contrôler rassemblement et débordement,
- une inquiétude face au temps jugé « perdu » en loisirs improductifs dans des sociétés marquées par le travail marchand et l'émergence du capitalisme,
- une première forme de moralisation et de médicalisation du corps, auquel on assigne des fonctions plus rationnelles (travail, discipline, santé).

Le raffinement des pratiques des élites et la régulation des jeux populaires préparent la transformation des jeux en sports codifiés.

4 L'Angleterre industrielle : laboratoire du sport moderne

1. *Public schools* et codification



▲ Les *public schools* anglaises, laboratoire de la codification des sports modernes.

La « révolution sportive » se situe au cœur de l'Angleterre industrielle du XIX^e siècle. Révolution industrielle, urbanisation, nouveaux rythmes de travail imposent de repenser les loisirs. Les *public schools* utilisent les jeux collectifs pour canaliser l'énergie des adolescents, forger le caractère, ainsi qu'apprendre discipline et esprit d'équipe.

Dans ce contexte, des jeux de balle et de course sont progressivement codifiés. Des règles écrites sont rédigées, affichées, discutées entre établissements.

Elles fixent les dimensions des terrains, la durée des parties, le nombre de joueurs, les potentielles fautes et sanctions. Cela permet :

- de rendre les rencontres plus prévisibles, moins violentes, plus facilement arbitrables,

- d'organiser des compétitions régulières entre écoles puis clubs,
- d'étendre les mêmes règles à différentes régions puis à d'autres pays.

De ces processus naissent, entre autres, le football association (usage des mains interdit sauf pour le gardien) et le rugby football (ballon porté à la main, plaquages autorisés).

2. Rationalisation et sportivisation

Des auteurs, comme Allen Guttman, caractérisent le sport moderne par : sécularisation, égalité formelle des chances, spécialisation des rôles (joueurs, arbitres, entraîneurs, dirigeants), quête de records, bureaucratisation, médiatisation.

Norbert Elias et Eric Dunning parlent de sportivisation pour décrire le passage de jeux populaires violents et peu codifiés à des sports réglés, relativement pacifiés, encadrés par des institutions et porteurs de normes de maîtrise de soi. Ce processus est conflictuel : résistances aux nouvelles règles, usages politiques et scolaires du sport, maintien de rapport de domination dans le champ sportif.

NOTION CLÉ

SPORTIVISATION

Passage de jeux locaux, souvent violents et peu codifiés, à des sports réglés et institutionnalisés. Pacification relative de la violence, montée des exigences de maîtrise de soi.

Encadrement par des règles écrites, des clubs, des fédérations et des calendriers compétitifs.

3. Clubs, fédérations et systèmes sportifs

À partir du XIX^e siècle, l'organisation en clubs et fédérations s'accélère. Les clubs deviennent des lieux centraux de socialisation, d'appartenance et d'identité locale. Les fédérations nationales unifient les règlements, organisent des championnats et des sélections. À l'échelle internationale, des fédérations spécialisées et des comités olympiques apparaissent, remplissant progressivement le calendrier sportif de saisons, coupes, championnats et tournées.

5 Diffusion internationale et systèmes sportifs nationaux

1. Exportation et réappropriation

Une fois stabilisé en Europe occidentale, le modèle sportif anglais se diffuse à l'échelle internationale. Colons, missionnaires, militaires et commerçants exportent football, rugby, cricket, athlétisme, tennis dans les territoires colonisés. L'école, les clubs coloniaux, les garnisons en sont alors des vecteurs.

Cette diffusion n'est pas un simple copier-coller. En effet, les populations locales se réapproprient les sports selon leur culture, leur rapport au pouvoir colonial, leurs enjeux identitaires. Le sport devient alors un réel outil de résistance symbolique, de contestation du pouvoir et d'affirmation nationale.

2. L'exemple de la France

En France, des travaux comme ceux de Pierre Arnaud, Alfred Wahl ou Thierry Terret montrent comment le sport, importé sous un modèle britannique, s'adapte au territoire français. Le sport est un medium d'enjeux de régénération nationale, de formation du « corps du citoyen » et de clivages politiques, religieux ou sociaux. Sociétés gymniques, clubs catholiques ou laïcs, ouvriers ou bourgeois composent un champ sportif traversé de fractures idéologiques et sociales.

