

UNIVERSITÉ DE LIMOGES
FACULTÉ DE LETTRES ET DE SCIENCES HUMAINES

THÈSE

Pour obtenir le grade de
DOCTEUR DE L'UNIVERSITE DE LIMOGES

Discipline : Sciences du langage
présentée et soutenue publiquement

par

M. SONG Chi-Man

Titre:

**Rôles et parcours actantiels dans les sports collectifs :
le cas du football.**

Contribution à une sémiotique des pratiques sportives.

Directeur de thèse :

M. FONTANILLE Jacques

M. DARRAULT-HARRIS Ivan, Professeur, IUFM de Limousin

M. FONTANILLE Jacques, Professeur, Université de Limoges

M. RACCAH Pierre-Yves chargé de recherches, HDR, Université de
Limoges

M. URBAIN Jean-Didier, Professeur de l'université de
Versaille

Année 2003

REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier très sincèrement Monsieur Jacques Fontanille pour son soutien, sa bienveillante rigueur et ses précieux conseils.

Je remercie mes amis, Stéphane Lavauzelle, Stéphane Guitard et Gilles Visy, pour leur aide dans ma correction.

Je pense aussi à mes parents, ma femme, Sung-Hee, et mes filles, Ji-Inn et Ji-Yoon.

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	9
PREMIÈRE PARTIE	18
1. L'activation et la passivation actantielles : théorisation de la transformation actantielle	19
1.1. La détermination des statuts actantiels par la modalité	19
1.1.1. La modalité du <i>vouloir</i> et l'effet sémantique <i>actif</i>	20
1.1.2. Le <i>vouloir</i> ou le <i>devoir</i>	23
1.1.3. Le <i>vouloir</i> et le <i>pouvoir</i>	25
1.2. Actant actif vs actant passif	27
1.2.1. La détermination des relations des actants actifs et passifs	27
1.2.2. Changement graduel des statuts actantiels	29
1.2.3. Présentation des statuts actifs ou passifs des actants par la théorie des catastrophes	31
1.3. Les statuts actantiels définis par les propriétés de l'actant	33
1.3.1. Le sujet vs l'objet de valeur	34
1.3.1.1. L'investigation des valeurs dans l'objet ou l'instauration de l'objet de valeur	35
1.3.1.2. La conversion de l'objet de valeur en sujet	38
1.3.2. Destinateur et Destinataire : relation hiérarchisée	40
1.3.2.1. Les statuts actantiels dans la manipulation	41
1.3.2.2. Les statuts actantiels dans la sanction	44
1.3.3. Informateur et Observateur	46
1.4. Des passions dans la transformation actantielle	48
1.4.1. Des passions dans l'actant actif ou dans l'activation actantielle	51
1.4.2. Des passions dans l'actant passif ou dans la passivation actantielle	54

2 Transformation passive au niveau phrastique : analyse sémio linguistique	57
2.1. La théorie scénique de Lucien Tesnière	58
2.1.1. La classification des verbes	59
2.1.2. Le transit passif.....	61
2.2. La théorie casuelle	66
2.2.1. La théorie de Charles J Fillmore.....	66
2.2.2. La théorie de John M Anderson.....	70
2.3. Un essai d'homologation entre le niveau narratif et le niveau phrastique de Georges Maurand	75
2.4. L'approche sémiotique du niveau phrastique	79
2.4.1. la strate phrastique dans le parcours génératif.....	79
2.4.2. La schématisation sémiotique de la transformation passive.....	81
2.5. L'observation sémiotique de la manifestation phrastique par Jacques Fontanille.....	88
2.5.1. L'actant positionnel et l'actant transformationnel.....	88
2.5.2. La projection des actants positionnels sur les actants transformationnels	91
2.5.3. L'activation et la passivation dans la manifestation phrastique	93
 DEUXIÈME PARTIE	 97
 1. La construction sémiotique du football	 98
1.1. Le discours du football	99
1.1.1. La définition et la distinction entre l'événement et la transformation... 99	
1.1.2. L'événement sportif, parcours ouvert.....	101
1.2. L'actant collectif dans le discours du football.....	103
1.2.1. La définition.....	104
1.2.1.1. La constitution figurative de l'actant collectif du football	105
1.2.1.2. La conversion qualitative de la quantité, conversion des acteurs en actant collectif.	106
1.2.1.3. L'actant collectif et la compétence modale commune	108
1.2.2. La catégorisation de l'actant collectif : la distinction entre le jeu collectif et le jeu individuel	111
1.2.3. L'exclusion d'un membre de l'actant collectif.....	116

1.3. L'arbitre, l'entraîneur et les joueurs : le Destinateur et le Destinataire..	120
1.3.1. L'entraîneur et les joueurs	121
1.3.2. L'arbitre et l'équipe	122
1.4. Le spectateur	125
1.4.1. La reconnaissance, condition nécessaire de la constitution actantielle	126
1.4.2. Une typologie de l'actant collectif « public ».....	128
1.4.3. Interactions cognitives entre l'observateur et l'informateur.....	130
1.4.4. Un observateur pas comme les autres.....	131
1.4.5. L'observateur et la passion	134
1.4.6. Le spectateur et le téléspectateur	137
2. Les trois niveaux de segmentation du match	139
2.1. La segmentation « réglementaire ».....	139
2.1.1 Ballon hors du jeu et ballon en jeu	140
2.1.1.1. Deux types de segments par la sortie de ballon hors du terrain.	141
2.1.1.2. Arrêt du jeu par l'arbitre	144
2.2. La segmentation « tactique »	149
2.2.1. Le programme et le contre-programme	150
2.2. Systèmes de jeu.....	154
2.2.3. La segmentation « tactique » sur le plan actantiel.....	157
2.2.3.1. Le changement de joueur.....	157
2.2.3.2. L'expulsion de joueur	159
2.2.4. La segmentation « tactique » sur le plan spatial	162
2.2.5. La segmentation « tactique » sur le plan temporel	165
2.2.5.1. Le changement de la tactique temporelle selon l'adversaire.....	166
2.2.5.2. Les segments d'attaque et de défense déterminés par la temporalité	168
2.3. La segmentation « narrative et modale »	171
2.3.1. La domination dans le schéma de l'épreuve.....	172
2.3.2. Critères figuratifs de la domination	174
2.4. Enchaînements entre types de segments.....	179
2.4.1. L'enchaînement du segment de sortie d'une ligne de touche avec d'autres types de segment	180
2.4.2. L'enchaînement dans le coup de pied de but.....	182
2.4.3. L'enchaînement dans le coup de pied de coin	182
2.4.4. L'enchaînement dans le but marqué	183
2.4.5. L'enchaînement dans le hors-jeu	184
2.4.6. L'enchaînement dans les fautes	185

TROISIÈME PARTIE	187
1. Statuts actantiels actifs et passifs dans le football	188
1.1 Formes figuratives de l'activité et de la passivité dans le football.....	188
1.1.1. Football, jeu de l'espace.	189
1.1.2. La conjonction déterminant l'activité actantielle	194
1.1.3. Domination en qualité/efficacité de jeu	196
1.2. Le statut actantiel d'activité ou de passivité dans les trois niveaux de segmentation.....	197
1.2.1. L'actant actif ou passif des segments réglementaires.....	198
1.2.2. Le statut actif ou passif des actants dans les segments tactiques.....	199
1.2.3. Le statut actantiel dans les segments narratifs et modaux	201
2. Quelques remarques sur les particularités du football	204
2.1. Des réflexions cognitives sur le football	204
2.1.1. La stratégie de la dimension cognitive : phénoménologie cognitive de la mémoire.....	205
2.1.2. La connexion multidimensionnelle.....	207
2.1.3. Le sujet de séparation et la compétence modale non concomitante entre le <i>savoir</i> et le <i>pouvoir</i>	212
2.1.4. Le Moi-chair et le Soi-corps propre.....	214
2.1.5. La norme de juste mesure sur les trois niveaux	217
2.1.5.1. La norme actantielle	219
2.1.5.2. La norme spatiale.....	220
2.1.5.3. La norme temporelle.....	221
2.2. La temporalité et l'aspectualité dans le discours du football.....	224
2.2.1. L'aspectualité dans le schéma narratif de l'épreuve.....	224
2.2.2. L'aspectualité et la spatialité	226
2.2.3. La temporalité et les passions	227
2.3. Rythme dans le football	229
2.3.1. Le rythme et la transformation actantielle	230
2.3.2. Communication entre les joueurs et les spectateurs sur trois dimensions.	233
2.3.2.1. La dimension cognitive : connaissances des règles, des tactiques et des enjeux.	234
2.3.2.2. La dimension identitaire : appartenance à une ville, une région et un pays.....	236

2.3.2.3. La dimension passionnelle et impressive : communication par le rythme.....	238
2.4. Le point de vue dans le football.....	239
2.4.1. Le point de vue et la perception imparfaite	240
2.4.1.1. La perception imparfaite dans le football : la condition physique du sujet humain et la condition matérielle du stade	242
2.4.1.2. La perception imparfaite de l'arbitre	245
2.4.2. Le point de vue et la manifestation phrastique	247
2.4.3. Le point de vue et l'axiologie du sport	249
2.4.4. Le point de vue et la passion.....	251

QUATRIÈME PARTIE.....

1. La segmentation du match

1.1. La segmentation « réglementaire ».....

1.2. La segmentation « tactique »

1.2.1. La segmentation tactique sur les trois plans selon le changement de système de jeu

1.2.2. Interprétation des tactiques selon deux conceptions : la bonne distance et le programme et le contre-programme

1.2.3. Problématique de la segmentation

1.3. La segmentation « narrative et modale ».....

1.3.1. Trois segments narratifs.....

1.3.2. Structure narrative du match.....

2. Les statuts actantiels des deux sujets collectifs

2.1. L'application des trois critères au match

2.2. Détermination des statuts actantiels au niveau phrastique : l'actant positionnel et l'actant transformationnel.....

3. Les protagonistes du football.....

3.1. L'action de simulation

3.1.1. L'interaction cognitive entre l'observateur et l'informateur

3.1.2. La véridiction et le conflit des points de vue.....

3.1.3. La contestation : la relation dissymétrique entre le sujet et le Destinataire	294
3.2. Les spectateurs, le douzième joueur	295
4. Le football est-il un jeu prévisible ou imprévisible ?.....	298
4.1. Entre les pronostics et le résultat	299
4.2. Entre la tactique et le résultat.....	301
4.3. Entre la domination figurative et la domination narrative.....	302
4.3.1. La modalité de la <i>chance</i>	304
4.3.2. La synchronisation et la désynchronisation.....	305
5. La question de l'identité dans le match.....	307
5.1. Le jeu individuel de l'Italie et le jeu collectif de la Corée	307
5.2. La communication identitaire entre les joueurs et les spectateurs.....	309
6. Les passions manifestées au cours du match.....	312
6.1. Les passions avant le match.....	312
6.2. Les passions après le match.....	314
CONCLUSION	319
BIBLIOGRAPHIE.....	323
ANNEXES 1	332
ANNEXES 2	349
INDEX.....	356

INTRODUCTION

La sémiotique confirme de plus en plus sa force d'analyse en appliquant ses méthodes à différents types de discours. Elle peut être caractérisée par deux méthodes d'analyse. Tout d'abord, la structure sémiotique nous permet l'analyse partielle d'un objet sémiotique grâce à l'indépendance théorique de chaque niveau. Elle est aussi désignée à l'analyse exhaustive d'un corpus grâce à l'équivalence cohérente entre des niveaux. Nous choisissons la première méthode : l'analyse des statuts que chaque actant peut avoir à son parcours narratif. Pourtant, même si notre méthode repose sur le choix d'une partie de la structure générale de la sémiotique, elle a recours à d'autres niveaux pour garantir la meilleure procédure possible. C'est dans ce double contexte que nous plaçons notre analyse.

Le parcours narratif du sujet se caractérise par ses propriétés anthropomorphes. Quelque parcours qu'il suive, son statut actantiel change régulièrement ou irrégulièrement. Parmi différents statuts, nous nous intéressons à l'activité et à la passivité des actants. Un actant peut devenir actif ou passif à tous les moments de son parcours. De plus, cette modulation des statuts actantiels se manifeste à la fois entre des actants et entre des rôles actantiels. Comme un acteur peut avoir plusieurs rôles actantiels, un actant ou un rôle actantiel peut avoir des statuts actif ou passif.

Ces deux types de statut s'observent souvent dans l'interaction actantielle. Si nous reconnaissons que l'interaction perpétuelle entre actants est présente dans différents discours, la dynamique activité/passivité réclame sa place dans la structure sémiotique.

La caractéristique interactive de cette dynamique nous place devant trois couples d'actants qui reposent sur la détermination réciproque : sujet et objet, Destinateur et Destinataire, et observateur et informateur. Leur relation attire notre attention, dans la mesure où un actant de chaque couple est caractérisé par la passivité actantielle ; tout d'abord, l'intentionnalité du sujet rend passif l'objet de valeur ; dans le deuxième couple, le sens du transfert du

savoir et du *pouvoir* est à l'origine de la passivité du Destinataire ; quant au troisième cas, l'acte d'observation cognitive explique le statut passif de l'informateur.

Pourtant, nous ne nous contentons pas de cette simple observation des statuts statiques. Nous remarquons que la réaction de l'actant passif garantit l'activité actantielle ; un actant peut réagir contre ou pour l'autre actant ; cette réaction accompagne le changement de statut actantiel. Ainsi, nous chercherons la dynamique activité/passivité dans différents types de réactions qui s'observent pour les trois couples d'actants.

Il est aussi important de savoir ce qui permet cette réaction. Le point de vue de notre recherche suppose que le changement dynamique de statuts actantiels est régi par la modalisation telle que la définit la sémiotique greimassienne ; la modalité du *vouloir* qui produit l'effet sémantique *actif*, prend le rôle principal dans l'activation et la passivation. L'actant devient actif, quand il est modalisé par le *vouloir*. Logiquement, l'absence de cette modalité entraîne la passivité actantielle. Nous examinerons le *vouloir* dans la structure modale pour exclure d'autres modalités de la détermination de l'activité actantielle.

Pour valider cette hypothèse, il est indispensable de l'appliquer à un discours concret. Nous choisissons le football. Nous justifions notre choix, par le fait que le football est caractérisé par l'interaction compétitive. Nous pouvons dire qu'un match de football est constitué de plusieurs actions intersubjectives. Deux équipes s'affrontent sur le terrain pour le même objectif. Leurs interactions permanentes entraînent différents statuts actantiels qui peuvent être explicités par la dynamique de l'activation et de la passivation. De plus, la modulation des statuts actif ou passif est une des propriétés des jeux stratégique ou tactique comme football. Le parcours de

chaque actant du football, mené par les interactions stratégique ou tactique, est caractérisé par le changement des statuts actif ou passif.

Pourtant, pour observer ce phénomène dans le football, nous avons besoin au préalable d'en préparer la construction sémiotique. Ce travail préliminaire n'est pas envisagé seulement pour l'application de notre hypothèse théorique, mais aussi pour élargir l'horizon sémiotique.

Dans la mesure où nous trouvons le procès sémiotique dans le football, nous le considérons comme discours, discours non-verbal. Surtout, le football est un discours en acte qui se produit par l'interaction de deux actants énonciatifs, figurativisés en joueurs et spectateurs. Si l'un des deux actants vient à manquer, le spectacle n'a pas lieu, surtout dans le cas de football professionnel. Ainsi, nous ne considérons pas seulement le football comme un jeu entre les joueurs, mais aussi comme l'interaction permanente entre deux sujets énonciatifs. Leurs interactions dans le stade se manifestent par des gestes signifiants au cours du déroulement du match.

Le football est une pratique sportive figurativisée par les gestes et les mouvements des joueurs. Ainsi, la gestualité du football peut faire l'objet d'une recherche sémiotique. Mais, l'objectif de notre recherche est d'analyser les jeux stratégiques de football, nous nous concentrerons donc sur le jeu proprement dit, la partie essentielle du spectacle dans le stade ; l'analyse des gestes des acteurs du football restant un autre sujet d'étude.

Tout d'abord, un match de football correspond aussi au schéma narratif de l'épreuve ; la transformation narrative résume la structure sémiotique du match de football ; l'état final et transformé correspond au résultat final du match. Autrement dit, le football est aussi un discours narratif. Nous pouvons construire le match de football comme l'enchaînement narratif qui est constitué de différentes unités narratives : la confrontation, la domination et la conséquence.

L'enchaînement narratif du football est aussi régi par des tactiques cognitives. Nous pouvons même dire que des interactions cognitives permanentes caractérisent le football ; la construction tactique et l'interprétation de la tactique adverse se répètent tout au long du match. S'il ne repose pas sur une bonne tactique, le bon enchaînement narratif du match ne peut pas être garanti. Ainsi, il est important de comprendre la structure cognitive du football.

Des actions pragmatiques peuvent aussi accompagner des manifestations passionnelles. Les joueurs manifestent leur passion selon le déroulement ou le résultat du match. Nous remarquons que le jeu peut être influencé par les manifestations des passions. Ainsi, l'analyse des passions du football est aussi liée à la dimension pragmatique.

Même si différents types d'action des joueurs sont répartis sur les trois dimensions, ils sont globalement régis par la conception sémiotique. Ces actes sémiotiques se figurativisent par des gestes et des mouvements des joueurs sur le terrain. En ce sens, le football possède sa propre syntaxe du plan d'expression. Nous devons concentrer notre attention sur la construction de cette syntaxe. Autrement dit, il s'agit de chercher les formes figuratives de chaque dimension et de construire la syntaxe de chacune.

Pour la construction sémiotique du football, nous adoptons une méthode qui s'appuie sur deux niveaux : le match concret et ses commentaires dans le journal sportif. Le football est un jeu complexe. Sans comprendre ses règles, tactiques et enjeux, la sémiotique ne peut pas l'interpréter. Nous utiliserons des exemples concrets qui viennent des commentaires et des descriptions des journaux sportifs. C'est-à-dire que nous les utiliserons comme des acquis techniques du football. Nous n'avons pas pour objectif principal de développer l'analyse des journaux, mais de traiter, à proprement parler, la pratique sportive. En intégrant ces acquis à l'analyse de la pratique sportive,

nous parviendrons à comprendre les spécificités propres du football et à construire sémiotiquement cette forme signifiante.

Ainsi, le va et vient entre la pratique sportive et le discours du journal sportif caractérisent la méthode retenue pour notre analyse sémiotique du football. Pourtant, tant que la conception construite s'applique à un match concret, l'application est beaucoup plus fidèle à l'analyse de la pratique sportive.

En fin de compte, notre recherche a un double objectif. Le premier est de montrer clairement le dynamisme de la transformation actantielle. Nous expliquerons le changement dynamique des statuts actantiels d'activité et de passivité. Le deuxième est de construire le discours du football. Ensuite, nous ne négligerons pas l'application du premier au deuxième ; nous examinerons les statuts actantiels qui se manifestent dans le discours du football. Telle est l'armature générale de notre recherche.

Nous consacrons la première partie à la théorisation de la transformation actantielle sans introduire le problème du discours du football. Notre conception ne doit pas s'appliquer uniquement au discours du football. Si elle s'applique à différents types de discours, elle aura une partie générale. C'est la raison pour laquelle nous n'introduisons pas le problème du football lors du développement théorique.

Nous effectuons aussi des analyses du niveau phrastique. La transformation actantielle entre l'activité et la passivité s'inspire en effet de la transformation passive du niveau phrastique. Pourtant, nous n'envisageons pas un examen exhaustif des conceptions linguistiques. En observant les théories qui peuvent avoir quelque résonance en sémiotique, nous montrerons leur avantage et leur limite théorique. En procédant à cette démarche, nous aurons l'avantage d'expliquer la manifestation phrastique de la transformation actantielle.

En deuxième partie, nous nous concentrons sur la construction sémiotique du football. La considération de ses spécificités accompagnera l'analyse de ses protagonistes : les joueurs, les spectateurs, l'entraîneur et l'arbitre. La seule observation des actions des joueurs simplifie trop le football et ne permet pas son interprétation sémiotique. Au contraire, différentes interactions entre ces protagonistes constituent le vrai visage du football. Comme ils sont des acteurs qui assument plusieurs rôles actantiels, il nous faut ici un examen attentif. De plus, il est important de reconnaître que des joueurs ou des spectateurs constituent l'actant collectif.

Ensuite, nous chercherons les critères concrets de la segmentation du match. Même si un match correspond à un schéma narratif, il est constitué de plusieurs unités narratives. Ainsi, cette démarche est nécessaire pour l'analyse concrète. Pour la meilleure interprétation du match, la segmentation s'effectuera sur les trois niveaux, réglementaire, tactique et narratif. Ceux-ci possèdent leur autonomie, mais ils s'enchaînent souvent dans le match. Comme chaque segmentation repose sur son propre critère, l'examen de trois types de segmentation nous permet d'explicitier différentes phases du match.

La troisième partie joue le rôle d'une transition pour passer à l'application. Nous cherchons les formes figuratives des statuts actantiels. Il s'agit de savoir comment l'activité et la passivité actantielles se manifestent concrètement et de manière observable dans le football. Il nous faut savoir sous quelles formes figuratives, la modalité du *vouloir* en particulier se manifeste dans le match de football.

En même temps, nous nous procurons quelques méthodes supplémentaires qui sont supposées nécessaires à l'analyse du discours du football ; nous introduisons quelques remarques sur la dimension cognitive, le problème du point de vue et celui de la communication entre actants sur différentes dimensions. Cet examen n'est pas secondaire pour l'analyse du match. Il est même indispensable pour comprendre certains aspects du match

qui ne sont pas négligeables. Les remarques cognitives ne se limitent pas à expliquer la tactique du football. Ils explicitent aussi la relation non équivalente entre la compétence et la performance qui s'observe sur plusieurs points dans le match. L'examen du point de vue montre la perception imparfaite qui est inévitable chez les spectateurs. Le problème de la communication explicite différentes relations entre les joueurs et les spectateurs.

Nous rassemblons dans la quatrième partie tous les ingrédients essentiels à l'analyse. Nous nous concentrons sur l'application des statuts actantiels dans le match de football. Nous observons aussi d'autres phénomènes qui sont explicités à l'aide de la sémiotique. En fin de compte, cette partie sera consacrée à l'analyse du match des huitièmes de finale de la Coupe du Monde 2002 entre la Corée et l'Italie qui s'est déroulé en Corée.

Nous commençons par la segmentation sur les trois niveaux. La segmentation réglementaire repose sur la démarche qui coupe le cours du match en segments réglementaires. Pour la segmentation tactique, nous nous appuyons sur le système de jeu des deux équipes. Enfin, la segmentation narrative est une étape pour trouver la structure narrative du match.

A partir de la segmentation, nous poursuivons l'analyse. L'examen attentif des statuts actantiels accompagnera celui des protagonistes du football ; il s'agit de savoir comment leur interaction se manifeste et affecte le match. Ensuite, nous observerons le mécanisme de l'imprévisibilité du football dans le cas de notre corpus. En prenant en compte le problème de l'identité, nous déterminerons le style de jeu de deux équipes et la relation entre les joueurs et les spectateurs dans un match international. Enfin, nous n'oublierons pas de montrer des passions qui sont liées aux statuts actantiels.

Le football n'est pas encore exploré par la sémiotique. Si nous arrivons à mettre en œuvre notre d'hypothèses dans le cas de cette pratique sportive,

nous disposerons ainsi d'une autre sémiotique objet. Cette recherche est aussi une occasion de valider l'universalité de la sémiotique générale. En entamant cette recherche dans la forêt vierge qu'est le discours du football, nous espérons ainsi élargir l'horizon sémiotique.

PREMIÈRE PARTIE

1. L'activation et la passivation actantielles : théorisation de la transformation actantielle

1.1. La détermination des statuts actantiels par la modalité

La modalité est l'élément clef pour déterminer des statuts actantiels et leur transformation réciproque. Si nous nous rappelons que *les modalités sont des contenus qui définissent l'identité des actants*,¹ elles sont nécessaires à l'explication des statuts actantiels.

Mais elle(modalité) porte aussi sur les actants, en ce sens que le contenu sémantique de la modalité peut être considéré comme une propriété de l'actant lui-même, propriété nécessaire pour qu'il réalise l'acte.²

Selon Jacques Fontanille, le contenu sémantique de la modalité est considéré comme une propriété de l'actant. Celle-ci permet à l'actant de réaliser l'acte. Si la modalité du *vouloir* produit l'effet sémantique *actif*, celui-ci peut être considéré comme une propriété nécessaire à la réalisation de l'acte de l'actant. Désormais, l'actant devient actif et réalise l'acte.

Chaque fois que l'existence actantielle est exigée, nous rencontrons la modalité. Si nous observons la transformation actantielle, la modalité intervient positivement. Le *vouloir* déclenche l'opération. Ensuite d'autres modalités comme celle du *pouvoir* ou du *savoir* viennent la compléter.

¹ Jacques Fontanille, *Sémiotique du discours*, Limoges, PULIM, 1998, p.140.

² *Ibid.*, p. 166-167.

Plusieurs modalités participent à la construction des identités des actants. En ce sens, nous devons penser à la syntaxe inter-modale. Les phrases suivantes soutiennent notre hypothèse :

La dimension modale du discours peut donc maintenant être considérée comme celle où, par accumulation, combinaison ou transformation des modalités, les actants construisent progressivement leur identité.³

Nous remarquons que l'actant change d'identité par accumulation, combinaison ou transformation des modalités. Autrement dit, la modalité peut affecter le passage d'un actant actif à un actant passif ou celui d'actant passif à un actant actif. Pour notre étude, il s'agit de savoir quelles modalités agissent pour la construction de l'identité actantielle active ou passive.

1.1.1. La modalité du *vouloir* et l'effet sémantique *actif*

Désormais, nous expliciterons le rôle de la modalité du *vouloir* dans l'activation et la passivation.

Elle (*vouloir*) est responsable de l'effet sémantique *activité* par sa présence et de l'effet *passivité* par son absence.⁴

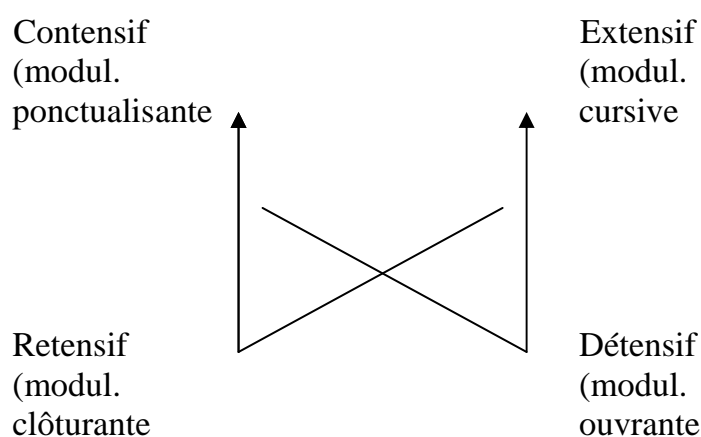
Selon Per Aage Brandt, l'activité ou la passivité dépend de la modalité du *vouloir*. Mais il ne donne pas plus d'information sur ce phénomène. Pour

³ *Ibid.*, p. 172.

⁴ Per Aage Brandt, *La charpente modale du sens. Pour une sémio-linguistique morphogénétique et dynamique*, Aarhus, Amsterdam et Aarhus University Presse, 1992, p. 47.

justifier sa proposition, nous allons chercher d'autres indications sur la modalité du *vouloir*.

En observant la position du *vouloir* dans le carré des modalités engendrées par la variation de la tension, nous saisissons une indication importante sur le *vouloir*. Quand les modalités se projettent sur le carré sémiotique, elles s'inter-déterminent. Ainsi, le *vouloir* s'interprète dans la relation avec d'autres modalités. Nous observons le carré sémiotique suivant :⁵



Nous expliquons brièvement les positions des quatre modalités obtenues par la modulation tensives. La modulation ponctualisante sous-tend la modalité du *devoir*. Ensuite, la modulation ouvrante, caractérisant la modalité du *vouloir*, va à la modulation cursive qui, à son tour, caractérise le *pouvoir*. Enfin, le *savoir* se caractérise par la modulation clôturante. Nous insistons sur le *vouloir*.

⁵ Jacques Fontanille et Claude Zilberberg, *Tension et signification*, Sprimont-Belgique, Mardaga, 1998, p. 173.

(...) l'ouverture est en revanche caractéristique du « vouloir », dans la mesure où il donne libre cours à d'autres possibles, voire à des bifurcations et à une réorientation du devenir.⁶

La modalité du *vouloir* a pour tâche de déclencher ou d'ouvrir le devenir. Sans cela, le devenir n'a pas lieu. En ajoutant l'effet de l'ouverture à la modalité du *vouloir*, nous pouvons mieux montrer notre hypothèse selon laquelle celle-là garantit l'effet sémantique actif.

Parmi les études sur la modalité du *vouloir*, nous observons attentivement celle de Jean-Claude Coquet. Il nous montre différentes identités du sujet par l'enchaînement des modalités. Le changement de la position des modalités définit différents types d'identité. Nous analyserons le fonctionnement du *vouloir* lors de la définition de chaque type d'identité. A travers cet examen, nous aurons une possibilité de confirmer le rôle du *vouloir* dans l'activation et la passivation.

Tout d'abord, nous examinons la relation entre l'identité actantielle et la modalité. Jean-Claude Coquet définit l'actant comme un lieu d'une combinatoire modale. Sa définition ressemble à celle de Jacques Fontanille que nous avons examinée précédemment. Pour Jean-Claude Coquet, *le savoir, le pouvoir et le vouloir sont requis pour l'identification de l'actant « autonome »*.⁷ Au contraire, *le devoir* est une modalité *indispensable à l'identification de l'actant « hétéronome »*.⁸ Suite à cette distinction, il propose le carré de l'identité en conjuguant les trois modalités requises pour l'identification de l'actant autonome.⁹ Il est intéressant d'étudier la position du *vouloir*.

⁶ *Ibid.*, p. 173.

⁷ Jean-Claude Coquet, *Le discours et son sujet I*, Paris, Klincksieck, 1984, p. 11.

⁸ *Ibid.*, p. 11. Pour aider à comprendre la notion de l'actant hétéronome, nous citons la phrase suivante de Coquet ; *Un tel sujet, respectant les normes qui lui sont imposées, nous le dénommerons « déontique » ou « hétéronome »*.

⁹ Pour le carré de l'identité, voir *ibid.*, p. 39.

Pour mieux comprendre cette position, il faut se souvenir de la définition linguistique de la modalité selon laquelle les modalités sont les prédicats surdéterminant d'autres prédicats. Si nous suivons la définition, les modalités accompagnent toujours d'autres prédicats. Leur position peut être devant ou derrière les prédicats surdéterminés. Si nous revenons à la modalité du *vouloir*, son rôle peut varier selon sa position. Jean-Claude Coquet nous montre le changement de la signification du *vouloir* qui repose sur l'ordre modal. Dans le cas de « *vouloir* + suite prédicative », le *vouloir* se traduit par *prétendre à*. En revanche, dans le cas de « suite prédicat + *vouloir* », le *vouloir* a une signification d'*assumer*.¹⁰ Nous remarquons que l'ordre modal participe à la production des différentes significations.

Or, les prédicats surdéterminés peuvent être non seulement les verbes descriptifs, mais aussi les verbes modaux (par exemple, le *savoir*, le *pouvoir*). Ainsi, nous nous trouvons devant le problème de la relation du *vouloir* avec d'autres modalités. Nous l'observerons de plus près.

1.1.2. Le *vouloir* ou le *devoir*

Pour aborder le problème de la relation entre le *vouloir* et d'autres modalités, nous posons quelques questions ; le *vouloir* est-il une condition nécessaire et suffisante pour que l'actant devienne actif ? D'autres modalités n'affectent-elles pas la définition de l'actant actif ? Pour répondre aux questions, nous prenons en compte la distinction entre le *vouloir* et le *devoir*. Le deuxième est la modalité virtualisante comme le premier selon le paramètre des modes d'existence. La différence vient du fait suivant : le *vouloir* est une

¹⁰ *Ibid.*, p. 25.

modalité endogène, tandis que le *devoir* est exogène. Quand nous définissons l'actant actif ou passif avec les modalités, il faut faire attention à leur différence. Autrement dit, nous devons demander si la modalité du *devoir* comme le *vouloir* peut affecter l'activation ou la passivation des actants.

En comparant le *vouloir* au *devoir*, Jean-Claude Coquet propose deux univers sémiotiques dotés de deux sujets différents : le sujet personnel (autonome) et le sujet déontique (hétéronome).¹¹ Dans la dimension du *vouloir*, l'obligation est prise en compte par **ego** ; par exemple, *je promets* est paraphrasée par *je m'oblige à*. En revanche, dans celle du *devoir*, *je promets* est paraphrasée par *je suis mis dans l'obligation de*. Dans ce cas, l'obligation procède d'un **il**. Nous entrevoyons la différence principale entre les deux modalités. Le sujet autonome se situe dans la dimension du *vouloir*, alors que le sujet déontique se trouve dans celle du *devoir*. Quand on veut parler de l'activation et de la passivation selon le critère modal, cette distinction est très efficace dans l'analyse des structures modales intervenant sur les opérations mentionnées. Comme nous avons déjà reconnu l'effet sémantique *actif* du *vouloir*, nous examinons la manière dont le *devoir* participe à ces opérations.¹²

Même si l'actant sujet est modalisé par le *devoir*, il n'est pas complètement actif. Il enclenche son parcours narratif. Il a l'air actif. Pourtant, il est toujours sous l'influence du Destinateur, actant dominant. Il n'est pas sujet autonome comme l'actant sujet du *vouloir*. Comme Jean-Claude Coquet explique que *je promets* équivaut à *il promet* dans la dimension du *devoir*, ce

¹¹ Pour la distinction détaillée, voir *ibid.*, p. 60-61.

¹² Algirdas Julien Greimas et Joseph Courtés ont déjà distingué le *vouloir* du *devoir* par le critère *endotaxique* et *exotaxique*. Le premier, *vouloir*, est la modalité endotaxique *reliant des sujets identiques ou en syncrétisme*. Le second, *devoir*, est la modalité exotaxique qui est *susceptible d'entrer en relations translatives (de relier des énoncés ayant des sujets distincts)*. *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Paris, Hachette, 1979, rééd. 1993, p. 231. La distinction de Jean-Claude Coquet entre le *vouloir* et le *devoir* repose sur la relation binaire ou ternaire. Les deux propositions se développent sur un point commun.

n'est pas l'actant sujet, mais le Destinateur qui a un statut *actif* au moment de la modalisation ; quand le Destinateur devient actif, il s'agit de la modalité du *vouloir*. C'est pourquoi le Destinataire est nommé « l'actant sujet délégué ».

Si nous rappelons que la relation binaire (le sujet vs l'objet de valeur), repose sur la modalité du *vouloir*, et que la relation ternaire (le Destinateur, le sujet et l'objet de valeur), se fonde sur la modalité du *devoir*, nous comprenons mieux la relation entre les deux modalités. En examinant leur relation et leur différence, nous pouvons conclure que la modalité du *vouloir* participe à l'activation et à la passivation. La modalité du *devoir*, à cause de son statut exogène ou hétéronome, ne peut pas affecter cette transformation actantielle.

1.1.3. Le *vouloir* et le *pouvoir*

Comme Jean-Claude Coquet l'évoque, le lien entre le *vouloir* et le *pouvoir* est considéré comme un mot clef pour l'examen des énoncés d'action. Dans le procès de l'acquisition de l'objet de valeur, la séquence prédicative est descriptible comme suit : Je veux → je peux → j'ai.¹³ En citant Paul Ricœur, il insiste sur le fait que le *vouloir* n'est pas une simple visée de l'action, mais en même temps il inaugure l'action. S'il a le rôle de viser et d'inaugurer l'action, nous avons raison de voir l'effet sémantique « actif » dans le *vouloir*.

La phrase suivante nous montre la relation d'implication entre le *vouloir* et le *pouvoir*.

¹³ Pour l'explication supplémentaire, voir Jean-Claude Coquet, *op. cit.*, 1984, p. 34-35.

Si nous reprenons ce point de vue de P. Ricœur, « le seul critère pour dire que j'ai voulu, c'est de montrer qu'en effet j'ai fait », nous dirons que le « je peux » est impliqué par le « je veux ».¹⁴

Pour prouver que l'actant a le statut actif, il faut d'abord révéler la présence du *vouloir*. Or, quand il s'agit de discours non-verbal comme le football, il est difficile de la reconnaître. C'est le cas du football que nous allons analyser. Les gestes et les positions des joueurs sur le terrain sont le seul indice. Comme nous l'avons vu dans la phrase citée, le fait de vouloir quelque chose est seulement reconnu par le fait que l'actant a effectué ce qu'il voulait. Donc, pour chercher la trace du *vouloir*, nous devons travailler sur la modalité du *pouvoir*. En suivant le principe selon lequel le *vouloir* implique le *pouvoir*, nous avons des idées plus claires sur leur relation. De plus, ce principe est indispensable à notre analyse du football que nous développerons ultérieurement. Nous allons revenir sur ce principe et effectuer son application à un discours concret.

En observant la modalité des différents points de vue, nous avons confirmé que le *vouloir* détermine le statut actantiel d'activité. Désormais, nous allons essayer d'examiner la relation dynamique entre l'activité et la passivité.

¹⁴ *Ibid.*, 1984, p. 33.

1.2. Actant actif vs actant passif

1.2.1. La détermination des relations des actants actifs et passifs

Dans la tradition de sémiotique greimassienne, les actants sont traités la plupart du temps en couple : sujet vs objet, Destinateur vs Destinataire, et sujet vs anti-sujet. Chaque actant est défini dans la relation avec un autre actant. La notion d'intentionnalité demande la définition réciproque entre le sujet et l'objet. La communication du *savoir* définit la relation ou la coexistence nécessaire entre le Destinateur et le Destinataire. La définition réciproque entre le sujet et l'anti-sujet est expliquée par l'intersubjectivité. En nous inspirant de cette conception, nous formulons un couple de statuts actantiels, celui de l'actant actif et de l'actant passif. Ils ne peuvent pas être définis indépendamment, mais réciproquement.

En observant la relation entre le sujet et l'anti-sujet, nous trouvons un autre phénomène qui nous permet d'expliquer la relation particulière entre l'actant actif et l'actant passif. Il s'agit de deux actants en concurrence pour obtenir un objet de valeur. L'appropriation de l'objet de valeur par S^1 entraîne S^2 à la privation de l'objet de valeur. Le programme narratif suivant nous montre explicitement la situation :

$$(S^1 \cap O^V \cup S^2) \leftrightarrow (S^1 \cup O^V \cap S^2)$$

La conjonction de S^1 avec O^V accompagne automatiquement la disjonction de S^2 avec O^V . La réciprocity reste valable. La disjonction de S^1

avec O^V produit la conjonction simultanée de S^2 avec O^V . Il sera inutile de décrire plus longuement le programme narratif déjà bien exploité. Nous nous contenterons de reconnaître la concomitance de l'actant actif et de l'actant passif. Quand deux actants sont en confrontation, le changement de statut d'un actant entraîne simultanément celui d'un autre actant opposé. Si nous revenons aux actants actifs ou passifs, l'actant actif demande l'existence de l'actant passif, ensuite il est reconnu par celui-ci. Quant au changement du statut, le passage du passif à l'actif d'un actant annonce simultanément l'autre passage de l'actif au passif d'un autre actant confronté.

En observant la conception de René Thom sur les actants actifs ou passifs, nous pouvons confirmer notre hypothèse. Il déploie ses idées en utilisant la prégnance et la saillance sur le fond de la théorie des catastrophes.

Chacun de ces sujets peut se trouver en deux états : en état passif, non investi de prégnance, et en état actif, excité, où la prégnance de même nom l'investit. Mais, à tout instant, un seul des sujets est actif, et son adversaire est passif. Lorsqu'un actant est actif (i.e. lorsqu'il possède le point représentatif, l'objet de valeur sémiotique), il devient expansionniste et tend à refouler son adversaire passif.¹⁵

Ici, nous pouvons remarquer qu'il considère l'actant actif comme celui qui possède le point représentatif, l'objet de valeur sémiotique. Nous pouvons imaginer que l'actant actif est un actant conjonctif avec l'objet de valeur dans l'acception greimassienne. René Thom explique cet état par l'investissement de prégnance. Malgré la différence des terminologies, il existe des ressemblances théoriques. Nous constatons un changement alternatif du statut actantiel lors de la confrontation. D'un autre côté, nous revendrons sur la relation entre la conjonction et l'activité actantielle.

¹⁵ René Thom, "Structures cycliques en sémiotique. Complément à la thèse de Jean Petitot", in « Sémiotique et théorie des catastrophes », *Actes sémiotiques. Document*, Paris, EHESS-CNRS, V, 47-48, 1983, p. 45.

1.2.2. Changement graduel des statuts actantiels

Ici, nous explicitons la caractéristique des passages des statuts actantiels. Un actant peut changer le statut actantiel plusieurs fois tout au long de son parcours narratif. Selon notre conception, le passage d'un statut à un autre d'un actant doit être considéré toujours en rapport avec celui d'un autre actant.¹⁶

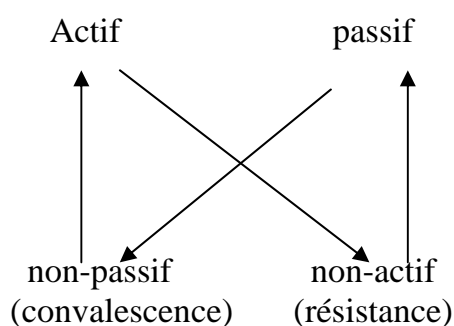
Or, à la différence du changement de la jonction, d'une conjonction à une disjonction ou l'inverse, le passage entre deux statuts actantiels actifs et passifs peut être graduel. Les positions du sujet en jonction avec l'objet de valeur sont déterminées par la discrétisation, c'est-à-dire qu'elles sont discontinues ; au contraire, nous trouvons une possibilité du passage graduel entre les actants actifs ou passifs. L'actant actif, par exemple, peut devenir passif d'un seul coup, c'est-à-dire que l'actant peut sauter, par exemple, de l'actif au passif. Pourtant, nous voulons insister sur les passages graduels. Nous supposons plusieurs états entre les deux axes *actif* et *passif*, par exemple, plus ou moins actif ou passif.

Pour examiner le changement graduel des statuts actantiels, nous supposons un cas typique. Lors de la confrontation entre deux actants, ils sont au début en équilibre. Mais, la baisse de la compétence modale d'un actant peut affecter la modalité du *vouloir* qui détermine l'actant actif. Malgré la baisse de la compétence modale, l'actant peut résister à l'adversaire. Il n'est pas encore en état passif, mais en état non-actif. Ensuite, il perd des compétences modales pour résister à l'adversaire ; ensuite, il est privé de la modalité du *vouloir*. Désormais, il se trouve dans un état passif. L'actant passif peut retrouver son état actif. Dans le domaine sportif, on entend souvent

¹⁶ Cette détermination théorique s'impose, dans la mesure où nous allons appliquer notre hypothèse au football. En effet, le football est un jeu intersubjectif entre deux actants.

par la « convalescence »¹⁷ la première étape du passage du passif à l'actif. Il passe d'abord de l'état passif en état non-passif. Il retrouve petit à petit ses compétences modales et recommence à être modalisé par le *vouloir*. De surcroît, il peut passer en état actif.

Enfin, nous pouvons projeter ces transformations sur le carré sémiotique. Il donne la visualisation explicite des passages. Nous obtenons la catégorisation discontinue suivante :



Or, quand l'actant passe de l'état actif à l'état passif, l'autre actant confronté change également de statut. Nous supposons deux actants A1 et A2. Au début, A1 et A2 sont en équilibre. Quand A1 passe de l'état actif à l'état non-actif, A2 peut sentir la baisse de la compétence modale de A1. Il devient plus agressif. Sémiotiquement, il est plus modalisé par le *vouloir* et plus actif qu'avant. A la prochaine étape, tandis que A1 est privé de la modalité du *vouloir* et qu'il devient passif, A2 passe en état actif complet. Dans ce cas-là, nous assistons à la domination complète de A2.

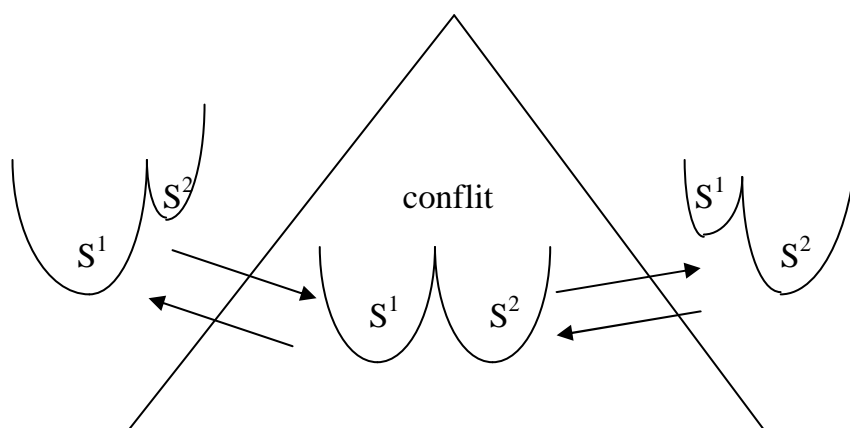
¹⁷ Nous rencontrons dans le domaine sportif l'utilisation métaphorique de ce terme médical. Par exemple, une équipe en convalescence signifie une équipe qui est en train de retrouver sa performance optimale.

Ensuite, A1, qui est en état passif, peut commencer à être remodelisé par le *vouloir*. Si A2 sent A1 en convalescence, il essaie de calmer le jeu de l'adversaire. Comme il n'y a plus de domination complète, il n'est plus en état actif, mais en état non-actif. Si A1 réussit à renverser la situation, A2 passe en état passif. Nous pouvons décrire l'itinéraire du changement des statuts des deux actants.

A1 actif	↔	A2 actif
A1 non-actif	↔	A2 plus actif
A1 passif	↔	A2 actif complet
A1 non-passif	↔	A2 non-actif
A1 actif	↔	A2 passif

1.2.3. Présentation des statuts actifs ou passifs des actants par la théorie des catastrophes

Nous disposons d'un autre moyen pour présenter la transformation actantielle. C'est la théorie des catastrophes qui visualise les statuts interactifs entre les actants conflictuels. Il s'agit de la présentation mathématique des rapports entre les actants. Nous allons essayer de présenter les statuts actifs ou passifs des actants selon cette théorie. Différents rapports actantiels et leurs changements peuvent se présenter sur le *cusp*.