Conclusion

Apports pour la formation en STAPS

Ce chapitre met en évidence que le sport moderne est le produit d'une longue histoire, marquée par des ruptures importantes avec les jeux antiques et médiévaux. Comprendre cette genèse, c'est saisir les liens étroits entre pratiques corporelles et transformations politiques, économiques, culturelles et scolaires.

Pour des étudiants en STAPS, ces repères permettent de situer les APSA qu'ils enseignent ou encadrent, de questionner les normes qu'ils reproduisent, et de développer une posture réflexive sur leur propre socialisation sportive. Le sport n'apparaît plus comme une évidence naturelle, mais comme le résultat d'événements historiques et de compromis à s'approprier pour mieux les transmettre.



À RETENIR

1. Le sport moderne résulte d'une longue évolution historique marquée par la codification, l'institutionnalisation et la rationalisation des pratiques corporelles.
2. Antiquité, Moyen Âge, Renaissance et XIX^e siècle industriel fournissent des matrices différentes de rapports au corps, à la violence, à la règle et au public.
3. La notion de sportivisation désigne le passage de jeux locaux, souvent violents et peu codifiés, à des sports réglés, pacifiés et institutionnalisés.
4. Les systèmes sportifs nationaux et internationaux se construisent dans des contextes politiques, économiques et idéologiques précis.
5. Comprendre cette histoire est indispensable pour analyser de manière critique les formes actuelles du sport et leurs enjeux éducatifs.

RÉVISER EN VISUELS



1. Les grandes étapes de la naissance du sport moderne.

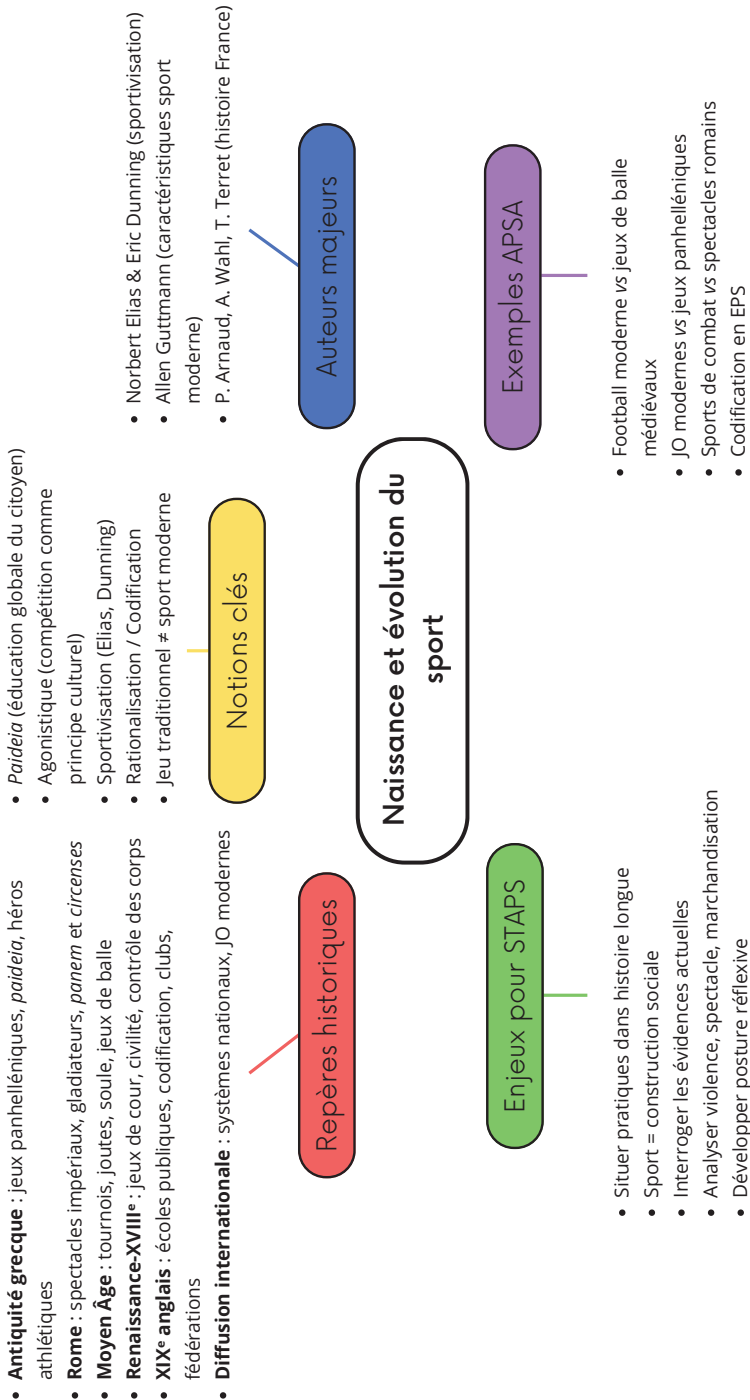
Période	Caractéristiques principales
Antiquité grecque	Jeux panhelléniques, <i>paideia</i> , héros athlétique, lien corps-cité, dimension agonistique, exclusion (femmes, esclaves, métèques)
Rome	Jeux du cirque, combats de gladiateurs, « <i>panem et circenses</i> », spectacle politique, démonstration de puissance impériale
Moyen Âge	Culture chevaleresque (tournois, joutes), jeux populaires (soule, jeux de balle), dimension rituelle et communautaire, forte violence locale
Renaissance-XVIII ^e	Jeux de cour, civilité, contrôle des corps (Elias), montée des réglementations, domestication de la violence
XIX ^e en Angleterre	<i>Public schools</i> , codification écrite, clubs, fédérations, sportivisation, rationalisation, mesure de la performance
Structuration nationale et internationale	Systèmes sportifs nationaux, fédérations internationales, Jeux olympiques modernes, diffusion mondiale, réappropriations locales

2. Jeux traditionnels vs sport moderne.

Jeux traditionnels	Sport moderne
Règles locales, orales, variables	Règles écrites, standardisées, opposables partout
Ancrage communautaire, fêtes, rituels	Institutions dédiées (clubs, fédérations, comités)
Forte violence possible, peu de contrôle externe	Pacification relative, arbitrage, sanctions codifiées
Objectifs : cohésion, défoulement, rite, affirmation de statut	Mesure de la performance (records, classements, carrières)
Participation liée au statut social ou local	Égalité formelle des chances au départ
Pas de calendrier compétitif régulier	Calendriers structurés (saisons, championnats, tournois)
Logique rituelle et festive	Logique compétitive, spectacle, enjeux économiques et politiques



Naissance et évolution du sport





Vérifier les bases

EXERCICE 1 QCM

Quel élément distingue le plus clairement le sport moderne des jeux traditionnels ?

- a. ☐ La présence d'un public.
- b. ☐ L'existence de règles écrites standardisées.
- c. ☐ L'usage d'un ballon.
- d. ☐ Le fait de prévoir des récompenses.

(Réponse attendue : b)

EXERCICE 2 Vrai / Faux

« Les Jeux panhelléniques de la Grèce antique peuvent être considérés comme du sport moderne, car ils sont codifiés et institutionnalisés. »

Justifiez votre réponse en mobilisant au moins deux éléments du chapitre.

EXERCICE 3 Définition

En quelques lignes (5 à 8 lignes maximum), définissez la notion de « sportivisation » telle qu'elle est mobilisée par Elias et Dunning pour analyser la naissance du sport moderne.

EXERCICE 4 Question courte

Citez deux caractéristiques principales des jeux populaires médiévaux (comme la soule) qui les éloignent du sport moderne.

Mobiliser les notions

EXERCICE 5 Analyse de document

Document : extrait du chapitre

« Les Jeux deviennent un instrument politique. Distribuer du pain et des spectacles (*“panem et circenses”*) permet de cimenter l'ordre social, de canaliser les tensions, voire de détourner l'attention des enjeux politiques. Les corps exhibés sont souvent ceux de dominés (esclaves, prisonniers, condamnés), entraînés à la mort dans des combats ritualisés. La violence y est extrême, même si elle obéit à des codes. »

Question (10-12 lignes)

En mobilisant les notions travaillées dans le chapitre, expliquez en quoi les jeux du cirque romains préfigurent certains aspects du sport-spectacle contemporain, tout en restant différents du sport moderne.