L'équilibre entre deux forces suggère des statuts actifs ou passifs. D'abord, deux actants sont en état équilibré dans le *cusp*. Ensuite, un actant domine un autre actant. Le graphe gauche de *cusp* présente la domination de S^1 . Avec la dégénérescence de S^2 , S^1 devient actif, alors que S^2 est en état passif. Dans le graphe droit de *cusp*, la dégénérescence de S^1 provoque un état actif de S^2 .

Le passage sur les frontières montre la conversion de l'état actif à l'état passif ou l'inverse : actif \rightarrow passif ou passif \rightarrow actif. Le passage de l'état équilibré entre S^1 et S^2 vers la gauche ou vers la droite est monocatastrophique. Pourtant, le passage bicatastrophique est aussi possible ; le passage de droite à gauche ou de gauche à droite en passant par le milieu. En observant le *cusp*, nous comprenons mieux le changement simultané des statuts des actants opposés : en visualisant sur le *cusp* deux sujets en conflits, nous arrivons à saisir le système sous-jacent à leur relation.

1.3. Les statuts actantiels définis par les propriétés de l'actant

Depuis longtemps, la sémiotique narrative comporte un aspect anthropomorphe. Comme l'homme a ses propres caractéristiques, l'actant a ses propriétés. A savoir qu'un actant peut être défini comme actif ou passif par ses propriétés.

Pour commencer, nous analysons rapidement la relation propre à chaque couple d'actants. Le lien hiérarchisé entre le Destinateur et le Destinataire nous donne un état actif du Destinateur et un état passif du Destinataire à l'aide de pouvoirs non équivalents entre deux actants. Nous trouvons une situation identique dans la relation entre le sujet et l'objet. En général, l'actant objet est un objet de capture ou de quête du sujet. Le statut actif du sujet et le statut passif de l'objet se révèlent clairement. Nous ajoutons un autre couple d'actants, observateur et informateur. Dans la mesure où l'informateur est l'objet d'observation de l'observateur, le premier est en état passif, et le deuxième est en état actif. Pourtant, la relation actantielle des trois couples n'est pas si simple. Elle demande des explications plus minutieuses.

Les propriétés de chaque actant des trois couples doivent être examinées dans le cadre des statuts actantiels actifs ou passifs. Ensuite, la conversion d'un état passif en état actif ou d'un état actif en état passif attire notre attention. Sans rester dans la typologie statique, notre recherche acquerra le mécanisme dynamique des états de choses.

1.3.1. Le sujet vs l'objet de valeur

L'étude sur la relation entre le sujet et l'objet est très répandue. Donc, il n'est pas nécessaire de revenir aux études déjà acquises. Mais, nous voulons donner un peu de lumière aux parties cachées dans l'ombre.

En général, l'objet est un objet de quête ou de capture du sujet. L'objet est là pour le sujet. Mais, il n'est pas difficile d'imaginer que l'objet puisse réagir pour ou contre le sujet. La réaction pour le sujet facilite sa tâche, alors que sa réaction contre le sujet le met en difficulté. L'objet de valeur pour ou contre le sujet doit se distinguer de l'anti-sujet converti à partir de l'objet. Ici, il ne s'agit pas de l'anti-sujet converti de l'objet. Pour le moment, nous nous intéressons à la réaction de l'objet de valeur.

Qu'est-ce qui permet à l'objet de réagir pour ou contre le sujet ? C'est une question primordiale pour approcher son activation. Nous supposons deux éléments qui déterminent l'objet actif ou passif ; l'investigation des valeurs dans l'objet constitue le premier élément de l'activation de l'objet. Nous pouvons appeler cette opération l'instauration de l'objet de valeur. Ce sont des valeurs investies dans l'objet qui attirent ou séduisent le sujet. Le deuxième élément est la modalisation. Pour déclencher l'action, l'objet doit être modalisé par le *vouloir*. Nous nous rappelons que le prototype du *vouloir* joue le rôle de l'ouverture ou de l'effet de la visée. Autrement dit, l'aspectualité inchoative caractérise la modalité du *vouloir* qui produit l'effet sémantique *actif*. Ainsi, pour examiner l'activation de l'objet, il nous faut observer sa modalisation. Maintenant, nous allons examiner de plus près les deux éléments.

1.3.1.1. L'investigation des valeurs dans l'objet ou l'instauration de l'objet de valeur

Un actant objet est une position vide, mais devient l'objet de valeur par l'investissement des valeurs. Maintenant, observons le devenir de l'objet de valeur dans la relation avec le sujet. Au moment de la discrétisation de l'espace tensif en niveau sémio-narratif, le sujet de sommation est devenu un sujet syntaxique qui demande l'objet syntaxique. Celui-ci se définit comme suit :

L'objet n'est rien d'autre qu'une forme syntaxique qui s'offre comme différentes positions proposées au sujet au sein de la catégorie, et il se définira par conséquent à ce niveau comme un ensemble de propriétés syntaxiques qui apparaîtront comme de simples contraintes imposées au parcours du sujet.¹⁸

Ensuite, l'investissement sémantique constitue l'objet de valeur :

L'objet de valeur est un objet syntaxique investi sémantiquement ;(...) L'investissement sémantique, reconnu conforme à la valence, reçoit alors récursivement les « attractions/répulsions » propres à la phorie et qui, polarisées cette fois, constituent une axiologie.¹⁹

La théorie des catastrophes nous permet de voir la relation primitive entre le sujet et l'objet de valeur. Surtout, en examinant la conception de l'intentionnalité et la théorie des prégnances, nous arrivons à mieux comprendre le mécanisme de l'investissement des valeurs dans l'objet syntaxique.

¹⁸ Algirdas Julien Greimas et Jacques Fontanille, *Sémiotique des passions*, Paris, Seuil, 1991, p. 46.

¹⁹ *Ibid.*, p. 47-48.

L'intentionnalité est la relation primitive liant un sujet de manque, un sujet de désir, à un objet investi de valeur. (...) les valeurs virtuelles et abstraites actualisées (investies) dans les objets sont des prégnances sémantiques de nature pulsionnelle, intéroceptive, proprioceptive et thymique.²⁰

L'intentionnalité agit sur la relation entre le sujet de manque et l'objet de valeur. Elle vient du manque du sujet. Pour combler ce manque, le sujet vise l'objet de valeur. Pour que le sujet de manque veuille viser l'objet de valeur, il doit reconnaître l'objet de valeur. Nous prenons l'exemple de la prédation. La perception sensorielle est la première étape. Le prédateur regarde, écoute ou sent les proies. Quand il juge que les proies conviennent à son désir, il commence à les chasser. Cette reconnaissance est basée sur la valeur des proies.

Selon la théorie des catastrophes, l'investissement d'une prégnance sur une saillance se traduit par l'investissement d'une valeur dans un objet. A travers la reconnaissance, les formes saillantes deviennent les formes prégnantes ; par exemple, les bruits, les odeurs, que l'on peut appeler des stimuli sensoriels, déclenchent par leur perception *des réactions physiologiques et comportementales de grande ampleur (proies, prédateurs, partenaires sexuels)*.²¹

La théorie des prégnances permet de développer une conception sémio-métapsychologique de l'intentionnalité liant les sujets à leurs objets de valeur. Elle met en relief le fait que la saisie du sens est un *processus profond de subjectivation de prégnances sémantiques* qui ne peut s'opérer *qu'à travers une syntaxe actantielle*, c'est-à-dire à travers des « destins » (au sens où Freud parlait de

²⁰ Algirdas Julien Greimas et Joseph Courtés, *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Paris, Hachette, tome 2, 1986, p. 114-115. Il s'agit du débat développé par Jean Petitot.

²¹ *Ibid.*, p. 174. Nous nous référons au concept de prégnance de Jean Petitot.

« destin » des pulsions) d'investissements de valeurs dans des objets.²²

Dans l'exemple de la prédation, sans l'investissement des valeurs dans l'objet, la prédation ne peut pas avoir lieu. Ensuite, l'objet ne reste pas simplement dans la passivité en tant que l'objet de la visée du sujet. Les valeurs investies dans l'objet syntaxique peuvent lui permettre d'avoir des rôles positifs. Par exemple, le héros, qui veut sauver la princesse, est essentiellement motivé par son charme ou sa beauté. Pourtant, l'objet de valeur ne réagit pas directement sur le sujet. S'il veut séduire le sujet, il s'agit d'une action intersubjective. Dans ce cas-là, nous devons parler de la conversion de l'objet de valeur en sujet. A la suite de l'investissement des valeurs, si elles sont qualifiées axiologiquement positives, les valeurs de l'objet attirent l'attention du sujet. Si elles sont qualifiées négativement, des effets de répulsion sont inévitables.

Qu'il s'agisse de l'attraction ou de la répulsion selon la qualification axiologique des valeurs, l'objet de valeur peut avoir un statut actif face à la visée du sujet. A savoir que les valeurs de l'objet peuvent affecter la visée du sujet dans le sens positif ou négatif. Même si l'objet de valeur n'agit pas directement sur le sujet comme l'anti-sujet le fait, la présence des valeurs dans l'objet garantit le statut actif affectant le sujet.

²² *Ibid.*, p. 175. La citation concerne toujours le concept de prégnance chez Jean Petitot.

1.3.1.2. La conversion de l'objet de valeur en sujet

Maintenant, nous étudions le deuxième cas de l'activation de l'objet de valeur. Précisément, il s'agit de la conversion de l'objet de valeur en sujet. A la différence du premier cas, le deuxième cas concerne l'action ou la réaction de l'objet de valeur contre le sujet.

Nous suivons l'explication sur la réaction de l'objet contre la quête du sujet proposée par Algirdas Julien Greimas et Jacques Fontanille.

(...) l'objet devient sujet parce qu'il résiste, se dérobe, se refuse au sujet de quête, par une sorte projection sur l'objet des « obstacles » rencontrés par le sujet :²³

Quand l'objet réagit contre la quête du sujet, il n'est plus l'objet, mais un sujet. La jonction ne détermine plus leur relation. La relation polémique ou contractuelle se produit entre deux actants, précisément entre deux sujets.

Pour expliciter la source de l'interaction de l'objet contre le sujet, nous examinons la conception de la conversion de Petitot. Selon ce théoricien, le conflit S / S est une relation actantielle primitive. De plus, *la relation d'intentionnalité $S \rightarrow O$ est solidaire de la relation de désir mimétique $S \rightarrow S$.*²⁴ A partir de l'interaction qui est présente entre deux sujets, nous inférons que la réaction de l'objet est possible dans la relation d'intentionnalité $S \rightarrow O$. Pour soutenir cette inférence, il est suffisant de rappeler la solidarité qui est présente entre les deux relations, celle d'intentionnalité et celle de désir mimétique.

Les deux propositions nous montrent que l'objet de valeur a un statut actantiel d'activité en réagissant contre le sujet ou en devenant sujet. Or, en

²³ Algirdas Julien Greimas et Jacques Fontanille, *op. cit.*, 1991, p. 50.

²⁴ Algirdas Julien Greimas et Joseph Courtés, *op. cit.*, 1986, p. 57. La proposition et le débat sur la conversion développés par Jean Petitot.

même temps, nous pouvons évoquer la passivation de l'objet de valeur. En supposant un cas de la conversion du sujet en objet de valeur, nous nous rapprochons du passage du statut actantiel d'activité en statut actantiel de passivité. Pour prouver cette hypothèse, nous suivons la proposition de Jean-François Bordron.

La conversion entre les deux actants n'est pas unilatérale, c'est-à-dire que deux sortes de conversion sont possibles, une conversion d'objet de valeur en anti-sujet et une autre conversion d'anti-sujet en objet de valeur.

Ainsi, l'acte de connaissance se caractérise souvent par la mise en place de l'objet en position d'anti-sujet, tandis que, symétriquement, l'acte de la prédation inscrit l'anti-sujet comme objet.²⁵

Pour expliciter la conversion du sujet en objet de valeur, nous introduisons les modalités. Dans le cas de la prédation, l'anti-sujet confronté au sujet est modalisé, au début, par le *vouloir*. Mais, parce qu'il n'est pas suffisamment modalisé par le *pouvoir faire*, il perd le combat. Il devient un simple objet de capture du sujet. Le manque de la compétence modale n'entraîne pas seulement le combat perdu, mais aussi l'absence du *vouloir*. En sentant l'insuffisance de la compétence modale face à l'adversaire, il renonce au combat ou perd la volonté. Même si l'objet garde ses valeurs, l'absence modale causée par la conversion lui donne le statut passif.

²⁵ *Ibid.*, p. 14. Il s'agit de la proposition de Jean-François Bordron sur l'anti-sujet.

1.3.2. Destinateur et Destinataire : relation hiérarchisée

Pour parler des différents statuts actantiels de Destinateur et Destinataire, il faut préciser leur relation caractéristique. Elle repose sur l'axe de la communication du *savoir* et du transfert du *pouvoir*. Or, le sens de la communication ou du transfert va du Destinateur au Destinataire. Le premier manipule ou persuade le deuxième en s'appuyant sur son *savoir* et son *pouvoir*. Même si le Destinateur les donne au Destinataire, son statut ne se dégrade pas. C'est la caractéristique de la communication participative. De cette considération vient la détermination de statut transcendantal du Destinateur.

Nous devons aussi éclaircir le problème de modalité. En général, le *devoir* lie les deux actants. Le Destinateur impose le *devoir faire* au Destinataire. Celui-ci l'assume. A savoir, la relation contractuelle entre les deux actants repose sur la modalité du *devoir*. Pourtant, une seule modalité ne participe pas à leur parcours narratif. En examinant différentes modalités, nous pouvons éclaircir différents statuts actantiels qu'ils assument.

La question est de savoir si le Destinateur garde toujours le statut actantiel d'activité grâce à son pouvoir transcendantal. En se modalisant par le *devoir faire*, le Destinataire est-il toujours qualifié d'actant passif ? En examinant ces questions, nous arrivons à montrer le mécanisme du changement des statuts actantiels de Destinateur et de Destinataire. Pour y répondre efficacement, nous observons les deux actants dans le schéma narratif canonique.

1.3.2.1. Les statuts actantiels dans la manipulation

Dans le schéma narratif canonique, la communication entre le Destinateur et le Destinataire est entourée par la structure de la manipulation et de la sanction. Nous commençons par la manipulation pour arriver à la sanction. Pourtant, nous ne regardons pas l'action dans le schéma narratif, car elle se déroule entre le sujet et l'objet ou entre le sujet et l'anti-sujet. Ici, nous nous concentrons sur la relation entre le Destinateur et le Destinataire.

La manipulation désigne le faire factitif, c'est-à-dire que le Destinateur fait faire quelque chose au Destinataire. Quant au Destinataire, il interprète le faire persuasif pour décider de l'accepter ou non. La manipulation est déclenchée par le *vouloir* du Destinateur. Cette modalité entraîne le *devoir* du Destinataire. Donc, le *vouloir* du Destinateur est transformé en *devoir* du Destinataire à la suite de la manipulation. Après la modalisation du *vouloir*, le Destinateur s'appuie sur les modalités *savoir* et *pouvoir* pour persuader le Destinataire. Nous citons Herman Parret :

Le faire persuasif du destinateur s'appuie sur un *savoir* et un *pouvoir* : il propose des jugements positifs ou négatifs (selon le *savoir*) au destinataire, et il lui propose des objets de valeur (selon le *pouvoir*).²⁶

Ces deux modalités déterminent la position hypéronymique du Destinateur par rapport à la position hyponymique du Destinataire.²⁷

Or, le Destinateur dispose de deux manières de persuader le Destinataire. De même, il n'existe pas un seul type de faire interprétatif.

²⁶ Herman Parret, *Les passions, essai sur la mise en discours de la subjectivité*, Bruxelles, Mardaga, 1986, p. 101.

²⁷ Nous prenons les mots d'*hypéronymique* et d'*hyponymique* d'Algirdas Julien Greimas et de Joseph Courtés. *Op. cit.*, 1979, p. 94.

Ce qui est ainsi en jeu, à première vue, c'est la transformation de la compétence modale du destinataire-sujet : si celui-ci, par ex., conjoint au *ne pas pouvoir ne pas faire un devoir-faire*, on aura affaire à la provocation ou à l'intimidation : s'il lui conjoint un *vouloir-faire*, il s'agira alors plutôt de séduction ou de tentation.²⁸

Ici, le *ne pas pouvoir ne pas faire* (défini en méta-terme d'*obéissance*) explique la situation du Destinataire obligé d'accepter le contrat. Celui-ci n'est pas équilibré. La relation dissymétrique entre les deux actants est à l'origine du contrat obligé. Soit que le faire persuasif du Destinateur ait la forme négative (la provocation ou l'intimidation) ou la forme positive (la séduction ou la tentation), le Destinataire est modalisé par le *devoir* au moment du contrat.

Jusqu'ici, nous avons regardé les propriétés du Destinateur et du Destinataire dans la manipulation. Maintenant, nous pouvons déterminer les statuts actantiels d'activité ou de passivité de deux actants en prenant en compte la modalité qui est investie dans chaque rôle actantiel lors de la manipulation. Comme le Destinateur est modalisé par le *vouloir*, il est actif. Quant au Destinataire, l'absence du *vouloir* et la présence du *devoir* déterminent son statut actantiel de passivité du Destinataire.

Chaque actant garde dans sa mémoire tous les rôles actantiels qu'il a assumés tout au long de son parcours narratif. Cela est très important pour la cohérence et la compréhension du discours. De même, les modalités sont cumulées dans chaque actant et déterminent son identité. Le Destinataire comme le Destinateur gardent la mémoire de leurs rôles actantiels et des modalités. Ils ne sont pas toujours actifs ou passifs. Car le statut actantiel peut changer tout le long du schéma narratif selon les modalités.

Même si le Destinataire-sujet est modalisé par le *devoir*, il n'est pas toujours passif. En passant à l'action, il peut être modalisé par le *vouloir*. En

²⁸ *Ibid.*, voir l'article « Manipulation », p. 220-221.

affrontant l'anti-sujet, le sujet peut être modalisé par le *vouloir*. Dans ce cas-là, il devient actif. Nous reconnaissons le Destinataire-sujet dans le sujet de l'action à travers la mémoire des rôles actantiels et des modalités assumés par lui-même. La transformation du *vouloir* en *devoir* est mémorisée dans la relation entre le Destinateur et le Destinataire. La transformation de la passivité en activité est mémorisée dans la conversion du Destinataire en sujet.

Avant de passer à l'observation de la sanction, nous concentrons notre attention sur un autre type de relation actantielle qui se manifeste dans la manipulation. Avant d'accepter le contrat, le Destinataire interprète le faire persuasif du Destinateur. Malgré la position transcendantale du Destinateur, le Destinataire peut résister à sa persuasion. En premier, il arrive que le Destinataire refuse complètement d'accepter l'offre du Destinateur. Le contrat ne s'établit pas entre les deux actants. Pourtant, il faut remarquer le statut actantiel du Destinataire. Il est modalisé par *le vouloir ne pas faire*, c'est-à-dire qu'il devient actif.

Nous avons un autre cas de la résistance du Destinataire contre le Destinateur. La « négociation » est exemplaire. Le contrat est partiellement acceptable, ce qui l'empêche de se réaliser immédiatement. Le Destinataire négocie avec le Destinateur. Celui-là est modalisé par *le vouloir ne pas faire*, et il devient actif. Pourtant après le contrat, il est modalisé par *le devoir*.

1.3.2.2. Les statuts actantiels dans la sanction

Comme nous l'avons remarqué, la performance ou l'action concernent le sujet, l'objet et l'anti-sujet. En nous limitant à examiner la relation entre le Destinateur et le Destinataire, nous passons directement à l'observation de la sanction.

Le Destinateur juge la performance réalisée par le Destinataire-sujet et lui attribue soit la récompense, soit la punition. En ce sens, la relation dissymétrique s'installe dans la sanction.

Pour déterminer des statuts actantiels dans la sanction, nous observons la modalisation du Destinateur et du Destinataire. Comme dans la manipulation, le Destinateur s'appuie sur deux modalités, le *savoir* et le *pouvoir*. Ils agissent sur deux dimensions, cognitives et pragmatiques. Selon la logique narrative, la modalité du *savoir* précède celle du *pouvoir*. D'abord, le *savoir* du Destinateur agit sur l'être du Destinataire-sujet sur la dimension cognitive. En premier, le Destinateur doit reconnaître l'existence du Destinataire-sujet.²⁹ A savoir, le *vouloir savoir* du Destinateur porte sur l'être du Destinataire-sujet. Donc, celui-là permet au destinateur d'avoir un statut actantiel d'activité au moment de la sanction cognitive.

D'un autre côté, quel est le statut actantiel du Destinataire-sujet au même moment ? Nous supposons que la sanction est une interaction entre le Destinateur et le Destinataire sur la dimension cognitive. Le *vouloir faire savoir* du Destinataire le prouve. Pour que le Destinateur reconnaisse son authenticité, le Destinataire fait des efforts :

²⁹ Le schéma de la véridiction concerne directement le processus de la reconnaissance.

Si l'épisode de la reconnaissance est de la part du destinataire sujet, un / faire savoir/, il faut prévoir non seulement un /vouloir faire savoir/, mais également un /pouvoir faire savoir/.³⁰

Le Destinataire n'est pas un simple actant passif, quand il s'agit de la sanction cognitive. Le *vouloir faire savoir* le rend actif.

Ensuite, nous observons des statuts actantiels dans la sanction pragmatique. Pour discerner différents statuts du Destinateur et du Destinataire, nous examinons la structure d'échange dans la sanction pragmatique.

La récompense ou la punition ne peut venir qu'à la suite de la réalisation du contrat de la part du Destinataire. Dans ce cas-là, la conjonction concerne la détermination des statuts actantiels. Le *vouloir être conjoint* agit à la fois sur les deux actants. Quand le contrat se réalise en forme d'échange dans la sanction pragmatique, le Destinateur est conjoint avec l'objet de valeur qui est fourni par le Destinataire-sujet. Quant au Destinataire, il est conjoint avec un autre objet de valeur sous la forme de récompense. Pour réaliser la conjonction sur la dimension pragmatique, ils sont modalisés par le *vouloir* et deviennent actifs. A partir de la conjonction de deux actants, nous inférerons la présence présupposée du *vouloir* dans le Destinateur et le Destinataire.

La relation dissymétrique ne montre pas tous les aspects des statuts actantiels. En observant la modalisation agissant sur les deux actants, nous arrivons à déterminer des statuts actantiels qui se manifestent au moment de la sanction pragmatique.

³⁰ Joseph Courtés, *Analyse sémiotique du discours. De l'énoncé à l'énonciation*, Paris, Hachette, 1991, p. 116.

1.3.3. Informateur et Observateur

Le sens du transfert des savoirs nous donne l'impression que l'observateur et l'informateur entretiennent une relation dissymétrique. Des savoirs se transfèrent toujours de l'informateur à l'observateur. Pourtant, le transfert unilatéral n'est pas une condition suffisante pour déterminer les statuts actantiels. Si nous éclaircissons des phénomènes d'intersubjectivité cognitive, nous comprenons mieux leurs différents statuts actantiels.