Votre réponse devra faire apparaître au moins les éléments suivants :

- le rôle du public
- la dimension politique
- la violence et son contrôle
- l'absence de mesure de la performance

Corrigés

Pour accéder aux corrigés détaillés de ces exercices, scannez le QR code ci-contre
www.lienmini.fr/26743-chap1



POUR ALLER PLUS LOIN

5 références incontournables

1. Elias, N., & Dunning, E. (1994). *Sport et civilisation : La violence maîtrisée*. Paris, France : Fayard.
→ Intérêt : Ouvrage clé pour saisir la notion de sportivisation et le lien entre pacification de la violence, codification des jeux et émergence du sport moderne.
2. Guttman, A. (1978). *From ritual to record : The nature of modern sports*. New York, NY : Columbia University Press.
→ Intérêt : Propose une grille d'analyse des caractéristiques du sport moderne (sécularisation, bureaucratisation, quête de records) qui permet de comparer jeux traditionnels et sports actuels.
3. Arnaud, P. (1992). *Le corps en mouvement : Histoire des pratiques physiques*. Paris, France : Vigot.
→ Intérêt : Donne des repères historiques précis sur l'évolution des pratiques corporelles de l'Antiquité à l'époque contemporaine, avec de nombreux exemples utiles pour les APSA.
4. Terret, T. (2023). *Histoire du sport*. Paris, France : Presses universitaires de France.
→ Intérêt : Synthèse récente et accessible qui permet aux étudiants de replacer la naissance du sport moderne dans une vision d'ensemble de l'histoire du sport.
5. Podcast : France Inter. (s. d.). *2000 ans d'histoire - Les Jeux olympiques antiques* [Épisode 2263]. France Inter.
→ Intérêt : Ressource audio courte et pédagogique pour illustrer la partie sur les Jeux antiques et montrer la distance entre ces jeux et le sport moderne.

En lien avec la formation STAPS

- En **Éducation et Motricité**, ce chapitre permet de situer historiquement les APSA enseignées (sports collectifs, athlétisme, gymnastique) et d'expliquer aux élèves pourquoi certaines règles existent.
- En **Entraînement**, comprendre l'histoire de la performance et de la mesure aide à contextualiser les logiques actuelles de record et de compétition.
- En **APAS**, l'histoire du parasport (voir chapitre 3) s'inscrit dans cette évolution plus large des pratiques corporelles.
- En **Management du sport**, connaître l'organisation historique des fédérations et clubs éclaire les enjeux institutionnels actuels.

Conseil méthodologique

Toujours illustrer les notions théoriques (sportivisation, rationalisation, codification) par des exemples précis d'APSA ou de contexte historique. Une copie qui cite Elias sans exemple concret manque de pertinence professionnelle pour un étudiant STAPS.

Chapitre 2

SPORT ET OLYMPIQUE



Objectifs pour les étudiants



À l'issue de ce chapitre, les étudiants seront capables de :

- ➔ décrire les principales continuités et ruptures entre Jeux antiques et Jeux olympiques modernes, ☐
- ➔ identifier le rôle du CIO (Comité International Olympique) et des méga-événements olympiques dans la gouvernance du sport mondial, ☐
- ➔ discuter de manière argumentée les tensions entre idéal olympique, intérêts politiques, économiques et médiatiques. ☐



VUE D'ENSEMBLE DU CHAPITRE

- L'olympisme a connu des transformations importantes, des Jeux panhelléniques au mouvement olympique contemporain, tout en étant en continuité avec l'Antiquité. Il s'est progressivement structuré autour d'une institution centrale, le CIO, qui exerce un pouvoir mondial sur l'organisation des Jeux et sur la définition des règles du mouvement olympique.
- L'analyse historique met en évidence la spécificité des Jeux antiques (enracinement religieux, dimension civique, société esclavagiste) et montre comment le projet de Pierre de Coubertin réinvente cet héritage en l'inscrivant dans le nationalisme, les enjeux éducatifs et les valeurs de l'Europe de la fin du XIX^e siècle. Le chapitre montre comment l'olympisme devient un outil de diplomatie, de mise en scène de ville et d'États, mais reste un espace de tensions autour des coûts, des héritages urbains et des modèles de performance.
- En s'appuyant sur plusieurs études de cas (Barcelone 1992, Athènes 2004, Pékin 2008, Sochi 2014, Rio 2016) et sur l'évolution du programme olympique, il met en évidence la dimension politique, économique et médiatique des Jeux. Enfin, l'examen des grandes crises (boycotts, attentats, dopage, corruption) conduit à interroger l'écart entre les valeurs proclamées de l'olympisme et les pratiques effectives, fournissant aux étudiants en STAPS des outils pour une lecture critique du sport de haut niveau.



◀ Les Jeux d'Olympie, fête religieuse et civique du monde grec.

Les Jeux olympiques occupent une place centrale dans l'imaginaire sportif contemporain, concentrant des attentes médiatiques, des enjeux politiques et des ambitions économiques à l'échelle mondiale. Pourtant, du modèle antique au CIO moderne, l'olympisme a toujours été traversé de contradictions entre idéal universaliste, intérêts privés, logiques nationales et marchandisation croissante.

Ce chapitre analyse l'histoire des Jeux, le rôle du CIO et les mutations récentes des méga-événements olympiques pour interroger ce qu'ils révèlent du sport mondial. Pour les étudiants en STAPS, il s'agit de dépasser la simple fascination pour les podiums afin de comprendre les logiques d'organisation, de pouvoir et de valeurs structurant l'olympisme contemporain.

1 Des Jeux antiques aux Jeux modernes : héritages, ruptures et réinventions

1. Les Jeux antiques : un enracinement religieux et civique

Les Jeux olympiques antiques, organisés à Olympie à partir de la Grèce ancienne, constituent d'abord une grande fête religieuse en l'honneur de Zeus. Ils s'inscrivent dans un réseau de Jeux panhelléniques (Delphes, Némée, Isthme) qui structurent le calendrier et l'espace symbolique du monde grec. L'athlète victorieux incarne la grandeur de sa cité et l'*arété*, tout en bénéficiant de privilèges matériels et symboliques (statues, hymnes, exemptions d'impôts, etc.).

Ces Jeux articulent fortement trois dimensions :

- une dimension religieuse : sacrifices, processions, culte rendu au dieu,
- une dimension politique : affirmation de l'unité grecque malgré les rivalités entre les cités, affichage de puissance des *poleis* (cité-États grecques),
- une dimension culturelle : exaltation du corps masculin, du courage, de la maîtrise de soi et de la capacité à se distinguer dans la compétition.

Pour autant, ces Jeux restent réservés à une fraction de la population (hommes libres) et sont indissociables d'une société esclavagiste, patriarcale et guerrière. Ils se distinguent donc très clairement du sport moderne, même si le symbole olympique persiste dans la construction de ce dernier.

ZOOM

JEUX ANTIQUES ET SPORT MODERNE

- Fête religieuse vs méga-événement médiatisé.
- Cité grecque vs État-nation et marché global.
- Hommes libres d'une société esclavagiste vs diversité affichée des publics et des participants.

2. Pierre de Coubertin et la naissance de l'olympisme moderne



▲ Pierre de Coubertin, artisan de la réinvention des Jeux olympiques.

IDÉAL OLYMPIQUE COUBERTINIEN

NOTION CLÉ

- Universalisme proclamé, mais enracinement dans une vision occidentale du monde.
- Amateurisme et culte de l'effort « désintéressé ».
- Paix par le sport, mais dans un contexte de rivalités nationales fortes.

À la fin du XIX^e siècle, le baron Pierre de Coubertin promeut la réactivation de Jeux olympiques modernes. Son projet répond au contexte de l'époque :

- la montée du nationalisme et la rivalité entre puissances européennes,
- la diffusion des sports anglais dans les élites européennes,
- les préoccupations éducatives : former une jeunesse virile, disciplinée, patriote, par l'exercice physique.

Pour Coubertin, les Jeux modernes doivent :

- rassembler des nations dans une compétition pacifique, censée prévenir la guerre en substituant l'affrontement sportif à l'affrontement armé,
- valoriser l'amateurisme, qui oppose le « vrai » sportif désintéressé aux professionnels motivés par l'argent,
- exalter des valeurs universelles, qu'il associe au modèle occidental : courage, effort, loyauté, esprit de chevalerie, obéissance aux règles, respect de l'adversaire.

Mais ce projet est aussi profondément marqué par son temps :

- il repose sur un modèle masculin, où le rôle des femmes est quasi inexistant,
- il valorise les élites sociales et culturelles, au détriment des classes populaires,
- il hiérarchise implicitement les civilisations, en plaçant l'Europe au centre.

Les premiers Jeux modernes à Athènes (1896), puis les éditions suivantes (Paris 1900, Saint-Louis 1904, Londres 1908, Stockholm 1912) mettent progressivement en place un « dispositif » combinant des cérémonies, une compétition et des symboles (drapeaux, hymnes, défilés nationaux) et s'ancrent dans le calendrier international.