Tout d'abord, nous donnons de brèves définitions de deux actants :

On appellera *observateur* exclusivement un sujet cognitif *récepteur doté de l'hyper-savoir* minimum (il sait qu'il y a quelque chose à savoir), *informateur* un sujet cognitif *émetteur doté de l'hyper-savoir* minimum (il sait qu'il a quelque chose à faire savoir).³¹

A partir de la définition, nous inférons la relation entre deux actants qui est déterminée par le sens du transfert des savoirs. Ensuite, la conversion des actants cognitifs en observateur et informateur nous montre bien l'origine de la relation prédéterminée. La distinction entre l'objet cognitif et l'informateur est essentielle à la compréhension de cette relation.

L'objet cognitif est un simple objet de l'observation. Il n'est pas capable de réagir contre ou pour l'observation. Or, si l'objet cognitif est doté de l'hyper-savoir, il devient l'informateur. L'hyper-savoir rend possible l'interaction de l'informateur pour ou contre l'observateur. De même, en se dotant d'hyper-savoir, le sujet devient observateur sur la dimension cognitive.

Dans ce contexte, nous pensons à l'homologation entre le couple de sujet/objet et le couple d'observateur/informateur : sujet : objet :: observateur : informateur. Cette homologation repose sur l'intentionnalité. Comme le sujet

³¹ Jacques Fontanille, *Le savoir partagé*, Paris-Amsterdam, Hadès-Benjamins, 1987, p. 74.

quête l'objet de valeur, l'observateur chasse l'objet cognitif. Nous trouvons dans l'acte de quête de l'observateur l'intentionnalité imitative du sujet. Pourtant, pour l'observateur, tout se passe sur la dimension cognitive.

Ainsi, l'intersubjectivité cognitive se trouve entre l'observateur et l'informateur. A savoir, la relation dissymétrique entre l'observateur et l'objet cognitif se convertit en relation bilatérale entre l'observateur et l'informateur.

Désormais, nous observerons comment la modalité agit sur les deux actants pour déclencher leur interaction. En montrant un exemple concret, nous comprenons mieux la structure dynamique des statuts actantiels de l'observateur et de l'informateur. Nous suivons l'interaction entre *Albertine* et *Marcel*, deux protagonistes de l'œuvre de Marcel Proust, *A la recherche du temps perdu*, analysée par Jacques Fontanille.³² Dans l'exemple, l'informateur *Albertine* s'efforce de dissimuler des savoirs contre l'observateur *Marcel* qui veut les lui arracher. L'informateur est modalisé par le *vouloir*, si on le précise, le *vouloir ne pas informer*, c'est-à-dire que la modalisation le rend actif. L'interaction entre les deux actants porte sur la confrontation entre le *vouloir observer* et le *vouloir ne pas informer*. La modalité du *vouloir* déclenche l'interaction et garantit le statut actantiel d'activité à la fois de l'observateur et l'informateur.

La délibération du conflit est possible par l'intervention d'autres modalités. Pour résister avec un succès parfait, l'informateur doit disposer de modalités *savoir* ou *pouvoir*. S'il lui manque ces modalités, malgré sa volonté, il n'arrive pas à résister à l'observateur. Dans ce cas-là, il peut renoncer à la résistance et céder à l'observation. L'insuffisance de la compétence modale entraîne l'absence du *vouloir* qui signifie la passivité actantielle. Il en va de

³²Jacques Fontanille analyse des enjeux cognitifs manifestés par l'informateur et l'observateur dans l'œuvre de Marcel Proust, *A la recherche du temps perdu*. L'examen de l'interaction entre les deux actants fait partie de cette analyse. Voir *ibid.*

même pour l'observateur. L'activation de l'informateur peut accompagner simultanément la passivation de l'observateur. Si l'informateur peut ou sait résister à l'observateur, il devient parfaitement actif. A ce moment-là, si la compétence modale de l'observateur ne lui permet plus de l'observer, il peut renoncer à l'observation et céder à la résistance de l'informateur. Comme dans le cas de l'informateur, l'insuffisance de la compétence modale entraîne la disparition du *vouloir* qui provoque la passivité actantielle.

En résumé, la structure de l'interaction entre l'observateur et l'informateur contient en elle-même le dynamisme du changement des statuts actantiels. En examinant la modalisation intervenant sur les actants de l'interaction cognitive, nous comprenons la manifestation des différents statuts de l'observateur et l'informateur.

1.4. Des passions dans la transformation actantielle

Si l'actant actif ou l'actant passif a des effets passionnels, c'est parce que le changement modal participe à l'activation ou à la passivation. Des effets affectifs s'obtiennent à la suite de la réunion d'au moins deux modalités. La modulation des modalités, qui définit l'identité actantielle, produit aussi des effets affectifs. En fin de compte, si nous analysons différents aspects de l'identité actantielle causés par la combinaison modale, nous rencontrons en même temps des effets affectifs produits par la réunion des modalités. C'est pourquoi nous voyons des passions dans la transformation actantielle.

Selon Jacques Fontanille, la passion est, en discours, l'effet de deux déterminations : d'un côté des déterminations modales, et de l'autre les

déterminations tensives.³³ Autrement dit, la passion se montre sous la conjugaison des modalités et des tensivités.

Dans cette condition, il est indispensable d'expliciter leur relation. La sémiotique des passions a comme constituants des déterminations modales et comme exposants des déterminations tensives. Ainsi, la tensivité constituée de l'intensité et de l'étendue module des déterminations modales. Ceci produit différents affects passionnels. La tensivité joue le rôle primordial dans la production des passions. Nous devons trouver la manière dont l'intensité et l'étendue participent à la production des effets passionnels dans l'activation et la passivation. Dans ce cas-là, l'activation et la passivation ne sont plus discontinues, mais elles auront un aspect continu.

Tout d'abord, examinons comment l'effet affectif émerge dans le discours selon le dispositif modal.

Il n'y a donc d'effet affectif que dans un dispositif modal, c'est-à-dire dans le cas où un même prédicat supporterait, simultanément ou successivement, au moins deux modalisations différentes.³⁴

Cette condition a besoin d'autres conditions supplémentaires pour la production des effets affectifs ; les modalités doivent être *traitées comme des gradients orientés*.

Une organisation modale qui produit un effet affectif doit être composée d'au moins deux modalisations traitées comme des gradients orientés, et associées.³⁵

³³ Jacques Fontanille, *Sémiotique du discours*, Limoges, PULIM, 1998, p. 200.

³⁴ Jacques Fontanille, *Sémiotique et littérature*, Paris, PUF, 1999, p. 67.

³⁵ *Ibid.*, p. 67.

En fin de compte, pour que les effets affectifs se produisent, les deux conditions doivent se réunir :

(1) Pour produire des effets passionnels, les modalités doivent être traitées comme des valeurs modales, soumises aux tensions de l'intensité et de l'étendue modales.

(2) Pour constituer un rôle passionnel, les modalités doivent être associées entre elles, au moins deux par deux ; la corrélation globale entre les intensités et les étendues de chacune d'elle est la source de l'effet passionnel.³⁶

Dans l'exemple de la domination, nous pouvons facilement trouver des modalités différentes ; dans le cas du sujet dominant, il veut dominer et peut (ou sait) y arriver : le *vouloir* et le *pouvoir* ou le *savoir* ; dans le cas du sujet dominé, il veut dominer, mais il ne peut pas y arriver. Quant à l'orientation, les modalités sont bien orientées dans les deux cas. Dans le premier, le *vouloir* → *pouvoir* par *et*, dans le deuxième, le *vouloir* → le *ne pas pouvoir* par *mais*.

Ensuite, l'intensité, qui intervient dans la modalisation énonciative à la suite de l'évaluation axiologique, peut diriger le flux d'attention. Ainsi, Jacques Fontanille confirme que l'intensité affective est indissociable de l'axiologie. A son tour, la quantité intervient sur la détermination des effets affectifs.

La quantité concerne donc l'ensemble du processus passionnel, et, plus précisément, aussi bien le sujet – quand il s'agit pour lui de se “rassembler” ou de se “reprendre” – que l'objet – quand il s'agit du nombre et de l'importance de ce dernier -. Mais elle intéresse aussi le déploiement dans l'espace et dans le temps.³⁷

Maintenant, il nous faut regarder comment les déterminations modales et tensives fonctionnent dans les actants actifs et passifs.

³⁶ Jacques Fontanille, *op. cit.*, 1998, p. 214.

³⁷ *Ibid.*, p. 205.

1.4.1. Des passions dans l'actant actif ou dans l'activation actantielle

Comme nous l'avons examiné, la modalité du *vouloir* est un premier élément nécessaire pour être un actant actif. Ainsi, quand nous parlons de l'actant actif, la modalité du *vouloir* est présupposée dans l'identité actantielle. Si nous trouvons des effets affectifs dans l'actant actif, c'est que le *vouloir* s'enchaîne avec d'autres modalités. Selon trois modes de combinaison du *vouloir* avec d'autres modalités, nous rencontrons trois cas des effets affectifs produits dans l'activation actantielle.

Avant de les examiner, il est important de remarquer les différentes manières dont les modalités s'associent. Nous distinguons les modes de l'association en introduisant des conjonctions comme *mais*, *et*, *pourtant*, etc. En assumant un rôle d'association des modalités, ces conjonctions peuvent faire varier des effets passionnels.

Par exemple, quand les deux modalités endotaxiques, le *vouloir* et le *savoir*, s'associent entre elles, l'intervention des conjonctions peut produire différents effets passionnels.

Je veux attaquer et je sais attaquer. vs Je veux attaquer, mais je ne sais pas attaquer.

Dans la première phrase, nous pouvons imaginer, sans considérer le contexte, la *satisfaction* de l'actant. Dans la seconde phrase, la *tristesse* ou le *mécontentement* peuvent se distinguer. La considération des situations concrètes peut permettre de définir plus précisément différentes passions. Pourtant, ici, il est essentiel de montrer que l'intervention des conjonctions

peut varier la production des effets passionnels. Nous appliquons cette conception à la détermination des passions de l'actant actif ou passif.

Le *vouloir* + le *savoir* ou *pouvoir* = la *fierté*

En premier, la combinaison du *vouloir* et du *savoir* peut donner l'effet affectif de *fierté*. Autrement dit, le *vouloir*, présupposé dans l'actant actif, s'enchaîne avec le *savoir*. La combinaison modale s'écrit de la manière suivante ; l'actant veut et il sait. Quand l'actant actif, modalisé par le *vouloir*, dispose d'autres modalités, il a plus de possibilités de réussir dans son action. Il est fier de sa compétence modale. Dans ce cas-là, l'actant est le plus actif ; on peut dire l'actant actif complet. A savoir, l'effet passionnel de *fierté* s'installe dans l'actant actif.

Ici, nous faisons attention à la distinction de deux degrés de la modalisation. Si la combinaison modale de *vouloir et savoir* détermine la *fierté*, d'un autre côté, le *vouloir*, le *savoir* et le *pouvoir faire* déterminent la compétence modale. Cette double détermination montre que la *fierté* repose sur la compétence modale. En introduisant la temporalité, nous pouvons préciser la relation entre les deux degrés. L'actant peut avoir la *fierté* de sa compétence potentielle avant l'action. Cette *fierté* vient de la modalisation actualisée du *vouloir* et du *savoir*. Ensuite, il peut avoir la *fierté* de ce qu'il a réalisé avec sa compétence modale, c'est-à-dire le second degré de modalisation avec le *vouloir*, le *savoir*, et le *pouvoir-faire*. La temporalité, avant ou après l'action, distingue deux types de modalisation concernant la *fierté*.

La *fierté* ne reste pas seulement le résultat de la combinaison des modalités positives. Elle peut affecter la compétence modale du sujet. Nous

trouvons facilement l'exemple dans le football. La *fierté* forte aide les joueurs à jouer mieux ; elle peut augmenter la compétence modale.

La tensivité aussi agit sur la compétence modale. Elle produit des effets affectifs et elle affecte le statut actantiel. Plus l'intensité du *vouloir* agit sur la compétence modale, plus le sujet est motivé. La *fierté* devient plus forte. Plus l'étendue est grande, plus la *fierté* augmente ; le sujet est affecté plus ou moins par la compétence modale qui lui a permis d'avoir réalisé l'exploit.

le *vouloir* + le *non-pouvoir* ou le *non-savoir* = la déception

le *non-pouvoir* ou le *non-savoir* + le *vouloir* = l'obsession.

En second lieu, nous assistons aux combinaisons du *vouloir* avec des modalités négatives. L'actant veut faire quelque chose, mais il n'en est pas capable. Il vise et cherche quelque chose en vain. Au bout d'un moment, arrive la *déception*. Les modalités sont combinées par *mais*. Cependant, malgré son incompetence, il peut continuer ses actions. Ce serait le cas de l'*obsession*. Dans ce cas, les modalités sont combinées par *pourtant*. Deux types d'effets passionnels peuvent donc se produire dans l'actant actif. Mais, il y a une différence entre les deux types. Dans le premier, le *vouloir* implique le *non-pouvoir* ou le *non-savoir*, alors que, dans le second, le *non-pouvoir* ou le *non-savoir* sont présumés par le *vouloir*. Nous nous rappelons l'enchaînement modal de Jean-Claude Coquet.³⁸ A la différence de sa constitution de l'identité du sujet, la combinaison modale qui produit l'effet affectif est combinée, dans notre exemple, par *et, mais, pourtant, etc.*

Nous remarquons aussi la détermination des tensivités sur les modalités. Dans le cas de l'*obsession*, le sujet tente plusieurs fois sa chance

³⁸ En examinant le *vouloir* et son effet sémantique, nous avons observé plus haut l'enchaînement modal de Jean-Claude Coquet.

malgré son incompétence modale. Il s'agit du nombre de tentatives cumulées. La quantité intervient sur la modalisation. Elle participe positivement à la production de l'effet affectif d'*obsession*. Dans le cas de la *déception*, le déséquilibre est marqué entre la visée et la saisie. Malgré la première, la seconde est nulle, c'est-à-dire que l'intensité est forte, mais l'étendue est faible. Le déséquilibre tensif cause l'effet affectif de *déception*.

1.4.2. Des passions dans l'actant passif ou dans la passivation actantielle

L'absence du *vouloir* détermine le statut actantiel de passivité. Donc, l'observation des passions dans l'actant passif présuppose le *non-vouloir*. Quand le *non-vouloir* s'enchaîne avec d'autres modalités, des passions se produisent. La mode de la combinaison des modalités entraîne différentes passions dans l'actant passif comme dans l'actant actif. Nous supposons deux types de passion.

Le *non-vouloir* + le *pouvoir* ou le *savoir* = l'indifférence (dédaigneuse)

Le *non-vouloir* + le *non-pouvoir* ou le *non-savoir* = le renoncement.

Dans le premier cas, la présupposition et l'implication ne sont pas pertinentes pour la combinaison des modalités. Il ne s'agit plus de la position du *non-vouloir*. Car le changement de sa position n'affecte pas le résultat. Malgré sa compétence, l'actant se soumet au *non-vouloir*. Les modalités sont

combinées par *mais*. A travers la combinaison du *non-vouloir* avec d'autres modalités négatives, l'*indifférence* s'installe dans l'actant passif. De plus, elle est dédaigneuse, parce que l'actant dispose du *pouvoir faire*. Malgré la compétence modale, il ne veut pas passer à l'action. D'où vient la détermination de *dédaigneuse*.

Ici aussi, la tensivité joue un rôle important. La conjugaison tensive, l'intensité forte et la quantité faible, détermine la combinaison modale. La forte valorisation de la compétence modale, l'intensité forte, n'accompagne aucun engagement, c'est-à-dire la quantité zéro. Quand la compétence modale déterminée par l'intensité forte se conjugue avec le *non-vouloir*, l'*indifférence* est *dédaigneuse*. Nous trouvons facilement l'exemple dans le conte pour enfants. Par exemple, face à la petite souris courageuse, le lion ne réagit pas. Il est indifférent. Il reste passif sans réaction, ce n'est pas parce qu'il n'est pas incompetent. Son *indifférence* est celle du dédain, parce qu'il est conscient de sa compétence modale.

Quant au second cas, nous parlons de *renoncement*. L'ordre des modalités combinées n'affecte pas l'apparition des passions. La double absence du *vouloir* et de la compétence modale détermine le *renoncement*. Les modalités sont combinées par *et*. Le sujet est conscient de son incompetence modale. Il n'insiste pas et il renonce. La valorisation négative sur la compétence modale entraîne l'engagement zéro. Le sujet reste complètement passif. L'intensité faible et l'étendue faible se focalisent sur la double absence des modalités.

En guise de conclusion, nous voulons remarquer une chose. L'analyse modale des passions nous montre que la passion n'est pas la simple somme des modalisations. Il s'agirait plutôt d'une pluralité modale expliquant différentes images des passions.

Mais l'analyse modale des effets affectifs montre que chacun des ces effets affectifs correspond à un état de la pluralité modale des sujets : états tensifs, que caractérisent des conflits modaux, des équilibres et déséquilibres dans ces conflits, mais aussi des agencements perceptibles des modalités, sous forme de séries, d'agglomérats, de familles, etc.³⁹

³⁹ Jacques Fontanille, *op. cit.*, 1999, p. 90.

2. Transformation passive au niveau phrastique : analyse sémio-linguistique

En travaillant sur le niveau phrastique, nous pouvons avoir deux avantages. En premier, différentes méthodologies linguistiques peuvent rendre plus riche notre recherche sémiotique, à condition qu'elles concernent notre sujet, la transformation actantielle. Parmi les recherches de niveau phrastique, les conceptions de Lucien Tesnière, de Charles J Fillmore et de John M Anderson imposent leur présence dans notre étude. Ils observent le même sujet avec différents points de vue. Dans la mesure où ils résonnent dans notre recherche, nous les observons un à un. Nous n'oublions pas de rendre compte des études phrastiques des sémioticiens comme Per Aage Brandt et Georges Maurand.

Le deuxième avantage concerne la relation entre les deux niveaux, phrastique et narratif. Nous posons des questions concernant directement notre sujet de recherche. Des phrases à voix passive ou à voix active peuvent-elles refléter des statuts actantiels actif ou passif ? L'actant actif se figurativise-t-il toujours en sujet de la phrase à voix active ? De même, l'actant passif prendrait-il la position du sujet de la phrase à voix passive ? Nous pouvons inverser la question. Par exemple, le sujet de la phrase à la voix active était-il un actant actif ? Pour répondre à ces questions, nous supposons que la figurativisation phrastique dépend de l'acte de l'énonciation et du point de vue de l'énonciateur. En examinant les propositions des sémioticiens comme Per Aage Brandt et Jacques Fontanille, nous expliquerons la structure de la figurativisation phrastique de la transformation actantielle.

En examinant la transformation passive au niveau phrastique, nous allons essayer d'intégrer ces deux avantages à notre recherche.

2.1. La théorie scénique de Lucien Tesnière

L'examen de la théorie de Lucien Tesnière nous donne un avantage. En analysant des phrases, nous pouvons trouver la même structure entre une petite phrase et des récits. Nous observerons la manière dont la transformation actantielle au niveau phrastique s'applique aussi à des discours plus compliqués. La notion de petit drame nous donnera un mot clef.

Pour Lucien Tesnière, le nœud verbal exprime un petit drame. Comme le drame a un procès, des acteurs et des circonstances, le nœud verbal de la syntaxe structurale a un verbe, des actants et des circonstants. Nous reconnaissons que ses recherches se concentrent sur la linguistique phrastique. Mais la comparaison de la phrase avec un petit drame nous montre la compatibilité de sa conception avec celle de la sémiotique. Il n'est pas difficile de trouver une structure narrative dans une petite phrase.

Nous commençons l'examen en posant la question suivante ; comment Lucien Tesnière considère-t-il le mécanisme de la transformation passive des phrases? En premier lieu, il faut examiner la classification des verbes.

2.1.1. La classification des verbes

Lucien Tesnière classifie des verbes selon les valences déterminées par le nombre d'actants. C'est-à-dire qu'*il y a des verbes sans actants, des verbes à un actant, des verbes à deux actants et des verbes à trois actants.*⁴⁰ Précédemment, nous avons remarqué que, selon le théoricien, le drame avait un procès auquel des actants participaient. Donc, chaque type de verbe reflète un type de drame qui est spécifié par le nombre d'actants. En rendant compte de cette conception, nous examinons la classification des verbes.

Quant aux verbes sans actants, le procès se déroule de lui-même sans personne ni chose. Dans cette classe, il s'agit d'une phrase impersonnelle (par exemple, *il pleut* ou *il neige*). Lucien Tesnière appelle ces verbes les verbes *avalents*. Pour expliquer ce type de verbe, il prend l'exemple de la scène. Il dit que, *dans le cas du verbe sans actant, le rideau se lève sur une scène où tombe de la pluie ou de la neige, mais vide d'acteurs.*⁴¹ Il n'y a que de neige ou de pluie de fond, mais pas d'acteurs.

Les verbes à un actant s'appellent les verbes *monovalents*. Le procès qu'ils expriment s'applique à une personne ou à une chose. Dans cette classe, on rencontre les verbes d'état ou d'action à caractère intransitif. Pour les expliquer, l'auteur fait attention à la notion de rôle. Dans l'exemple *Alfred et Antoine tombent*, deux personnes participent au procès. Pourtant cela ne contredit pas qu'une seule personne ou une seule chose participe au procès.

⁴⁰ Lucien Tesnière, *Eléments de syntaxe structurale*, Paris, Klincksieck, 1988, p. 106. Ici, nous évoquons la définition de l'actant de Tesnière avant de classer quatre types de verbe. Nous faisons attention à sa définition et à sa relation avec le nœud verbal. Il dit que *les actants sont les personnes ou choses qui participent à un degré quelconque au procès. (...) Les actants diffèrent entre eux par leur nature, qui est elle-même fonction de leur nombre dans le nœud verbal. La question du nombre d'actants domine donc toute la structure du nœud verbal.* *Ibid.*, p. 105-106.

⁴¹ *Ibid.*, p. 106.

Même s'il s'agit de deux personnes, elles assument le même rôle. Nous voyons déjà la notion d'actant collectif dans ce type de verbe.

Les verbes à deux actants concernent les verbes transitifs qui expriment un procès auquel participent deux personnes ou deux choses ; par exemple, *Alfred frappe Bernard*. Surtout, ces verbes attirent notre attention, parce que la transformation passive est possible dans cette classe. Lucien Tesnière parle de diathèse⁴² active quand le prime actant fait l'action et de diathèse passive quand le prime actant subit l'action. En ce qui concerne la transformation passive, nous l'analyserons ultérieurement.

Les verbes à trois actants sont des verbes *trivalents*, c'est-à-dire que trois actants, en assumant leur propre rôle, participent au procès. L'auteur prend des exemples des verbes de *dire* et de *don* pour expliquer cette classe ; par exemple, *Alfred donne le livre à Charles*. Nous trouvons aussi dans ces verbes la transformation passive.

Si le nombre d'actants classifie des verbes, si chaque actant assume son propre rôle pour chaque type de verbe, il est nécessaire de distinguer des espèces d'actants. Dans la classification, le nombre d'actants se limite à trois : prime actant, second actant et tiers actant. Le prime actant se rencontre pour trois types de verbes sauf le verbe avalent. Sémantiquement, il est un actant qui fait l'action. Nous voyons le second actant dans les verbes à deux actants ou à trois actants. Il est un actant qui supporte l'action. En dernier, le tiers actant se rencontre uniquement dans le verbe à trois actants. Il est un actant *au bénéfice ou au détriment duquel se fait l'action*.⁴³

Une fois que nous avons analysé la classification des verbes et les espèces d'actants, nous pouvons examiner, maintenant, la transformation passive des phrases.

⁴² Lucien Tesnière emprunte le terme « diathèse » aux grammairiens grecs pour distinguer des sortes de sous-voix dans la voix transitive. *Ibid.*, p. 242.

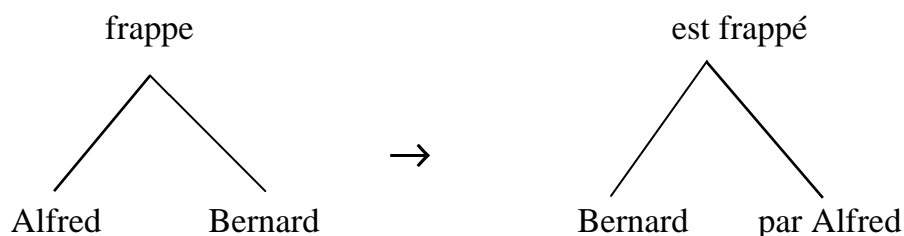
⁴³ *Ibid.*, p. 109.

2.1.2. Le transit passif⁴⁴

Les verbes transitifs et les verbes trivalents nous intéressent, dans la mesure où ils peuvent subir le transit passif. Observons le transit passif.

Alfred frappe Bernard. → Bernard est frappé par Alfred.⁴⁵

D'abord, il s'agit d'un verbe à deux actants, c'est-à-dire que le prime actant et le second actant participent au procès. Cet exemple nous montre que les deux actants *Alfred* et *Bernard* changent de position l'un par rapport à l'autre. Alors que le prime actant de la première phrase (*Alfred*) fait l'action, le prime actant de la seconde phrase (*Bernard*) subit l'action. Nous assistons à deux manières de manifester un seul événement narratif. Ces deux phrases se présentent selon le stemma suivant :



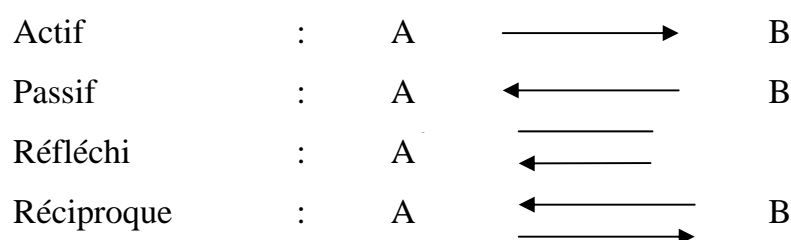
L'action peut être donc conçue dans les deux sens. Le prime actant fait l'action, quand le verbe est à la diathèse active. Il subit l'action, quand le verbe est à la diathèse passive. Nous remarquons que le sens du transit de

⁴⁴ Par rapport à la théorie de Lucien Tesnière, nous n'utiliserons pas l'expression de *transformation passive*, mais plutôt *transit* en respectant sa propre expression.

⁴⁵ *Ibid.*, p.109. Nous reprenons l'exemple de Lucien Tesnière pour l'observation du transit passif.

l'action est un élément très important pour distinguer la phrase à voix passive de celle à voix active.

Le sens du transit de l'action définit aussi deux autres diathèses, diathèse réfléchie et diathèse réciproque. Dans une phrase *Alfred se mire dans une glace*, l'action d'*Alfred* agit sur *Alfred*. Ici, *se* joue un rôle de second actant. C'est le cas de la diathèse réfléchie. Dans une autre phrase *Alfred et Bernard s'entre-tuent*, il y a deux actions parallèles et inverses que deux actants ont accomplies réciproquement. Dans ce cas, il s'agit de la diathèse réciproque. Une typologie de la voix transitive se présente par rapport à quatre diathèses décrites de la façon suivante :⁴⁶



A travers la diathèse du verbe, nous pouvons connaître les positions d'actant et le sens du transit de l'action. Pour expliciter ce phénomène, examinons de plus près la diathèse réfléchie et la diathèse réciproque dans le schéma précédent.

Dans la première, le second actant renvoie toujours anaphoriquement au prime actant. Dans la phrase *Alfred se mire dans la glace*, 'se' est *Alfred* lui-même, c'est-à-dire que le second actant est substantif personnel réfléchi lui-même. Ainsi, deux actions concomitantes sont présupposées dans les verbes

⁴⁶ *Ibid.*, p. 243.

réfléchis. Le prime actant fait l'action et le second actant la subit ; deux actions se produisent simultanément. Le sens du transit de l'action est réfléchi.

Dans les verbes réciproques, deux actions sont présumées. Deux actants créent l'action et la subissent, simultanément et réciproquement. Nous pouvons distinguer les verbes réfléchis des verbes réciproques à l'aide de la notion de syncrétisme. Pour le premier cas, il s'agit de deux rôles actantiels qui sont assumés par un seul acteur. Pour le second, il y a deux actants et deux acteurs.

Enfin, la considération des verbes trivalents nous permet d'avancer d'un pas vers la sémiotique. En examinant le mécanisme de transit de ces verbes, nous pouvons trouver facilement une correspondance entre deux niveaux, phrastique et sémiotique.

En principe, les verbes trivalents peuvent avoir deux espèces de passif, c'est-à-dire que le second actant ou le tiers actant de l'actif peut devenir le prime actant du passif. Mais en l'occurrence en français, on ne rencontre qu'une seule espèce de passif. La phrase *Alfred donne le livre à Charles* a la diathèse passive suivante : *Le livre est donné à Charles par Alfred*. Le second actant *livre* devient prime actant. Mais le tiers actant *Charles* ne peut pas devenir prime actant.⁴⁷

Ce cas se rencontre en anglais. Lucien Tesnière propose l'exemple suivant : *Alfred gives the book to Charles*. → *The book is given by Alfred to Charles*, ou *Charles is given the book by Alfred*.⁴⁸ Nous pouvons observer que le second actant *the book* et le tiers actant *Charles* de l'actif deviennent le prime actant du passif. Pourtant, il indique que cette possibilité peut rendre le sens des phrases ambigu.

⁴⁷ En français, le tiers actant *Charles* peut devenir prime actant dans le cas suivant : *Charles se voit donner le livre par Alfred*. Mais dans ce cas, il s'agit de diathèse réfléchie, mais pas de transit entre la diathèse passive et la diathèse active.

⁴⁸ *Ibid.*, p. 256.

En adoptant le point de vue sémiotique, nous pouvons expliciter le changement de statuts actantiels à la suite de transit passif. Nous continuons à examiner l'exemple. Pour Lucien Tesnière, *Alfred* de la première phrase, *The book* de la seconde et *Charles* de la troisième sont des primes actants. Selon le point de vue narratif, la position de l'acteur dans la phrase n'intervient pas à la détermination du rôle actantiel. Le transfert de l'objet (*the book*) entre deux sujets (*Alfred* et *Charles*) résume l'événement narratif dans les trois phrases. Pourtant chaque phrase se manifeste avec son point de vue : le point de vue d'*Alfred*, celui de *The book* et celui de *Charles*. Bien que deux sortes de passif soient possibles, il existe un seul programme narratif au niveau sémio-narratif.

Nous trouvons que la conception de Lucien Tesnière reste au niveau phrastique. Malgré l'introduction de la notion d'actant, la théorie est trop limitée pour éclaircir l'activité et la passivité des actants manifestés au niveau phrastique. En indiquant pas à pas les limites théoriques des linguistes, nous pouvons identifier des éléments concernant la transformation actantielle. Autrement dit, cet examen de la conception de Lucien Tesnière nous permet de discerner des éléments à éclaircir pour comprendre la figurativisation phrastique de la transformation actantielle.

Nous commençons à énumérer des limites de la théorie de Lucien Tesnière. Malgré la notion de *dédoublement*,⁴⁹ il ne peut pas régler le problème du syncrétisme. Cette confusion repose sur le fait qu'il identifie les rôles sémantiques et les relations grammaticales. En suivant les commentaires de Jean Petitot,⁵⁰ nous résumons la source des problèmes. Le prime actant est sémantiquement l'agent de l'action et syntaxiquement le sujet grammatical. Le second actant est sémantiquement le patient et syntaxiquement le complément

⁴⁹ Lucien Tesnière entend par le phénomène de dédoublement le cas où, en assumant le même rôle, plusieurs personnes deviennent un actant. Dans la phrase de *Alfred et Antoine tombent*, deux personnes constituent le prime actant. Voir *ibid.*, p. 107.

⁵⁰ Jean Petitot, *Morphogénèse du sens I*, Paris, PUF, 1985, p. 145-146.

d'objet direct. A son tour, le tiers actant est sémantiquement l'actant bénéficiaire et syntaxiquement le complément d'objet indirect. Cette conception oblige Lucien Tesnière à considérer le second actant passif comme agent dans l'analyse de la diathèse passive sans le considérer comme prime actant ni changer les règles de subjectivisation grammaticale. En d'autres termes, il s'occupe de la synthèse de la grammaticalité et de l'actantialité.

En observant l'exemple des phrases anglaises (verbes à trois actants), nous rencontrons le problème du point de vue. Comme Lucien Tesnière ne rend pas compte de l'existence de l'énonciateur, le point de vue n'existe pas dans le phénomène du transit passif. Bien que les trois phrases manifestent le même événement, elles sont colorées différemment avec des points de vue. Chaque point de vue reflète l'axiologie de l'énonciateur. Dans le discours où deux points de vue coexistent, le choix d'un point de vue peut entraîner des effets considérables. Car ce choix signifie le soutien d'une axiologie. Dans le cas du transit passif, le point de vue montre des effets secondaires que les structures syntaxiques et sémantiques ne peuvent pas expliciter. Nous allons voir plus tard comment la sémiotique résout les problèmes rencontrés dans la conception de Lucien Tesnière.

2.2. La théorie casuelle

Comme le notent Algirdas Julien Greimas et Joseph Courtés, le concept d'actant est, dans un sens limité, comparable à la grammaire des cas.

Ce concept d'actant est également à interpréter dans le cadre de la grammaire des cas (Fillmore) où chaque cas peut être considéré comme la représentation d'une position actantielle.⁵¹

Pourtant, la théorie casuelle se limite à l'analyse linguistique phrastique. Nous allons voir comment la grammaire casuelle traite la transformation passive. Cela nous aide à synthétiser notre étude.

2.2.1. La théorie de Charles J Fillmore

Alors que Lucien Tesnière s'occupe de la nature de la relation entre le verbe et les actants, Charles J Fillmore explore les relations entre les prédicats et les arguments, selon son propre terme, cas profonds qui constituent des invariants sémantiques. Ainsi, il propose une liste des cas ; Agent, Datif, Instrumental, Locatif, Objectif etc.⁵² Sa conception montre l'indépendance de la structure conceptuelle par rapport à la structure syntaxique ; de plus, elle

⁵¹ Algirdas Julien Greimas et Joseph Courtés, *op. cit.*, 1979, p. 3.

⁵² Pour mieux suivre l'hypothèse de Charles J Fillmore, nous explicitons la définition de chaque cas. « *Agent*, cas de l'agent, typiquement animé, de l'action décrite par le verbe. *Datif*, cas de l'être animé affecté par l'état ou l'action décrits par le verbe. *Instrumental*, cas de la force ou de l'objet inanimés qui interviennent causalement dans l'action ou l'état. *Locatif*, cas qui identifie le lieu ou l'orientation spatiale de l'état ou de l'action. *Objectif*, le cas le plus neutre sémantiquement, cas des actants dont le rôle dans l'action ou l'état décrits par le verbe est donné par l'interprétation sémantique du verbe lui-même. », Jean Petitot, *op. cit.*, 1985, p. 153.

donne l'explication des structures syntaxiques différentes qui expriment le même sens, celle de la même structure syntaxique qui a différents sens, celle des cadres identiques qui révèlent des proximités de sens et celle des différents cadres qui révèlent les différents sens d'un même verbe⁵³. C'est en ce sens que nous nous intéressons à la théorie casuelle. Car nous pensons que la transformation passive repose sur deux façons de manifester un événement.

Maintenant en prenant un exemple, nous examinons la transformation passive dans la théorie de Charles J Fillmore.

Jean a donné un livre à Paul.

Un livre a été donné à Paul par Jean.

Dans la deuxième phrase, on voit la subjectivisation de l'Objectif (*un livre*). Si l'on considère l'ordre du français SVO, on peut se rendre compte que la transformation passive subjectivise l'Objectif en déplaçant l'Agent (Jean) en position de complément indirect.

Le théoricien donne une autre explication pour la transformation passive. Il trouve une hiérarchie des cas dans chaque phrase. Selon lui, la hiérarchie des cas se donne dans l'ordre suivant : Agent, Experiencer, Instrument, Objet, Source, But, Lieu, Temps. La transformation passive est une transformation de ré-hiérarchisation à la suite du changement de place des cas.

La transformation passive est une autre transformation, plus générale, de ré-hiérarchisation ; elle a pour effet de placer en première

⁵³ Pour mieux comprendre l'avantage de la conception de Charles J Fillmore, nous pouvons consulter les exemples de Michael Zock par rapport à quatre explications évoquées ici. Michael Zock, "Problèmes relatifs à la représentation des connaissances : de Fillmore à Schank", in « Intelligence artificielle, II : Approches cognitives du texte », *Actes sémiotiques. Bulletin*, Paris, EHESS-CNRS, IX, 40, 1986, p. 8-9.

position un Experiencer ou un Objet ou un But, de déclencher une modification dans la forme du verbe, et d'associer la préposition *par* au SN déclassé (A un moment j'associais la préposition *par* au syntagme nominal Agent, mais j'avais tort. Cette préposition est introduite du fait de la transformation passive, et elle est associée à l'ex-premier SN quel qu'ait été son cas dans la structure profonde).⁵⁴

Selon la conception de ré-hiérarchisation des cas, notre exemple s'explique comme suit :

Jean a donné un livre à Paul.

(Agent-Objet-Datif)

Un livre a été donné à Paul par Jean.

(Objet-Datif-Agent)

Deux phrases reposent sur la même structure. Après la transformation passive, les trois cas changent de places, mais la structure casuelle reste toujours la même. La ré-hiérarchisation explique le repositionnement des cas dans la phrase passive.

Ici, nous trouvons un autre problème, celui de la subjectivisation du Datif dans la transformation passive. Comme nous l'avons remarqué dans la théorie de Lucien Tesnière, la subjectivisation du Datif (le tiers actant du verbe trivalent de Lucien Tesnière) n'est pas possible en français. Mais la transformation lexicale de la théorie casuelle la rend possible. Dans notre exemple, nous pouvons l'accomplir à travers la transformation lexicale de *donner* en *recevoir*. Nous obtenons le résultat suivant :

⁵⁴ Dans le même page, Charles J Fillmore définit de nouveau Experiencer, Objet, et But comme suit ; « Experiencer pour les verbes d'événement psychologique ou d'état mental, Objet pour les verbes non psychologique de changement d'état (comme la mort ou la croissance) et But avec les verbes marquant un transfert ou déplacement de quelque chose vers une personne. », Charles J Fillmore, "Quelques problèmes posés à la grammaire casuelle", in « Grammaire des cas », *Langage*, n° 38, Paris, Larousse, 1975, p. 70.

Jean a donné un livre à Paul.

Paul a reçu un livre de Jean.

Nous observons la subjectivisation du Datif dans le déplacement de *Paul* en tête de phrase. Dans ces deux phrases, en commun, *Jean* a un rôle de cas Agent, *Paul* un rôle de cas Datif et *le livre* un rôle de cas Objectif. Deux phrases reposent exactement sur la même structure casuelle. La transformation lexicale entraîne seulement le repositionnement des cas. A savoir, pour le verbe *donner*, on voit la subjectivisation de l'Agent (*Jean*). Pour le verbe *recevoir*, il s'agit de la subjectivisation du Datif (*Paul*). L'exemple nous montre l'équivalence sémantique des phrases que la théorie générative-transformationnelle n'a pas expliquée ; selon celle-ci, *Jean* et *Paul* dans la position de sujet ont la même fonction de sujet. Cette équivalence vient du fait que les deux phrases reposent sur la même structure casuelle. En fin de compte, la grammaire casuelle de Fillmore explicite la subjectivisation du Datif à la suite de la transformation lexicale.

Malgré l'avantage d'explicitement la subjectivisation du Datif, la théorie casuelle de Charles J Fillmore rencontre un autre problème dans la transformation lexicale, problème de syncrétisme ; elle rencontre le même problème que Tesnière n'a pas réglé. Nous suivons les commentaires de Jean Petitot.⁵⁵ Pour Charles J Fillmore, la correspondance entre les fonctions casuelles et les rôles sémantiques constitue l'idée fondatrice. Selon son hypothèse, les premières doivent identifier univoquement les dernières dans une proposition. Dans les deux phrases examinées plus haut, l'exemple de la transformation lexicale, les fonctions casuelles de *Jean* sont Agent et Source qui identifient le rôle sémantique de destinataire. Le cas de *Paul* va de même.

⁵⁵ Jean Petitot, *op. cit.*, 1985, p. 160.

Le rôle sémantique de destinataire est identifié par les deux fonctions casuelles : Datif et But. Au contraire de la conception de Charles J Fillmore, l'exemple montre l'identification d'un rôle sémantique par deux fonctions casuelles. Si nous rappelons le syncrétisme de la sémiotique narrative, nous pouvons éviter la difficulté. La correspondance univoque n'est plus valable dans ce cas.

Cette limite théorique signifie qu'il n'explique pas bien la relation entre la structure profonde et sa manifestation. La sémiotique surmonte cette difficulté. Même si le parcours génératif de la sémiotique est constitué par plusieurs niveaux, chaque passage d'un niveau à un autre est expliqué par la conception de la conversion. Surtout, la relation entre l'actant et l'acteur n'est pas figée par une correspondance univoque, mais assurée par le syncrétisme.

En examinant la théorie de Charles J Fillmore, nous avons trouvé un avantage dans la subjectivisation du Datif à la suite de la transformation lexicale et une limite dans la correspondance univoque entre les fonctions casuelles et les rôles sémantiques. Nous avons élucidé le problème de la transformation passive du tiers actant de Lucien Tesnière, mais il reste toujours le problème du syncrétisme. En nous souvenant de ces deux choses, nous allons passer à la théorie de John M Anderson.

2.2.2. La théorie de John M Anderson

John M Anderson part de la grammaire des cas de Charles J Fillmore, mais ses nouvelles propositions se rapprochent de la sémantique structurale d'Algirdas Julien Greimas au niveau de la méthodologie de recherche. Tout d'abord, pour éliminer l'ambiguïté rencontrée dans l'emploi du terme « cas », il distingue la forme casuelle de la relation casuelle comme suit :

(...)nous utiliserons le terme de FORME CASUELLE pour désigner globalement toute forme qui sert à exprimer une RELATION CASUELLE. Les relations casuelles, elles, sont les étiquettes des rôles sémantiques que les syntagmes nominaux remplissent dans la prédication.⁵⁶

John M Anderson réduit les cas primitifs de Charles J Fillmore à quatre cas (Ergatif, Absolutif, Locatif et Ablatif),⁵⁷ en décomposant les rôles sémantiques en traits casuels. Comme la sémiotique décompose le contenu en sèmes au niveau de la sémantique fondamentale, nous supposons que les traits casuels sont analogues aux sèmes.⁵⁸

D'autre part, John M Anderson pense qu'*un même SN doit pouvoir être associé, dans la structure sous-jacente, à plus d'une relation casuelle*,⁵⁹ tandis qu'il n'y a qu'une relation casuelle pour chaque SN dans les règles de Charles J Fillmore. Le rôle sémantique peut donc syncrétiser plusieurs cas primitifs. Cette hypothèse des relations multicasuelles ressemble au syncrétisme de la théorie greimassienne.

⁵⁶ John M Anderson, "La grammaire casuelle", in « La grammaire des cas », *Langages*, n° 38, Paris, Larousse, 1975, p. 18.

⁵⁷ Le trait Ergatif correspond à l'Agent, le trait Absolutif à l'Objectif, le trait Locatif aux But, Datif, et Locatif (proprement dit) et le trait Ablatif à la Source. En même temps, nous remarquons que la réduction du nombre des cas est significative, parce que Charles J Fillmore rencontrait le problème de la prolifération des cas. Jean Petitot, *op. cit.*, 1985, p. 162.

⁵⁸ Georges Maurand pense que les traits casuels permettent des possibilités d'analyse qui rapprochent la théorie casuelle et la théorie actantielle de Greimas. Nous allons voir plus tard sa proposition. MAURAND Georges, « Grammaire des actants et grammaire des cas : un même objectif », in Herman Parret et Hans-George Ruprecht, *Exigences et perspectives de la sémiotique : recueil d'hommages pour A.J. Greimas*, Amsterdam-Philadelphie, John Benjamins, vol.1, 1985, p. 478-479.

⁵⁹ John M Anderson, *op. cit.*, 1975, p. 39. Et pour mieux comprendre cette hypothèse, nous pouvons nous référer à la notion de sous-catégorisation du prédicat de p. 40-41. Par exemple, dans une simple phrase *Jean a bougé*, nous trouvons que les traits Absolutif et Ergatif sont attribués au sujet.

Nous allons prendre quelques exemples pour appliquer la théorie de John M Anderson à la transformation passive. Pour le théoricien, les règles de subjectivisation et d'objectivisation sont déterminées par la distribution des traits Ergatif et Absolutif. Le premier exemple est comme suit :

Jean casse la vitrine.

La vitrine est cassée par Jean.

Dans la première phrase, *Jean* représente le cas Ergatif, alors que, dans la deuxième phrase, *la vitrine* traduit le cas Absolutif. Le sujet *vitrine* de la deuxième phrase se trouve donc à l'état passif en raison du cas Absolutif appliqué au sujet.

L'hypothèse des relations multicasuelles détient le double avantage d'expliquer la transformation dative et la transformation lexicale. La subjectivisation du complément d'objet indirect (le tiers actant de Lucien Tesnière, Datif de Charles J Fillmore) est impossible du moins en français sauf par une transformation lexicale du verbe. Commençons à examiner l'exemple suivant :

Pierre a envoyé une lettre à Jean d'Australie.⁶⁰

La distribution des traits casuels nous permet de voir la possibilité de la transformation passive en Datif. *Pierre* a le trait Ergatif, *une lettre* détient le trait Absolutif, *Australie* représente le trait Ablatif et *Jean* illustre le trait Locatif et le trait Ergatif. En premier, nous faisons attention à la distribution de deux traits casuels à *Jean*. L'hypothèse des relations multicasuelles élucide

⁶⁰ Nous reprenons l'exemple de John M Anderson cité par Jean Petitot. Jean Petitot, *op. cit.*, 1985, p. 163.

le problème rencontré par la correspondance univoque entre les fonctions casuelles et les rôles sémantiques de Charles J Fillmore.