2 Le CIO : une association privée à la puissance quasi étatique

1. Statut, gouvernance et ressources

Le Comité international olympique (CIO) est une association de droit privé, composée de membres cooptés. Il ne dépend formellement d'aucun État, mais exerce un pouvoir d'ampleur mondiale sur le sport olympique. Il définit les règles du mouvement olympique (charte olympique), attribue les villes hôtes des Jeux, reconnaît les comités nationaux et dialogue avec les fédérations internationales.

Ses ressources principales sont :

- le contrôle exclusif des symboles olympiques (anneaux, drapeau, devise, appellation « Jeux olympiques »),
- les droits de retransmission audiovisuelle vendus à des diffuseurs du monde entier,
- les contrats de sponsor avec de grandes multinationales, qui deviennent alors des « partenaires olympiques ».

Cette combinaison donne au CIO une capacité financière considérable et un rôle de pivot entre États, villes, fédérations sportives, sponsors et médias.



▲ Le CIO, une association privée à portée mondiale.

NOTION CLÉ GOUVERNANCE OLYMPIQUE

- Acteur privé, mais rôle quasi-étatique.
- Autonomie affichée vs dépendance financière et politique.
- Interface entre États, villes, fédérations, médias, sponsors.

2. Autonomie proclamée et dépendance réelle

Le CIO revendique une autonomie vis-à-vis des pouvoirs politiques : selon la charte olympique, les comités nationaux doivent être libres de toute ingérence gouvernementale. Cette position vise à préserver l'affranchissement du sport face aux intérêts politiques. En réalité, cette autonomie est relative :

- l'organisation concrète des Jeux dépend fortement des États et des villes hôtes, qui financent une part importante des infrastructures et assurent la sécurité,
- les États utilisent le sport comme outil diplomatique : ils peuvent faire pression via des boycotts, des candidatures, des politiques de haut niveau,
- le CIO doit sans cesse composer avec des contextes géopolitiques complexes (Guerre Froide, conflits régionaux, tensions autour des droits humains, etc.).

Cette dialectique entre autonomie et interdépendance fait du CIO un acteur clé de la « diplomatie sportive », obligé de négocier en permanence avec les États, les organisations internationales et les fédérations.

3 Explosion des coûts, « héritage » et politiques de performance

1. Études de cas de villes hôtes : réussites et controverses

a) Les « Jeux modèles » : Barcelone 1992

Les Jeux de Barcelone 1992 sont souvent présentés comme un exemple de réussite en matière de *legacy* (héritage). La ville a utilisé les Jeux comme levier de transformation urbaine :

- réaménagement du front de mer, ouverture de la ville sur la mer,
- rénovation de quartiers dégradés, amélioration des réseaux de transport,
- création d'équipements sportifs et culturels réutilisés par la suite.



▲ Barcelone 1992 : la ville transformée par les Jeux.

Ce cas permet de comprendre que :

- les Jeux peuvent servir de catalyseur pour des projets urbains préexistants, accélérant des transformations planifiées,
- l'image internationale de la ville peut être durablement modifiée (Barcelone devient un symbole de modernité, de dynamisme culturel et touristique),
- mais ces transformations ont aussi des coûts sociaux : gentrification, hausse des prix de l'immobilier, marginalisation de certaines populations.

b) L'exemple controversé : Athènes 2004

Les Jeux d'Athènes 2004 illustrent l'envers du décor. Présentés comme un « retour aux sources », ils ont entraîné :

- une explosion des coûts, bien supérieurs aux prévisions initiales.
- la construction d'équipements surdimensionnés, parfois sous-utilisés après les Jeux,
- des critiques sur la contribution de ces dépenses à la fragilité financière du pays, dans un contexte de crise économique ultérieure.

Ce cas permet de discuter :

- la question de la soutenabilité financière des méga-événements pour des États aux ressources limitées,
- le risque de « friches olympiques » (installations sans usages pérennes),
- le décalage entre discours sur l'héritage et réalités socio-économiques.

c) Pékin 2008, Sotchi 2014, Rio 2016 : prestige, autoritarisme et contestations

D'autres éditions récentes illustrent des enjeux spécifiques :

- Pékin 2008 : vitrine de la puissance chinoise, mise en scène spectaculaire, mais aussi critiques sur les droits humains, les expulsions de populations pour construire les sites, et la surveillance accrue,

- Sochi 2014 : Jeux d'hiver à coûts très élevés, dans un contexte de régime autoritaire, avec des débats sur la corruption, l'impact environnemental, et des tensions géopolitiques,
- Rio 2016 : organisation marquée par des difficultés économiques, des scandales politiques, des protestations sociales, des inquiétudes sanitaires, et une forte interrogation sur l'héritage pour les quartiers populaires.