Ensuite, le trait Ergatif, attribué à *Jean*, permet la subjectivisation de *Jean*. Comme *envoyer* est interprété comme le causatif de *recevoir*, *Jean* peut avoir le trait Ergatif. La transformation syntaxique n'est possible qu'en anglais.

John was sent a letter from Australia by Peter.⁶¹

En revanche, la transformation lexicale est possible en français. Nous obtenons la phrase suivante :

Jean a reçu d'Australie une lettre de Pierre.⁶²

Dans cette phrase, *Jean* a les traits casuels de type Locatif et Ergatif. La transformation lexicale, c'est-à-dire le changement de verbe *envoyer* en *recevoir*, permet à Jean d'avoir le trait Ergatif. D'où vient la possibilité de la subjectivisation du Datif. La conception des relations multicasuelles explicite, à la fois, la transformation lexicale et la subjectivisation du Datif par passivation.

Nous examinons de plus près la structure actantielle de deux phrases liées par la transformation lexicale.

Jean a acheté un livre à Pierre.

Pierre a vendu un livre à Jean.⁶³

⁶¹ *Ibid.*, p. 164.

⁶² *Ibid.*, p. 164.

⁶³ *Ibid.*, p. 164.

Quand nous disons qu'il s'agit d'un seul événement, c'est que les deux phrases possèdent la même structure spatio-temporelle de l'échange. Cette structure se résume comme suit : *Jean* = Locatif, *Pierre* = Ablatif, et *un livre* = Absolutif. A savoir, *un livre* se transfère de *Pierre* à *Jean*. Selon les relations multicasuelles, le trait Ergatif est ajouté à *Jean* de la première phrase et à *Pierre* de la deuxième phrase. En même temps, le trait Ergatif passe du Locatif à l'Ablatif après la transformation lexicale. Nous trouvons que la subjectivisation dépend de la distribution du cas Ergatif. Pourtant, il nous faut remarquer le rôle central du prédicat qui règle ou détermine les relations casuelles dans la proposition. Le changement de prédicat, c'est-à-dire la transformation lexicale, entraîne la redistribution ou la ré-hiérarchisation des relations casuelles. Par conséquent, nous identifions deux phrases différentes au niveau de la manifestation.

En partant de la théorie de Lucien Tesnière, nous sommes passés par la grammaire des cas de Charles J Fillmore et nous sommes arrivés à la conception des relations multicasuelles de John M Anderson. Sans entrer trop dans le détail de leur théorie, nous avons regardé la transformation passive et la transformation lexicale (par passivation).

Comme le note Jean Petitot,⁶⁴ Lucien Tesnière considère le verbe comme centre organisateur de relations actantielles. Comme nous en avons parlé plus haut, le nœud verbal détermine les positions des actants. En ce sens, Jean Petitot parle de centre organisateur. Nous pouvons comparer le nœud verbal de Lucien Tesnière avec le *faire* syntaxique de la sémiotique. Ainsi, la syntaxe structurale de Lucien Tesnière est conçue comme une syntaxe dynamique et événementielle du verbe. Elle dépasse une grammaire logique et acquiert un caractère dynamique.

⁶⁴ *Ibid.*, p. 145. Nous suivons le commentaire sur la conception du centre organisateur.

En ce qui concerne la grammaire casuelle, nous trouvons que sa méthodologie ressemble à celle de la sémiotique sur certains points : surtout, les conceptions de la relation multicasuelle et des traits casuels. De plus, l'observation sur la relation entre la transformation passive et la transformation lexicale nous ouvre une possibilité de voir leur structure profonde et d'introduire cette relation à la situation sémiotique.

2.3. Un essai d'homologation entre le niveau narratif et le niveau phrastique de Georges Maurand

Dans la mesure où Georges Maurand essaie de prouver *une homologation entre les structures profondes du texte et celle de la phrase*,⁶⁵ l'examen de son hypothèse peut jouer le rôle intermédiaire entre l'approche sémiotique et l'approche linguistique pour la transformation passive.

Il essaie de montrer le programme narratif de la phrase. En prenant la phrase qui a souvent été examinée par la grammaire des cas, il développe sa conception.

Martine a cassé la glace avec le balai⁶⁶.

Le programme narratif de disjonction de la phrase s'écrit de la manière suivante :

⁶⁵ Georges Maurand, *op. cit.*, p. 475. Si l'on précise sa recherche, il s'occupe de l'analyse textuelle en s'inspirant, à la fois, de la grammaire casuelle et de la grammaire des actants.

⁶⁶ *Ibid.*, p. 476.

$$\begin{array}{ccccccc}
 F & [S^2 & \Rightarrow & (S^1 \cap O) & \rightarrow & (S^1 \cup O)] \\
 \vdots & \vdots & & \vdots & & \vdots & \vdots \\
 \text{casser} & \text{Martine} & & \text{la glace} & & \text{la glace} & \text{intégrité}
 \end{array}$$

Or, le syntagme *avec le balai* n'est pas pris en compte dans ce programme narratif. L'auteur propose l'introduction de PN d'usage.⁶⁷ Dans l'exemple, nous devons supposer un PN d'usage dans lequel *Martine* est en conjonction avec l'objet *balai*. Dans ce cas, il s'agit de PN d'usage de *Martine* qui obtient la compétence modale pour accomplir la tâche. Nous formulons la relation de PN de base avec le PN d'usage de la manière suivante :

$$\begin{array}{ccccccc}
 F & [S^2 & \Rightarrow & (S^1 \cap O^1) & \rightarrow & (S^1 \cup O^1)] \\
 \vdots & \vdots & & \vdots & & \vdots & \vdots \\
 \text{casser} & \text{Martine} & & \text{la glace} & & \text{la glace} & \text{intégrité} \\
 & & \uparrow & & & & \\
 F & [S^2 & \Rightarrow & (S^2 \cap O^2)] \\
 \vdots & \vdots & & \vdots & & \vdots & \vdots \\
 \text{obtenir} & \text{Martine} & & \text{Martine} & & \text{le balai}
 \end{array}$$

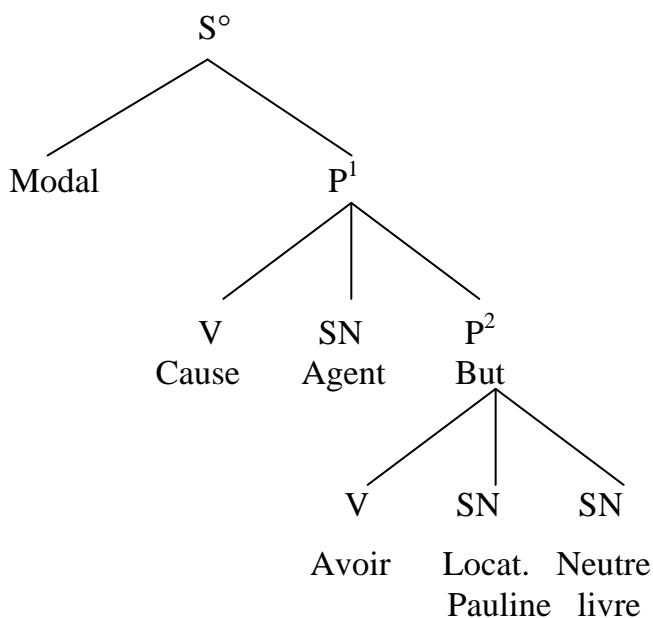
Ici, il nous faut faire attention à l'objet de valeur. Car, il n'a pas d'existence linguistique. Cette simple remarque nous prouve que l'actant est plus abstrait que le trait casuel. Quand la sémiotique analyse la phrase, elle ne

⁶⁷ Les PN d'usage sont subordonnés hiérarchiquement au PN de base et le complexifient. Donc, ils sont en nombre indéfini et ont le caractère facultatif de l'expansion.

cherche pas la correspondance entre l'actant et l'unité linguistique. C'est pourquoi l'objet de valeur peut être extrait sans l'existence linguistique. Ensuite, l'existence de PN d'usage, qui serait le cas Instrumental dans la grammaire casuelle, fait la distinction entre la sémiotique narrative et la grammaire casuelle. La relation hiérarchisée se trouve entre PN d'usage et PN principal. Selon Georges Maurand, elle peut *casser le cadre phrastique et libérer la recherche linguistique, trop longtemps cloisonnée dans les limites artificielles de la phrase*.⁶⁸

En examinant le verbe *donner*, nous examinerons son essai de mise en corrélation entre fonctions casuelles et fonctions actantielles. Nous nous rappelons que ce verbe est en question depuis l'examen de la théorie de Tesnière. Georges Maurand reprend l'exemple du verbe *donner* de P. Godin et montre sa structure casuelle sous la forme de l'arbre.⁶⁹

Paul donne un livre à Pauline.



⁶⁸ *Ibid.*, p. 477.

⁶⁹ *Ibid.*, p. 478.

Selon lui, l'Agent correspond au sujet opérateur, le Locatif au sujet d'état, le Neutre à l'objet de valeur, et le But à l'énoncé d'état. Nous remarquons que, selon le principe de récursivité, le But est réécrit comme une proposition que la grammaire actantielle formule comme un énoncé d'état. Le programme narratif de la phrase s'écrit comme suit :

$$\begin{array}{ccccccc}
 & F & [S^1 & \Rightarrow & (S^2 & \cap & O)] \\
 & \vdots & \vdots & & \vdots & & \vdots \\
 \text{Donner} & \text{Paul} & & & \text{Pauline} & & \text{livre}
 \end{array}$$

Georges Maurand insiste sur les avantages que procure cette mise en corrélation. Nous passons à la prochaine étape avec la remarque suivante ;

Une mise en corrélation systématique entre fonctions casuelles et fonctions actantielles permettrait, selon nous, de mieux assurer ponctuellement la mise en programmes narratifs. Elle aurait en outre l'avantage, grâce à l'analyse sémique des arguments en traits casuels, d'établir un lien étroit entre la composante lexicale du discours et sa composante narrative. Plus précisément, elle favoriserait la cohésion entre deux procédures d'analyse sémiotique : repérage des isotopies ou, si l'on préfère, le montage des champs lexicaux et la mise en place du schéma narratif.⁷⁰

⁷⁰ *Ibid.*, p. 480.

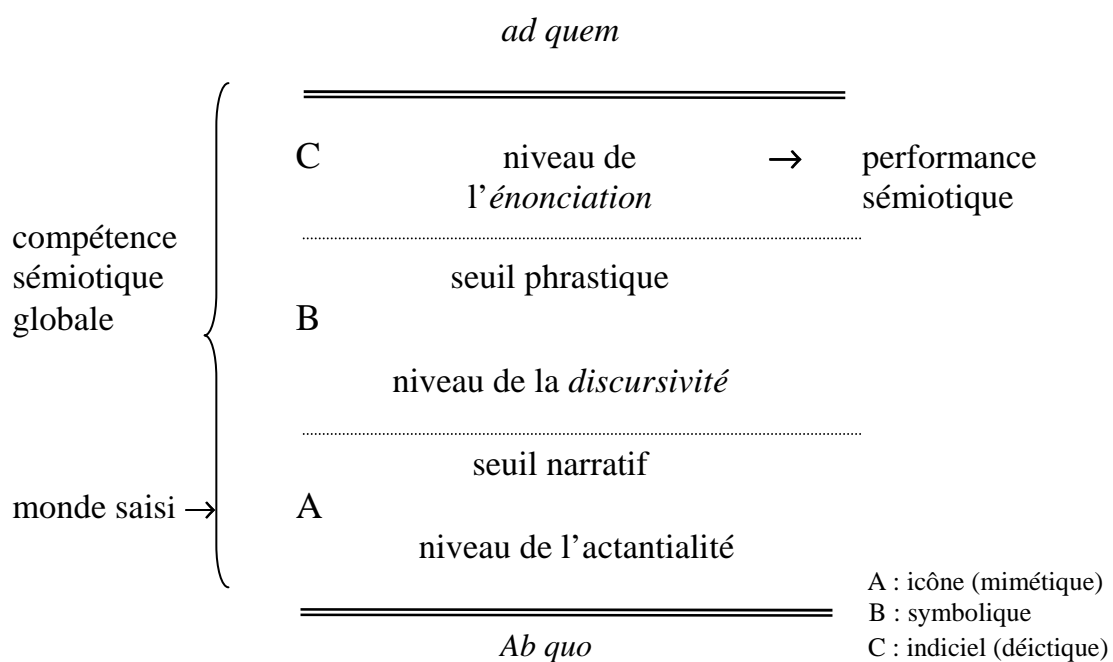
2.4. L'approche sémiotique du niveau phrastique

Nous avons montré que la théorie de Lucien Tesnière et celle des cas reposaient sur la conception qui envisageait de trouver la structure profonde des phrases. Or, nous ne nous contentons pas de chercher la structure phrastique, mais de voir la structure narrative et discursive dans la phrase. Même si certaines notions sont relativement proches de celles de la sémiotique, leur conception fondamentale révèle la limite théorique. Si les théories linguistiques examinées ne sont pas suffisantes pour l'analyse narrative et discursive des phrases, l'approche sémiotique est indispensable pour surmonter les difficultés rencontrées par l'approche linguistique. Si la recherche de Georges Maurand joue un rôle intermédiaire entre l'approche linguistique et l'approche sémiotique, maintenant, il nous faut observer l'approche purement sémiotique.

2.4.1. la strate phrastique dans le parcours génératif

En ce qui concerne l'approche sémiotique, il s'agit des recherches de deux sémioticiens, Per Aage Brandt et Jacques Fontanille. Pour la cohérence de notre recherche, cette approche doit se limiter à la transformation passive et la transformation lexicale du discours verbal. Ensuite, il est important de connaître la position du niveau phrastique dans le parcours génératif qui représente la structure générale de la sémiotique. Comme la sémiotique est constituée de plusieurs niveaux, le niveau phrastique doit être considéré dans la relation avec d'autres niveaux. En ce sens, nous commençons notre recherche en repérant le niveau phrastique dans le parcours génératif.

Per Aage Brandt nous donne une image du parcours génératif intégrant le niveau phrastique. Il suppose que la sémantique phrastique se constitue par une conversion fidèle aux principes du parcours génératif. Celui-ci se présente sous la forme suivante :⁷¹



En faisant attention à la position du niveau phrastique, nous résumons ses caractéristiques. Dans le parcours génératif, le seuil phrastique est placé entre le niveau de la discursivité et le niveau de l'énonciation. Leur relation se définit comme suit :

⁷¹ Per Aage Brandt, *Dynamique du sens*, Aarhus, Aarhus University Press, 1994, p. 14.

La strate phrastique se présente maintenant comme celle qui se superpose à la strate discursive et qui prépare la structuration énonciative.⁷²

Pourtant, il faut préciser une condition pour la manifestation phrastique. Quand il s'agit de discours verbal, la strate phrastique existe dans le parcours génératif. S'il s'agit de discours non verbal, nous aurons un autre type de manifestation. Car chaque sémiotique objet dispose de sa propre syntaxe du plan de l'expression.

La structure de l'énonciation présuppose fortement celle de la phrase, quand on l'étudie dans une perspective linguistique, et donc à partir d'une "sémiotique verbale".⁷³

2.4.2. La schématisation sémiotique de la transformation passive

Après avoir examiné la strate phrastique dans le parcours génératif, nous étudierons la transformation passive avec le point de vue sémiotique. Per Aage Brandt nous montre une schématisation sémiotique de la transformation passive. La strate phrastique suppose la coexistence et la corrélation régulière de trois types de phénomènes : une sémantique phrastique, une concaténation linéaire et positionnelle et enfin une syntaxe phrastique.

Une analyse sémiotique de la strate phrastique doit prendre en considération la coexistence et la corrélation régulière de trois types de phénomènes : une *sémantique* phrastique, relativement

⁷² Per Aage Brandt, *La charpente modale du sens*, Amsterdam-Philadelphie-Aarhus, Benjamins, 1992, p. 222.

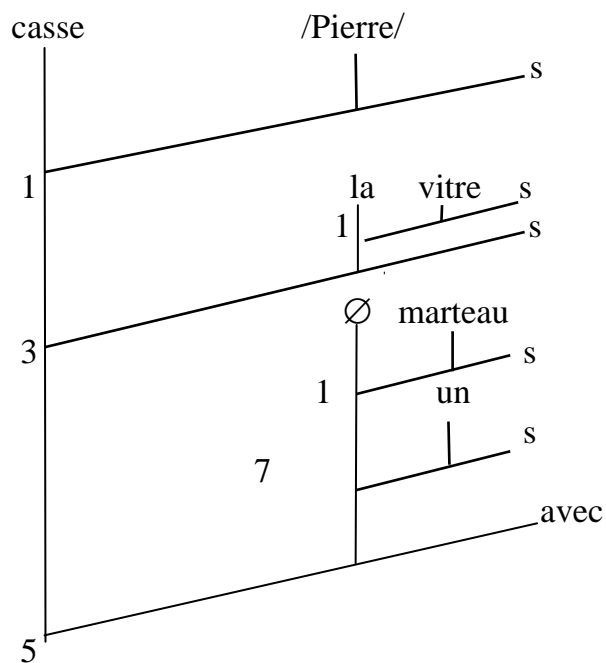
⁷³ *Ibid.*, p. 223.

indépendante des morphologies lexicales, particulièrement nombreuses et complexes, qui la dénotent ; une *concaténation* linéaire et positionnelle, offrant une certaine plasticité, exploitée par l'énonciation, qui y gravera ses propres marques ; et entre ces deux dimensions, une *syntaxe* phrastique, qui ne se confond ni avec la sémantique, ni avec la concaténation, et qui hiérarchise la concaténation en paliers dont les rapports à la sémantique diffèrent.⁷⁴

Nous analyserons la mise en oeuvre de ces trois dimensions à travers l'exemple suivant : *Pierre casse la vitre avec un marteau*.

Pour la dimension de la syntaxe phrastique, la stemmatisation syntaxique s'effectue en se référant à *une analytique partant d'un noyau et opérant par adjonction d'une série canonique de compléments fonctionnels*.⁷⁵

Donc, le stemma syntaxique se présente comme suit :⁷⁶



⁷⁴ *Ibid.*, p. 225.

⁷⁵ *Ibid.*, p. 226.

⁷⁶ *Ibid.*, p. 226.

Dans ce stemma, ‘s’ désigne l’opérateur d’adjonction, et les numéros liés à ‘s’ correspondent aux compléments fonctionnels : par rapport au syntagme verbal, 1 est le complément sujet ; 3, le complément d’objet ; 5, le complément *projectif* (instrumental), et par rapport au syntagme nominal, 1 est le substantif.⁷⁷ Et ensuite nous rencontrons une linéarisation de ce stemma, c’est-à-dire une hiérarchisation des lexèmes investis selon un principe fonctionnel dominé par la compétence complémente des catégories. Cette linéarisation se fait dans la considération d’un noyau dominant. Selon la règle de la transcription concaténative, notre exemple se dispose comme suit :⁷⁸

$$R 1 : Sy - C - s \rightarrow Sy \wedge s \wedge C$$

(Sy = syntagme, C = complément, s = opérateur)

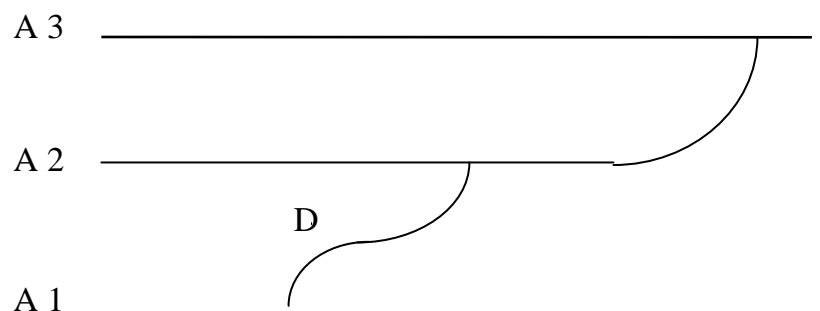
→ casse ^ Pierre ^ la ^ vitre ^ avec ^ Ø ^ marteau ^ un

En arrivant à la dimension de la sémantique phrastique, on rencontre une structure actantielle liée à la structure fonctionnelle et complémente. Nous pouvons l’interpréter à l’aide de la pensée narrative et de sa cognitivisation discursive selon l’expression de Per Aage Brandt. Donc, le schéma de notre exemple sera :⁷⁹

⁷⁷ *Ibid.*, En ce qui concerne les compléments fonctionnels, voir la note 177, p. 349.

⁷⁸ *Ibid.*, p. 226.

⁷⁹ *Ibid.*, p. 228.



Dans ce schéma, les actants sont interprétés en relation avec les compléments fonctionnels. Complément sujet (*Pierre*), C1, est l'actant 1, et le complément d'objet (*la vitre*), C3, est l'actant 2. Enfin, le complément instrumental (*avec un marteau*), C5 est D (dynamique modalisante). Quant à l'actant 3, il représente l'état transformé de l'actant 2, complément d'objet. Il est recatégorisé dans les objets cassés en changeant d'état, c'est-à-dire qu'il obtient un nouveau sémantisme. Or, cette recatégorisation est due au sens du verbe *casser*. L'actant 3 est l'état virtuel qui est inhérent au sens du verbe.

Ce graphe actantiel nous montre la description actantielle de phrase. Celle-ci nous rappelle aussi le petit drame de Lucien Tesnière et le récit simple d'Algirdas Julien Greimas qui repose sur la transformation d'état initial en état final. Per Aage Brandt considère lui aussi une phrase comme un événement textuel de base ; ainsi, la description narrative de la phrase est possible.

En partant de cette considération de base, nous pouvons passer à la transformation passive de cette phrase. Davantage, nous examinerons d'autres phrases qui ont l'effet de passif. Voici l'illustration de la transformation passive standard :

Pierre casse la vitre avec un marteau. (1)

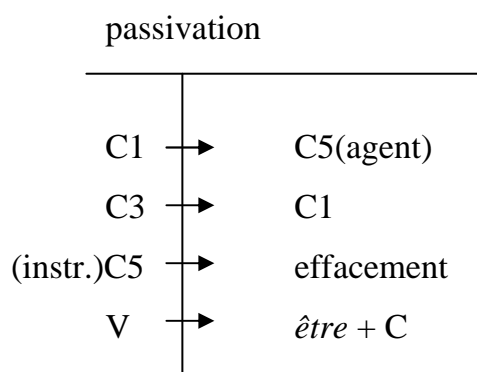
La vitre est cassée par Pierre. (2)

Nous pouvons penser aussi aux phrases suivantes qui ont le même sens :

La vitre se casse au marteau. (3)

La vitre casse. (4)

Per Aage Brandt trouve insuffisante la description mécanique pour expliquer le phénomène de la passivation. Selon la méthode mécanique et générativiste, la passivation s'explique comme suit :⁸⁰

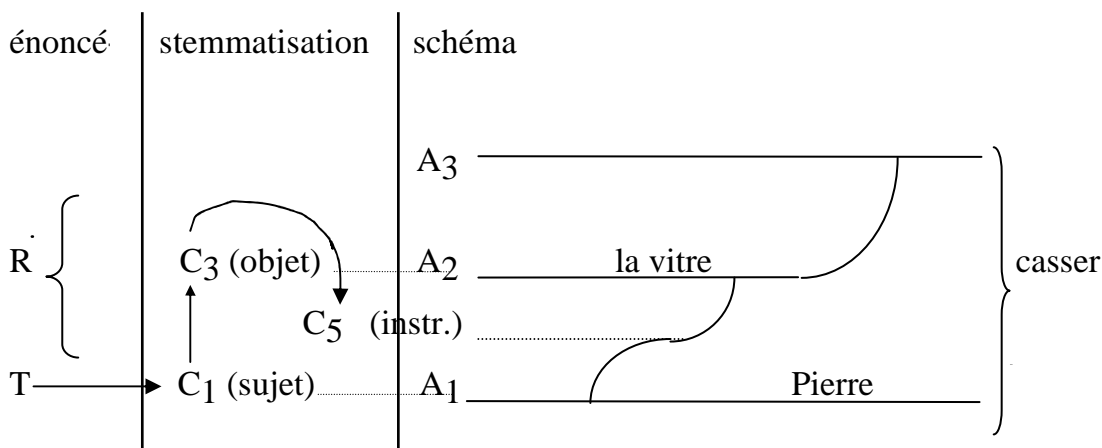


Cette description ne montre pas ce qui rend possible la transposition de compléments pendant la passivation. De plus, elle n'explique pas la différence des phrases à voix passive, par exemple, celle des phrases (3) et (4).