Ces études de cas permettent de montrer que :

- l'accueil des Jeux est souvent un pari politique : améliorer l'image du pays, affirmer une puissance, moderniser des infrastructures,
- ce pari comporte des risques : endettement, contestations, critiques internationales, inégalités renforcées,
- les méga-événements sportifs peuvent exacerber des tensions sociales préexistantes, plutôt que les résoudre.

2. Médailles, modèles de performance et inégalités

L'enjeu des médailles structure la politique de nombreux États :

- certains mettent en place des systèmes centralisés de détection, de formation et de soutien aux athlètes (modèles de type « sport-État »),
- d'autres reposent davantage sur des clubs, des universités, des structures privées, avec des soutiens publics plus ou moins importants.

La compétition pour les médailles engendre :

- une spécialisation stratégique (focus sur des disciplines où un pays a historiquement de bons résultats ou un avantage structurel).
- une montée des technologies d'entraînement, de la nutrition, de l'analyse de la performance.
- des risques accrus liés au dopage, à la pression psychologique, au contrôle des corps qui interrogent les valeurs officiellement promues par l'olympisme.

Cette dimension relie directement l'olympisme à la sociologie, aux politiques publiques et aux enjeux de santé.



▲ Pékin, Sochi, Rio : prestige, coûts et contestations.

ZOOM

MODÈLES DE PERFORMANCE OLYMPIQUE

- Modèles étatiques centralisés vs modèles plus libéraux.
- Effets sur la carrière des athlètes, la précocité des spécialisations, la reconversion.
- Tensions entre quête de médailles et protection de la santé.

4 Le programme olympique : entrées, sorties et hiérarchie des disciplines

1. Critères d'entrée au programme olympique

Pour qu'un sport entre ou reste au programme, plusieurs critères sont mis en avant :

- diffusion mondiale : pratique dans un nombre suffisant de pays et de continents,
- existence d'une fédération internationale structurée, reconnue par le CIO,
- compatibilité avec les valeurs et contraintes olympiques : sécurité des athlètes, arbitrage, lutte contre le dopage, faisabilité logistique,
- attractivité pour les médias et le public : format télégénique, lisibilité des règles, potentiel d'audience.

Ces critères ne sont pas purement techniques. Ils sont traversés par des enjeux politiques (capacité de *lobbying* des fédérations), économiques (poids des diffuseurs et des sponsors) et culturels (volonté de rajeunir l'image des Jeux, d'attirer de nouveaux publics).

2. Exemples de disciplines entrées ou sorties



▲ Le programme olympique, entre héritage et innovations.

Quelques exemples significatifs :

- le rugby à XV fut présent au début du XX^e siècle puis retiré. Le rugby à 7 a fait son retour au XXI^e siècle dans un format plus court, jugé plus adapté à la télévision et au calendrier des Jeux,
- le golf, discipline historiquement associée aux élites sociales a été réintroduit dans le programme, ce qui témoigne de l'importance des marchés et des intérêts économiques,
- certaines disciplines historiques ont disparu ou ont été marginalisées faute de diffusion suffisante, d'impact médiatique ou de capacité à s'adapter aux contraintes logistiques,
- des sports urbains ou de glisse (skateboard, BMX, escalade sportive, *breaking*) ont été ajoutés récemment, répondant à la volonté d'attirer un public jeune et de refléter de nouvelles cultures sportives.

Ces évolutions montrent que :

- le programme olympique n'est pas figé, il reflète les transformations du champ sportif global,
- l'entrée au programme peut profondément transformer une pratique (standardisation des règles, changement de format, modification des cultures de pratique),
- de nombreuses pratiques populaires restent exclues car elles ne rentrent pas dans les cadres de la sportivisation olympique (ancrage local, absence de fédération internationale puissante, difficultés de télédiffusion).

SPORTIVISATION OLYMPIQUE

- Sélection de pratiques répondant à des critères de diffusion, de gouvernance et de télégenie.
- Standardisation des règles et formats pour entrer dans la « grammaire » olympique.
- Hiérarchisation implicite entre sports olympiques et non olympiques.

NOTION CLÉ

5 Grandes crises olympiques : boycotts, attentats, scandales

1. Boycotts et affrontements politiques

Plusieurs éditions des Jeux ont été marquées par des boycotts massifs, révélateurs des tensions géopolitiques de leur temps :

- pendant la Guerre Froide, des boycotts ont opposé les blocs de l'Ouest et de l'Est, chaque camp cherchant à délégitimer l'autre et à affirmer sa supériorité morale et politique,
- d'autres boycotts ont été motivés par des dénonciations de violations des droits humains ou de politiques d'apartheid et de ségrégation.

Ces boycotts ont privé les Jeux de nombreux athlètes, remis en cause le discours de neutralité politique et montré que les États n'hésitent pas à instrumentaliser l'olympisme à des fins diplomatiques.

ZOOM

BOYCOTTS OLYMPIQUES

- Enjeux symboliques : « punir » un régime, se positionner sur la scène internationale.
- Conséquences sportives : compétitions déséquilibrées, carrières d'athlètes affectées.
- Limites du discours d'apolitisme.

2. Attentats et violences

Certaines éditions ont été marquées par des épisodes de violence extrême, notamment des attentats visant les Jeux ou les délégations :

- une édition emblématique du XX^e siècle a vu une délégation nationale attaquée par un commando armé, entraînant la mort d'athlètes et de membres de l'encadrement,
- d'autres menaces ou attaques ont visé des sites olympiques ou des infrastructures associées.

Ces événements ont constitué des chocs pour le mouvement olympique, révélant que les Jeux peuvent devenir une cible privilégiée pour des groupes cherchant une visibilité mondiale. Ils ont conduit à :

- un renforcement spectaculaire des dispositifs de sécurité autour des sites olympiques,
- une réflexion sur la vulnérabilité des méga-événements sportifs,
- des débats sur l'équilibre entre ouverture des Jeux au public et sécurisation des lieux.



▲ Les Jeux confrontés à la violence politique.

Réviser efficacement les sciences humaines en STAPS n'a jamais été aussi clair et visuel.

Ce livre propose une synthèse complète des notions essentielles en histoire, psychologie et sociologie, pour accompagner les étudiants de la L1 à la L3. Pensé comme un véritable outil de révision, il permet d'aller à l'essentiel, de comprendre rapidement et de mémoriser durablement.

Un format visuel :

- ▶ 30 chapitres structurés pour couvrir tout le programme
- ▶ 30 synthèses claires pour retenir l'essentiel rapidement
- ▶ 34 tableaux, plus de 150 photos et schémas
- ▶ 30 cartes mentales pour visualiser les concepts en un coup d'œil
- ▶ 150 exercices pour s'entraîner, s'auto-évaluer et réussir les examens

Un outil pensé pour être efficace :

- ▶ Mieux comprendre les enjeux du sport et de l'EPS
- ▶ Structurer ses connaissances
- ▶ Gagner du temps dans ses révisions

Plus qu'un manuel, c'est un support de travail complet pour transformer les sciences humaines et sociales en véritable atout de réussite en STAPS.



GUILLAUME DIETSCH est enseignant en STAPS à l'Université Paris-Est Créteil. Il est agrégé d'EPS, formateur et jury aux concours de recrutement en EPS (Agrégation et CAPEPS). Il est l'auteur de plusieurs ouvrages : *Une histoire politique de l'EPS* (2022), *Les jeunes et le sport. Penser la société de demain* (2024) et *La France n'est pas un pays de sport ? Ce que le sport dit de notre société* (2026), parus aux Éditions De Boeck Supérieur.

JÉRÔME FRIGOUT est enseignant-chercheur en STAPS à l'Université Paris-Est Créteil. Il est Maître de conférence et Directeur du Département STAPS de Créteil. Il est aussi titulaire d'un B.E.E.S. du 2^e degré karaté et ceinture noire 6^e dan de cette activité. Il a été précédemment Directeur Technique Départemental pendant 20 ans pour la FFKaraté et Directeur d'un club omnisports.

29,90 €

ISBN : 978-2-8073-2674-3



9 782807 326743

De Boeck Supérieur s'engage
durablement
pour l'environnement



www.deboecksuperieur.com