Ainsi, Per Aage Brandt propose la description de la passivation par la structure TR (thème -rhème). Deux schémas nous montrent la procédure de la passivation. Ils sont constitués par la mise en parallèle de la stemmatisation

⁸⁰ *Ibid.*, p. 230.

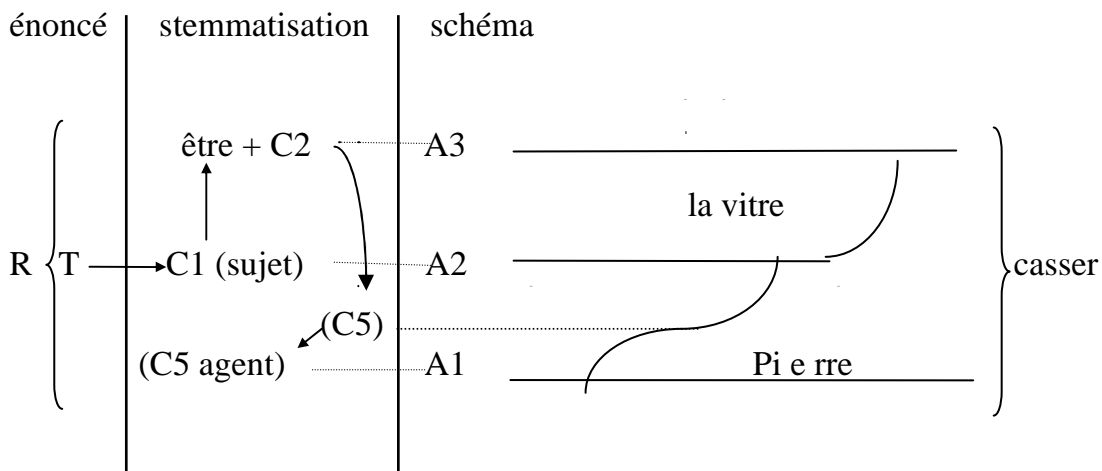
syntactique et du schéma sémantique. La première schématisation concerne la phrase active.⁸¹



Dans le cas actif et transitif, la structure TR vise l'actant 1 identifié à *Pierre*. T décide de commencer par C1 (sujet, A1, *Pierre*), ensuite envoie sur le stemma un second actant A2 (C3, objet, *la vitre*) et enfin trouve un circonstant dynamique C5 (instrument, *avec un marteau*). La stemmatisation et la schématisation de la phrase nous montrent la manière dont un thème se rhématise activement. En outre, cette structure TR nous permettra de développer dynamiquement la procédure de transformation passive et de distinguer trois phrases au sens passif. La passivation se dessine comme suit :⁸²

⁸¹ *Ibid.*, p. 230. Pour mieux comprendre la schématisation, nous explicitons la relation entre *thème* et *rhème*. Nous citons Per Aage Brandt. « si l'on divise l'énoncé en "sujet logique" et "prédicat logique", le thème relève de la première catégorie, et le rhème de la dernière », p. 184. « le substantif pourrait représenter un *thème* T actantiellement reconnue et investi d'une *rhématique sémique* R », p. 210.

⁸² *Ibid.*, p. 231.



Le nouveau point de départ de la lecture stemmatique entraîne la passivation. Pour les phrases possédant un sens passif, T décide de commencer par A2 (C1, sujet, *la vitre*). Si l'opération cesse ici sans modifier le verbe, on a la phrase (4). Si l'on redescend au complément instrumental en accompagnant la pronominalisation du verbe, on aura la phrase (3). Si l'on redescend à A1 (C5, agent, *Pierre*) en passant par la formation du syntagme prédicatif avec l'auxiliaire *être* et le décalage du verbe vers la position du prédicat, on obtiendra la phrase (2).

Nous faisons attention au point de départ de T dans les deux tableaux. T commence toujours à partir de C1 qui est le sujet de la phrase. Pourtant, la relation entre C1 et l'actant n'est pas la même dans les deux cas. Dans l'activation, nous trouvons la correspondance entre C1 et A1, alors que C1 correspond à A2 dans la passivation. Les deux tableaux nous montrent exactement le même schéma narratif. C'est la stemmatisation qui distingue l'un de l'autre, c'est-à-dire que la position de C1 détermine la subjectivisation de *Pierre* ou de *la vitre*.

La stemmatisation de compléments fonctionnels n'est pas suffisante pour expliquer sémiotiquement la structure phrastique. Mais, l'introduction de

graphes actantiels rend possible son explication narrative et dynamique. Cette description que Per Aage Brandt propose ouvre une possibilité de tirer des éléments narratifs de la phrase et de les analyser sémiotiquement. De plus, elle a l'avantage de montrer dans un tableau la structure phrastique et narrative.

2.5. L'observation sémiotique de la manifestation phrastique par Jacques Fontanille

2.5.1. L'actant positionnel et l'actant transformationnel

En examinant le même type de phrases que les linguistes ont analysées, Jacques Fontanille montre les limites de l'approche phrastique et propose une conception sémiotique qui est valable aussi au niveau phrastique. Il prend comme exemple les phrases suivantes :⁸³

Mon voisin a acheté une bouteille de vin à l'épicier.

L'épicier a vendu une bouteille de vin à mon voisin.

Comme nous les avons déjà examinées dans la théorie de Lucien Tesnière et dans la grammaire des cas, ces phrases représentent le cas de la transformation lexicale. Pour Lucien Tesnière, elles contiennent le verbe trivalent. Alors que le second actant est toujours *une bouteille* dans les deux phrases, le prime actant et le tiers actant changent de place à la suite de la

⁸³ Jacques Fontanille, *Sémiotique et littérature*, Paris, PUF, 1999, p. 46.

transformation lexicale. *Mon voisin*, le prime actant dans la première phrase, devient le tiers actant dans la deuxième phrase. En revanche, *l'épicier*, le tiers actant dans la première phrase, devient le prime actant dans la deuxième phrase.

Selon la distribution des agents aux positions prédéterminées, chaque actant peut changer d'agent. Le nœud verbal détermine cette distribution. La distribution positionnelle est une caractéristique principale de la théorie de Lucien Tesnière. C'est à partir de cette observation que Jacques Fontanille propose la notion d'actant positionnel. A savoir, la logique des places ou la logique positionnelle est à l'origine de la notion d'actant positionnel. Après l'observation de la grammaire casuelle, nous examinerons de plus près l'actant positionnel.

Selon la grammaire casuelle, la transformation lexicale permet cette manifestation phrastique. Pour Charles J Fillmore, comme chaque cas correspond à la manifestation lexicale, *mon voisin* est toujours Agent, *une bouteille de vin* reste Objet et *l'épicier* demeure Datif dans les deux phrases. Pour John M Anderson, selon le principe de la relation multicasuelle, l'Ergatif est ajouté au Locatif (*mon voisin*) dans la première phrase, alors qu'il est ajouté à l'Ablatif (*l'épicier*) dans la deuxième phrase. Jacques Fontanille trouve la logique des forces ou la logique transformationnelle dans le déplacement du cas d'Agent et dans l'ajout de l'Ergatif. Cette logique soutient la construction de l'actant transformationnel.

En résumé, Jacques Fontanille regarde dans la théorie de Lucien Tesnière la logique des places, logique positionnelle, parce que *la théorie de Tesnière serait plus sensible à la distribution des actants positionnels*.⁸⁴ En revanche, il trouve dans la théorie de Charles J Fillmore la logique des forces,

⁸⁴ Jacques Fontanille, *Sémiotique du discours*, Limoges, PULIM, 1998, p. 152.

logique transformationnelle, parce que *celle de Fillmore serait plus sensible à la distribution des actants transformationnels*.⁸⁵

Néanmoins, il n'oublie pas de remarquer que le champ du discours est beaucoup plus large que celui de la phrase. *Les actants impliqués dans les transformations narratives du discours ne coïncident pas exactement avec ceux de la phrase*.⁸⁶

Désormais, examinons la notion d'actant positionnel et d'actant transformationnel. Elle nous permettra d'expliquer la structure de la transformation passive et de la transformation lexicale.

Les actants positionnels sont définis exclusivement par leur place dans le champ positionnel du discours : l'intentionnalité qui les caractérise n'est donc qu'une orientation de nature topologique. Les actants transformationnels sont définis par leur participation aux forces qui transforment un état de choses ; l'intentionnalité qui les caractérise repose donc sur l'enjeu de la transformation, c'est-à-dire sur un système de valeurs. Les premiers sont sous le contrôle de l'orientation du discours, alors que les seconds dépendent de la structure sémantique des prédicats auxquels ils participent.⁸⁷

En revenant à notre exemple, nous remarquons que le point de vue intervient positivement à l'explication de la structure de deux phrases. Selon Jacques Fontanille, le point de vue imprègne sa présence au niveau phrastique.

Par conséquent, les points de vue, qui contrôlent l'orientation du discours, imposent leur loi aux structures phrastiques. Tout comme un substantif ne peut être admis dans une phrase sans un déterminant, une phrase ne peut être admise dans un discours sans l'orientation que lui fournit un point de vue.⁸⁸

⁸⁵ *Ibid.*, p. 152.

⁸⁶ *Ibid.*, p. 152.

⁸⁷ *Ibid.*, p. 140.

⁸⁸ Jacques Fontanille, *op. cit.*, 1999, p. 43.

Si nous suivons les phrases citées, la coexistence de deux points de vue peut se manifester au niveau phrastique. Pour le moment, nous considérons comment le point de vue intervient dans la relation entre les actants positionnels et les actants transformationnels.

(...) le point de vue est une affaire d'actants positionnels dont la projection sur les actants transformationnels oriente le procès.⁸⁹

L'auteur montre le rôle important du point de vue dans la projection des actants positionnels sur les actants transformationnels. Maintenant, revenons aux deux phrases pour saisir cette projection.

2.5.2. La projection des actants positionnels sur les actants transformationnels

Tout d'abord, nous distinguons les actants transformationnels des actants positionnels dans les deux phrases. Les premiers participent à la transformation d'un état de choses ; ils représentent deux sujets et deux objets dans les phrases. Les deux objets, *une bouteille de vin* et *l'argent*, s'échangent entre les deux sujets, *l'épicier* et *mon voisin*. *L'argent* n'a pas de manifestation phrastique, mais il est impliqué dans l'acte d'achat et de vente. Selon les actants transformationnels, il s'agit d'un seul événement narratif dans les deux phrases. Entre l'état initial et l'état final, il y a une transformation qui produit en même temps dans les deux sujets la disjonction d'un objet de valeur et sa conjonction. Alors, comment pouvons-nous comprendre la différence de la

⁸⁹ *Ibid.*, p. 46.

manifestation phrastique ? En introduisant les actants positionnels, nous explicitons le procès de la manifestation phrastique.

Les actants positionnels, *source* et *cible*, sont définis comme de pures positions relatives. Dans la première phrase, la source se projette sur l'acheteur, alors qu'elle se projette sur le vendeur dans la seconde phrase. La source est l'actant positionnel qui vise la cible. Ainsi, en recevant la projection de la source, l'actant transformationnel détient un statut actantiel actif. De même, l'actant transformationnel, qui a reçu la projection de la cible, a un statut actantiel passif. Nous trouvons les effets d'activation et de passivation dans les deux phrases à la suite de différentes projections des actants positionnels sur les actants transformationnels.

Dans l'exemple, *mon voisin* de la première phrase est un sujet actif, dans la mesure où il a reçu la projection de la source. En revanche, c'est *l'épicier* qui reçoit la projection de la source dans la deuxième phrase. Il est donc le sujet actif. D'un autre côté, l'effet sémantique de passif est observé à la projection de la cible sur *l'épicier* de la première phrase et sur *mon voisin* de la deuxième phrase. D'où vient la passivation de deux sujets. Ainsi, le mode de la production des effets sémantiques vient de la relation entre la source et la cible.

Quant à la manifestation phrastique, nous devons noter la commutation lexicale. A savoir, la transformation lexicale entre les deux phrases est à l'origine des différentes manières de la projection des actants positionnels sur les actants transformationnels. Selon Jacques Fontanille, la *commutation des lexèmes verbaux* et la *permutation des syntagmes nominaux* entraînent *l'alternance entre les deux points de vue*.⁹⁰

⁹⁰ *Ibid.*, p. 46.

2.5.3. L'activation et la passivation dans la manifestation phrastique

Nous n'analysons pas encore des exemples du football. Pourtant, pour faire la synthèse des observations, nous formulons quelques cas typiques qui s'inspirent du football comme suit :

(1) A a battu B. → (2) B a été battu par A. (La transformation passive au niveau syntaxique)

(3) A a gagné le match. → (4) B a perdu le match. (La transformation lexicale)

L'équivalence sémantique se trouve dans les deux transformations ; il s'agit d'un seul événement narratif. Or, si la transformation lexicale arrive à manifester le même événement que la transformation passive, quelle est la différence entre les deux types de transformation ? La réponse concerne directement la subjectivisation qui implique le point de vue.

La transformation lexicale peut intervenir surtout en cas de défaite. S'il s'agit du point de vue de l'équipe *A*, la subjectivisation d'*A* rend possibles deux types de manifestation : *A bat B* et *A gagne le match*. Pour opter le point de vue de l'équipe *B*, l'équipe battue, la subjectivisation de *B* est nécessaire. Le premier choix est la phrase passive (2) qui est le résultat de la transformation passive de la phrase (1). Sinon, la subjectivisation de *B* peut se trouver dans la phrase (4) qui est le résultat de la transformation lexicale reposant sur la dualité entre les deux verbes, *gagner* et *perdre*. L'énonciateur dispose de deux choix pour la subjectivisation de *B*. La transformation lexicale permet la subjectivisation de l'équipe battue en évitant la phrase passive.

Ici, nous voulons faire attention à la distribution du trait Ergatif entraînée par la transformation lexicale. Quand nous rendons compte du choix de l'énonciateur entre différentes phrases, la présence du trait Ergatif peut jouer un rôle important. Comme la projection de la source sur les actants transformationnels produit l'effet sémantique d'activité, la distribution du trait Ergatif entraîne le même effet sémantique. Même si *B* est sujet dans la phrase (2), le trait Ergatif est distribué à *A* comme dans les phrases (1) et (3). Le statut actif d'*A* vient de la présence du trait Ergatif, alors que son absence détermine le statut passif de *B*. Or, la transformation lexicale permet la subjectivisation de *B* avec la distribution du trait Ergatif à *B* dans la phrase (4). En choisissant la phrase (4) au lieu de (2), on peut donner plus ou moins l'activité à *B* ; le verbe *perdre* ne garantit pas la totale activité de *B* à cause de son plan sémantique.

La distinction entre les actants positionnels et les actants transformationnels peut expliquer aussi cette situation. En gardant le point de vue de l'équipe battue, nous cherchons la possibilité de son activation. Dans les phrases (1), (2) et (3), la source est projetée dans l'équipe gagnante du niveau figuratif. Dans la phrase (4), il s'agit de la transformation relevant du désir ; le sujet et l'objet sont représentants de l'actant transformationnel. Pour observer la projection de la source, il faut rendre compte de la conjugaison des actants positionnels avec la visée et la saisie. D'abord, la visée associe la source et la cible. La source vise la cible, ou bien la cible est visée par la source. Ensuite, la saisie aussi associe les deux actants positionnels. La source saisit la cible, et la cible est saisie par la source.⁹¹

⁹¹ Jacques Fontanille et Claude Zilberberg, *Tension et signification*, Sprimont-Belgique, Mardaga, 1998, p. 160. Pour comprendre l'activation et la passivation des actants de la visée et de la saisie, nous citons le tableau suivant :

Dans la phrase (4), nous remarquons que la saisie présuppose la visée. Or, malgré sa volonté et ses efforts, le sujet est en disjonction avec l'objet de valeur. C'est un algorithme présupposé dans la structure de la compétition, c'est-à-dire que les participants ont pour objet de gagner. Quand il s'agit de la visée présupposée par la saisie dans le prédicat, la source est donc projetée sur l'actant transformationnel sujet *B*. En revanche, quand on a affaire à la saisie, le sujet n'est pas en conjonction avec l'objet. La visée de la source n'enchaîne pas avec la saisie de la cible. Malgré la défaite, la projection de la source procure le statut actif à *B*.

Cette notion de projection ressemble théoriquement à la structure de T/R de Per Aage Brandt. Nous citons les phrases suivantes de Jacques Fontanille :

De la même manière, dans le cas de la progression thématique, le couple thème/rhème peut être traité, dans la perspective que nous avons adoptée ici, comme une orientation entre la source de la prédication (le thème) et sa cible (le rhème), et, par conséquent, la progression thématique elle-même devient une affaire de distribution des rôles positionnels sur les actants transformationnels, et, par conséquent, sur les acteurs et figures qui leur correspondent.⁹²

Selon l'auteur, la mise en parallèle de la stemmatisation syntaxique et du schéma sémantique dans la structure de T/R correspond à la projection des actants positionnels sur les actants transformationnels. En somme, nous trouvons que les trois conceptions explicitent ensemble l'activation et la passivation au niveau phrastique : la distribution du trait Ergatif, la mise en

	Activation	Passivation
Visée	Sujet visant la quête	Sujet visé la fuite
Saisie	Sujet saisissant la domination	Sujet saisi l'aliénation

⁹² Fontanille J, *op. cit.*, 1999, p. 47.

parallèle de la stemmatisation syntaxique et du schéma sémantique dans la structure de T/R et la projection des actants positionnels sur les actants transformationnels.

DEUXIÈME PARTIE

1. La construction sémiotique du football

La sémiotique en plein développement a connu une histoire très riche, à la fois au niveau de la théorisation et au niveau de la pratique. La théorie et la pratique ont une relation complémentaire surtout dans la sémiotique. La théorisation déductive demande l'analyse pratique d'un corpus concret pour valider son hypothèse. A son tour, la pratique heuristique ne reste pas l'annexe de la théorisation. Hormis le rôle qu'elle a de prouver l'hypothèse théorique, elle a toujours la possibilité d'offrir à la théorie des supports concrets. Ceux-ci rendent la théorie plus riche ou plus complète. C'est pourquoi la recherche théorique doit toujours être accompagnée de la pratique.

Le raffinement de la théorie sémiotique n'a pas cessé d'élargir le domaine d'analyse dans son histoire. A savoir, la sémiotique veut prouver son universalité en s'appliquant à différents domaines. D'un autre côté, la spécificité de chaque domaine doit être assurée. En l'ignorant, on n'arrive pas à l'universalité. Par exemple, le texte littéraire et le tableau doivent être analysés avec le même outil, mais d'une manière différente. Si l'on ne respecte pas la différence, l'analyse reste trop limitée.

Nous voulons effectuer l'analyse sémiotique d'une partie du monde du sport. Nous avons choisi le football. Pour appliquer l'activation et la passivation des actants au football, il faut, tout d'abord, envisager la construction sémiotique du football. En même temps, cette opération nous permet de rendre compte de la spécificité du corpus. Le football est un objet sémiotique bien particulier. Ainsi, est-il important, aussi, de démontrer ses caractéristiques.

1.1. Le discours du football

La pleine expansion des recherches sur les discours non-verbaux nous permet de considérer sans difficulté le football comme un type de discours non-verbal. Le football est un objet sémiotique qui est caractérisé par un plan d'expression gestuel. Nous sommes en face d'un terrain où des acteurs bougent sans arrêt. Des joueurs échangent des mots entre eux, mais pas pour le spectateur. Les mots, qui circulent entre des joueurs dans le match, restent inaudibles pour l'énonciataire, et donc, ils ne peuvent pas être objet d'analyse.

En considérant la spécificité de sa manifestation, nous montrerons la structure sous-jacente au football.

1.1.1. La définition et la distinction entre l'événement et la transformation

Pour définir le discours du football, nous commencerons par distinguer l'événement de la transformation. A la suite de cette distinction, nous arriverons à délimiter son statut. Le football est un événement sportif au sens courant. Quand nous parlons de l'événement, nous voulons le désigner dans son acception sémiotique. Nous ne confondrons pas les deux acceptions.

Avant tout, regardons les définitions données par Jean-Claude Coquet et par Jacques Fontanille dans le cadre du discours en acte. La construction sémiotique du football sera complétée au fur à mesure de l'observation de ses caractéristiques.

La transformation est caractérisée par le résultat auquel elle aboutit, quant à l'événement, il sera surtout apprécié grâce à l'effet qu'il produit sur l'observateur, et par la manière dont il surgit dans son champ.⁹³

Ensuite,

On pourrait dire que l'absence est à la disjonction ce que l'événement est à la transformation.⁹⁴

Selon la distinction de Jacques Fontanille entre transformation et événement, la première constitue la grammaire narrative, tandis que le second doit se comprendre dans la perspective du discours en acte. Par conséquent, comme la disjonction et la conjonction expliquent des états initiaux et finaux de transformation, l'absence et la présence sont des éléments constituant l'événement dans le discours en acte.

« L'événement, c'est-à-dire quelque chose qui arrive », dit-on en philosophie analytique, « c'est un mouvement en tant qu'observable. » ou comme l'écrit Benveniste dans une page célèbre concernant « l'histoire » : « Les événements sont posés comme ils se sont produits (...) ils semblent se raconter eux-mêmes ». ⁹⁵

Jean-Claude Coquet considère l'événement par rapport à l'acte de discours. Il insiste sur la présence de l'énonciateur. Si *le fait de dire quelque chose est un événement*,⁹⁶ il se différencie d'autres événements par la présence de « je » énonçant sa position. Ici, il faut remarquer que *c'est un centre de fonctionnement discursif particulier au locuteur, à la personne*.⁹⁷

⁹³ Jacques Fontanille, *Sémiotique et Littérature. Essai de méthode*, Paris, PUF, 1999, p.10.

⁹⁴ *Ibid.*, p.12.

⁹⁵ Jean-Claude Coquet, *La quête du sens*, Paris, PUF, 1997, p. 75-76.

⁹⁶ *Ibid.*, p.76.

⁹⁷ *Ibid.*, p.77.

Ensuite, il nous montre la manière dont le temps objectivé et le temps subjectivé se construisent à partir du présent. Le premier raconte l'événement et le second note l'expérience du monde et du corps.

La langue fait partie du réel et le discours prime sur la langue. Dans cette perspective, le présent, le « présent vivant », est au centre du dispositif. C'est à partir de lui que se construisent le temps objectivé (objectivé et finalisé dans certaines conditions) propre à noter l'événement, et le temps subjectivé, plus exactement les deux temps du sujet et du non-sujet, propre à noter tout aussi bien l'expérience du monde commun et au prix d'un changement d'instance - celle du monde du corps propre et de la chair.⁹⁸

En regardant les deux définitions d'*événement*, nous trouvons l'orientation de l'étude sur le discours sportif. La définition des deux théoriciens nous installe dans le champ du discours en acte. La question de l'énonciation dans le discours sportif doit être réglée en priorité pour entamer l'analyse concrète de ce discours. Nous introduisons une force d'analyse de discours en acte. Pourtant, le niveau narratif prendra aussi place dans notre étude. Les deux niveaux ont leur autonomie théorique, mais en même temps que des relations de présupposition et d'implication.

1.1.2. L'événement sportif, parcours ouvert.

Le football est souvent imprévisible par rapport au résultat. Il y a toujours des favoris qui émergent par la capacité modale. Les favoris sont des acteurs stéréotypés par les résultats passés et par la capacité modale estimée de ces résultats. Pourtant, ils ne sont pas toujours vainqueurs. Nous ne parlons

⁹⁸ *Ibid.*, p.103.

pas simplement de résultat. Le déroulement des matchs est aussi imprévisible. Ainsi, nous supposons que le parcours est ouvert. Ici nous distinguons les parcours fermés ou figés des parcours ouverts.

(1) les *parcours fermés, figés*, dont chaque étape est à l'avance prévisible ; l'identité fermée des actants ou des acteurs serait alors composée d'un ou plusieurs *rôles, rôles actantiels* pour les uns, *rôles figuratifs* pour les autres.

(2) les *parcours ouverts*, où les actants et les acteurs disposent d'une liberté de manœuvre suffisante pour inventer et construire leur propre identité, de sorte que chacune des étapes qui la constituent correspond à une *attitude*, et non à un rôle à strictement parler.⁹⁹

Récapitulons la situation par rapport à un résultat rencontré dans l'événement sportif. Le parcours ouvert de l'événement sportif est explicité par le mot « surprise ». Dans le monde sportif, il arrive qu'une équipe moins performante batte une équipe puissante. Si des favoris gagnent, le pronostic était bon. Le parcours narratif est stéréotypé. Pourtant, si nous reformulons le match après le résultat, il s'agit toujours de la transformation. Nous regardons le match de football d'un autre point de vue. **Le football est un acte d'énonciation que l'énonciateur et l'énonciataire engendrent ensemble dans le stade.** Au niveau figuratif, le football est défini par la relation réciproque et dépendante entre les joueurs et les spectateurs. Comme cet acte est spontané, le match se déroule, chaque fois, différemment. Même si les acteurs restent identiques, le déroulement du match n'est pas identique. C'est en ce sens que le parcours est ouvert. C'est aussi l'une des raisons par lesquelles nous parlons de l'événement.

Pourtant, il y a plus de choses à voir dans le parcours ouvert. Même s'il est imprévisible, il est régi par la grammaire du devenir ; Jean-Claude Coquet insiste sur ce point pour définir l'événement. Au lieu de reconstituer le

⁹⁹ Jacques Fontanille, *Sémiotique du discours*, Limoges, PULIM, 1998, p. 145.

parcours à partir du résultat final, nous devons suivre l'événement pour arriver au résultat final. Quand il s'agit de l'événement, le résultat final ne représente pas tous les intérêts. Comme nous l'affirmons à travers la définition de Jacques Fontanille, le match de football est apprécié par la qualité de jeu ou par sa force de présence dans le champ de l'événement.

S'il ne s'agit que du résultat final, la prévisibilité est plus élevée. Le football est un jeu où le combat de face-à-face décide du vainqueur. Dans ce cas, trois résultats sont possibles : victoire, nul ou défaite. On envisage seulement les trois scénarios possibles. Si l'on s'intéresse exclusivement au résultat final, le football sera un jeu très simple et plutôt ennuyeux. La transformation de l'état initial en état final ne peut pas bien révéler la réalité du football. Quand nous saisissons les caractéristiques propres au football, nous adoptons le point de vue de l'événement ou du discours en acte. Ainsi, nous pouvons nous intéresser aux modalités du déroulement de l'événement et à sa qualité. Pourtant, nous ne pouvons pas annuler la force d'analyse du niveau narratif. Nous disposons toujours des éléments narratifs pour compléter notre analyse.

1.2. L'actant collectif dans le discours du football

Quand nous considérons le football comme acte d'énonciation, nous supposons deux protagonistes de cet acte. Si nous précisons, les joueurs et les spectateurs produisent le discours du football par leur interaction énonciative. Les joueurs montrent leur jeu aux spectateurs. Ceux-ci les observent. L'intentionnalité entre deux actants est l'origine de l'acte d'énonciation.

En changeant de niveau, ils se caractérisent comme l'actant collectif au niveau narratif. L'existence de l'actant collectif est un élément saillant dans le discours du football. Pour que le match ait lieu, les deux actants collectifs se trouvent sur le terrain. D'un autre côté, y a-t-il aussi, au moins, des actants collectifs dans la tribune. Nous supposons deux spectateurs opposés. Les deux actants collectifs de spectateurs se confrontent dans la tribune comme les autres actants collectifs sur le terrain. Pourtant, les spectateurs ne peuvent pas être suffisamment explicités par la simple opposition collective. Nous allons essayer plus tard de dresser une typologie des spectateurs de football. De plus, les deux types d'actants collectifs, constitués par les joueurs et les spectateurs, doivent être distingués. Ils ont chacun leurs caractéristiques. Nous les observerons plus tard, un à un.

1.2.1. La définition

L'actant collectif est un domaine déjà examiné par plusieurs sémioticiens. Nous n'avons pas pour objet d'effectuer une étude exhaustive sur l'actant collectif. Nous voulons seulement montrer comment l'équipe du football ou les spectateurs peuvent devenir des actants collectifs. En considérant la spécificité du discours de football, nous allons appliquer au football la notion d'actant collectif. En réexaminant les définitions données par les théoriciens, nous allons dégager les éléments heuristiques propres à notre étude. Car l'actant collectif du football possède ses propres caractéristiques qui ne se rencontrent pas dans les autres domaines.

1.2.1.1. La constitution figurative de l'actant collectif du football

La constitution figurative de l'actant collectif du football est définie comme suit :

Tout match est disputé par deux équipes composées chacune de 11 joueurs au maximum, dont l'un sera gardien de but. Aucun match ne peut avoir lieu si l'une ou l'autre équipe dispose de moins de sept joueurs.¹⁰⁰

Selon la définition, le football est un sport d'équipe opposant deux équipes de onze joueurs. Ensuite, nous insistons sur le fait que l'actant collectif du football a la configuration figurative d'une équipe strictement définie par la règle. Une équipe est considérée comme légale si seulement elle satisfait à la condition nécessaire demandée par la règle.

Après avoir reconnu la présence de l'actant collectif dans le football, nous allons voir sa structure sous-jacente.

¹⁰⁰ [Http://www.fifa.com](http://www.fifa.com), LOI 3 – Nombre de joueurs, Lois du jeu, p. 13.

1.2.1.2. La conversion qualitative de la quantité, conversion des acteurs en actant collectif.

Le nombre indéfini d'acteurs marque l'une des caractéristiques de l'actant collectif. Selon Jean-Claude Coquet, l'actant collectif est défini comme suit :

Opposé à l'actant individuel, ce nouvel actant, disions-nous, se caractérise par le fait qu'il renvoie à un ensemble composé d'un nombre indéfini d'acteurs.¹⁰¹

L'équipe du sport collectif est constituée de plusieurs joueurs. Or, le sport collectif a la particularité d'avoir un nombre défini ou prédéterminé de joueurs ; par exemple, 11 joueurs au football ou 5 joueurs au basket-ball. Au contraire, l'autre actant de l'énonciation, le spectateur constitue l'actant collectif avec un nombre indéfini d'acteurs.

Ici, nous devons remarquer que, quand onze joueurs constituent un actant collectif, chaque joueur a son propre rôle. Autrement dit, ils se rassemblent sous le nom d'équipe avec différents rôles assumés. Pour clarifier leur présentation, nous supposons deux types de rôles ; tout d'abord, des rôles actantiels thématiques distinguent entre les attaquants et les défenseurs ; ensuite, des rôles actantiels thématico-spatiaux différencient le milieu, le latéral, le central, l'avant et l'arrière. Leur combinaison obtient différents rôles stéréotypés du football : par exemple, les milieux défensifs ou offensifs et les défenseurs latéraux ou centraux.

En citant l'actant collectif syntagmatique d'Algirdas Julien Greimas, nous examinerons l'existence des différents rôles actantiels dans un actant collectif. Il prend l'exemple des usines Renault. Pour produire des voitures,

¹⁰¹ Jean-Claude Coquet, *op. cit.*, 1984, p. 96.

plusieurs étapes de fabrication sont programmées. Les ouvriers ou les mécaniciens assumant leur rôle à telle étape, et ils participent à un faire commun et deviennent sujets collectifs de type syntagmatique.

Le sujet syntagmatique n'est pas la collection d'hommes concrets, en chair et en os, mais un collectif d'hommes considérés seulement en tant qu'agents d'un faire programmé :¹⁰²

Cette conception s'applique au football. Les joueurs assument différents rôles selon leur position sur le terrain. Les différents rôles sont distribués aux joueurs selon la stratégie qui correspond, *grosso modo*, aux étapes de la fabrication des voitures. Les joueurs sont agents des faires programmés qui suivent plusieurs étapes pour l'attaque ou pour la défense. En ce sens, ils sont considérés comme sujet collectif de type syntagmatique. Pourtant, les rôles des joueurs se distinguent de ceux des ouvriers qui manœuvrent les machines. Quand il s'agit de machines, le résultat est régulier et prévisible. En revanche, s'il s'agit de l'être vivant, il n'en va pas de même. La compétence modale ne peut pas toujours avoir les mêmes résultats. Nous expliquerons plus tard l'origine des résultats irréguliers de la compétence modale.

Le nombre défini des acteurs et l'existence des différents rôles assumés par les joueurs caractérisent l'actant collectif du football. C'est pourquoi nous parlons de la relation quantitative et qualitative entre les acteurs et l'actant collectif dans le football. Cette relation ne se limite pas à l'explication de la constitution de l'actant collectif. Aussi est-elle utile à l'explication de sa compétence modale.

L'actant collectif n'est pas la simple somme des acteurs. Supposons deux équipes de football. Une équipe est constituée de bons joueurs, mais une

¹⁰² Algirdas Julien Greimas, *Sémiotique et sciences sociales*, Paris, Seuil, 1976, p. 171.

autre n'en possède pas. La valeur de l'équipe ne dépend pas uniquement des qualités individuelles des joueurs. Une équipe avec de bons joueurs peut donner de mauvais résultats. En revanche, une équipe avec des joueurs modestes peut avoir un bon résultat. La somme de la compétence modale des individus ne correspond pas à celle de l'équipe. Après la conversion des acteurs en actant collectif, il ne s'agit plus de la compétence modale de chaque individu, mais de celle de l'actant collectif.

En guise de conclusion, il est très instructif de citer l'entretien de l'entraîneur du Réal Madrid, Vicente Del Bosque. Il commente le transfert de Zinedine Zidane.

Certes, nous accueillons un grand joueur, qui serait le bienvenu dans n'importe quelle équipe du monde, mais nos concurrents ont aussi de très bons techniciens. Plusieurs très bons joueurs ne font pas forcément une grande équipe. Il faut un gros collectif, performant dans tous les secteurs du jeu et qui nécessite des efforts répétés.¹⁰³

1.2.1.3. L'actant collectif et la compétence modale commune

Pour montrer la structure sous-jacente de l'actant collectif du football, il n'est pas suffisant de dire qu'un actant collectif vise un même objectif. Celui-ci est une condition nécessaire pour la construction de l'actant collectif, mais pas une condition suffisante. En introduisant la modalité, nous pouvons mieux expliciter cette structure.

Ce que nous trouvons en commun dans les définitions de l'actant collectif, c'est l'existence permanente de la modalité commune. Tous les

¹⁰³ *L'ÉQUIPE*, le 12 juillet 2001, page 11.

théoriciens insistent sur ce point. C'est l'un des éléments le plus important pour la définition de l'actant collectif. Nous allons tenter de mieux éclaircir la structure modale de l'actant collectif.

Claude Zilberberg affirme :

La définition de l'actant collectif renvoie justement à une compétence modale commune.¹⁰⁴

Algirdas Julien Greimas aussi insiste sur l'importance de la modalité commune. Nous le citons :

C'est l'assomption commune des modalités constitutives de la compétence du sujet qui transforme les individus composant la foule – dans la mesure seulement où ils participent à ce vouloir et à ce pouvoir communs et non autrement – en un sujet collectif susceptible d'un faire collectif non décomposable en faires individuels successifs.¹⁰⁵

Si nous reconnaissons que la modalité commune est nécessaire à la constitution de l'actant collectif, de quelles modalités s'agit-il ? Selon Claude Zilberberg, la modalité du *vouloir* mobilise des acteurs sous le nom d'actant collectif.

Nous formons l'hypothèse que l'actant collectif a partie liée de façon préférentielle avec la modalité du vouloir.¹⁰⁶

¹⁰⁴ Claude Zilberberg, "Dissentiments, consentements...", in « L'actant collectif », *Actes sémiotiques. Bulletin*, EHESS-CNRS, VIII, 34, 1985, p. 28.

¹⁰⁵ Algirdas Julien Greimas, *op. cit.*, 1976, p. 172. Pour définir le sujet collectif de type paradigmatique, il prend l'exemple de la foule.

¹⁰⁶ Claude Zilberberg, *op. cit.*, p. 29.

En observant la focalisation sur le *vouloir*, nous insistons sur le fait que la modalité *vouloir* se caractérise par l'aspectualité *inchoative*. Par exemple, elle déclenche le parcours narratif du sujet. En entrant dans une équipe avec la modalité du *vouloir*, un joueur fait partie de l'actant collectif. Ici aussi, la modalité du *vouloir* est caractérisée par l'aspectualité *inchoative*. Pourtant, il n'est pas suffisant d'avoir une seule modalité pour la constitution de l'actant collectif.

Pour participer au faire commun en tant qu'actant collectif, les joueurs doivent partager la compétence modale commune. Les joueurs pratiquent des exercices techniques ou stratégiques. C'est que les joueurs doivent disposer de techniques homogènes en vue d'une stratégie bien partagée pour constituer le vrai actant collectif. Ces exercices procurent à l'équipe l'identité particulière qui la distingue d'autres équipes. C'est la modalité du *pouvoir faire* qui assure la constitution d'une compétence homogène d'une équipe. Par conséquent, le *vouloir* et le *pouvoir* sont des facteurs de « communauté modale » et font de l'équipe un actant collectif. Ils assurent l'identité collective.

Maintenant, ajoutons le rôle du *devoir* dans la détermination de l'actant collectif. En principe, les joueurs font partie de l'équipe en passant un contrat avec elle. Après l'adhésion à l'équipe, des acteurs se voient restreints par la modalité du *devoir*. Car le contrat se caractérise par la relation ternaire ou par l'existence du Destinateur. Pourtant, dans le cas du football, l'esprit collectif n'est pas comblé par le contrat juridique. Pour que les joueurs sentent l'esprit collectif, il faut encore une compétence modale commune. C'est pourquoi nous avons examiné les deux autres modalités, le *vouloir* et le *pouvoir*.

Le football est un grand enchaînement entre des rôles diversifiés. Dix joueurs de champ sont répartis sur le terrain. Ils sont spécifiés non seulement par leur position sur le terrain, mais aussi par leur rôle. Cette observation nous a permis de distinguer entre les rôles actantiels thématiques et les rôles actantiels thématico-spatiaux. Le principe de « savoir tenir son rôle »

s'applique à ces différents rôles. Le rôle défensif est spécialisé par le *savoir résister* (le *savoir faire*) à l'attaque de l'adversaire. Ensuite, le rôle d'attaque est spécialisé par le *savoir marquer* des buts.

Le déploiement de jeu correspond à l'enchaînement entre les rôles. Par exemple, une équipe part de la zone de défense, passe par le milieu, et arrive à la surface de réparation de l'adversaire. Dans ce déploiement spatial, chaque catégorie de rôle doit s'enchaîner efficacement. Si le *savoir faire* d'un des rôles achoppe, le bon fonctionnement d'un actant collectif syntagmatique est menacé. Les différents modes d'enchaînement des rôles s'appellent des tactiques, au football. Le savoir commun, qui se figurativise en tactique, assure l'identité de l'actant collectif au niveau cognitif.

La manière dont l'enchaînement modal entre les rôles se manifeste détermine l'identité de l'actant collectif syntagmatique. Par exemple, une équipe est caractérisée par une tactique de passe courte et rapide. D'un autre côté, une équipe peut aussi être caractérisée par une tactique de passe longue. Le *savoir faire* se figurativise différemment dans les deux tactiques. Différents types d'enchaînement syntagmatique du *savoir faire* déterminent l'identité de l'actant collectif. Le *savoir* commun avec d'autres modalités s'installent au sien de l'actant collectif.

1.2.2. La catégorisation de l'actant collectif : la distinction entre le jeu collectif et le jeu individuel

Comme nous l'avons examiné plus haut, les acteurs gardent leur statut individuel après l'instauration de l'actant collectif. Pourtant, même s'ils ont leur propre rôle et se situent dans différentes positions, ils travaillent pour le même objectif. C'est comme une machine constituée de plusieurs pièces. S'il

manque une pièce, par exemple, la machine ne marche pas ou ne fonctionne pas correctement. Le bon fonctionnement des pièces assure l'identité de la machine. Nous trouvons le même mécanisme dans l'exemple du jeu d'échecs de Saussure. Il y a des pièces dépendantes des rapports associatifs entre elles. Les rôles ont des valeurs dans leurs relations réciproques. Or, il y a une grande différence entre le jeu d'échecs ou les machines, et le football. Il s'agit de l'autonomie des individus constituant l'actant collectif.

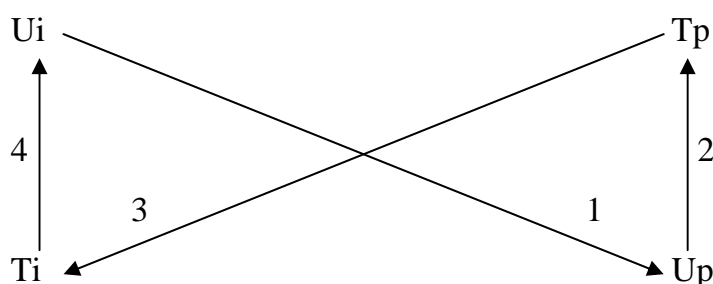
Quand il s'agit de machines ou du jeu d'échecs, les pièces n'ont pas d'autonomie, c'est-à-dire qu'elles ne fonctionnent pas séparément ni ne contrôlent la situation. Au contraire, chaque joueur de football dispose d'une certaine autonomie. Il pense, juge et réagit. Dans le cas de pièces mécaniques, il faut un manipulateur (au sens propre). Elles peuvent avoir certaines modalités, par exemple, le *pouvoir faire* ou le *savoir faire*, mais ne peuvent pas être modalisées par le *vouloir*. C'est la raison pour laquelle nous voulons parler de l'autonomie des joueurs confiée par l'actant collectif. Le degré d'autonomie confiée aux joueurs distingue les styles de jeu. La distinction des styles de jeu selon le degré d'autonomie permet la catégorisation de l'actant collectif du football. Nous supposons deux cas : jeu collectif et jeu individuel selon les termes courants du football.

Pour bien expliquer cette catégorisation, observons la construction logique de l'actant collectif qui est présentée par Algirdas Julien Greimas et Éric Landowski.

Supposons qu'il existe au départ une collection quelconque d'individus discrets caractérisés en tant qu'*unités* (U) du fait qu'ils sont discontinus, et en tant qu'*intégraux* (i) parce qu'ils possèdent les traits d'individuation. Pour que ces individus-acteurs puissent être considérés comme relevant d'un actant collectif représentant une nouvelle *totalité* (T), qu'on appellera *partitive* (p), c'est-à-dire un tout dont ils seraient des parties, il faut que, tout en subsistant en tant qu'*unités* (U), ils abandonnent leur intégrité (i) pour n'être considérés que comme des *partitifs* (p), c'est-à-dire, comme des individus dont

seules les déterminations qu'ils partagent avec l'ensemble de leurs congénères, appartenant à la même collection, soient prises en considération.¹⁰⁷

Ensuite nous voyons la projection de ces transformations sur le carré comme suit :¹⁰⁸



En regardant le parcours de Ui à Tp ou le parcours de Tp à Ui, nous pouvons comprendre la structure formelle de l'actant collectif. D'abord, la transformation de Ui en Up a lieu par *la négation de l'intégrité de l'individu et l'assertion de son caractère partitif*.¹⁰⁹ Ensuite le parcours 2 est caractérisé par l'implication de Up dans Tp. Si nous revenons à l'actant collectif du football, des joueurs en tant qu'unités abandonnent leur intégrité et deviennent des partitifs d'actant collectif représentant la totalité.

La question de l'autonomie des joueurs s'éclaircit plus systématiquement dans ce modèle. Nous trouvons sur le carré deux types de totalité, totalité partitive et totalité intégrale sur lesquels repose la distinction entre le jeu collectif et le jeu individuel. Les deux catégories d'actant collectif

¹⁰⁷ Algirdas Julien Greimas, *op. cit.*, 1976, p. 98.

¹⁰⁸ *Ibid.*, p. 98.

¹⁰⁹ *Ibid.*, p. 99.

du football restent toujours dans le cadre de la totalité. C'est pourquoi nous n'utilisons pas les unités partitives pour la catégorisation.

Quand l'intégrité est garantie dans la totalité, il s'agit d'une équipe qui s'appuie sur le jeu collectif. Le processus de construction du jeu collectif se trouve sur le parcours de Tp vers Ti. En revanche, la totalité partitive concerne une équipe qui choisit le jeu collectif avec initiatives individuelles. Celui-ci se trouve sur le parcours de Up vers Tp. Tp et Ti servent de deux axes pour la catégorisation. Si la totalité est une condition nécessaire à la construction de l'actant collectif, la corrélation entre l'intégrité et le caractère partitif détermine les deux catégories de l'actant collectif du football.

Désormais, nous devons trouver des critères figuratifs pour distinguer cette catégorisation dans le football. Dans le jeu collectif, les joueurs passent souvent le ballon à leurs coéquipiers. Ils s'aident l'un l'autre. Nous voyons plus de touches de ballon ou plus de passes entre les joueurs. Dans le cas contraire, ils driblent beaucoup et gardent longtemps le ballon. On voit moins de passes entre les coéquipiers.

Avant de s'intéresser à un exemple concret, ajoutons une remarque sur le rôle de la compétence modale dans la catégorisation de jeu. Dans le jeu collectif, la compétence modale de l'actant collectif peut dépasser la somme des compétences modales des individus, si elle fonctionne bien. En revanche, dans le jeu individuel, la compétence modale de l'actant collectif dépend beaucoup de celle de chaque joueur. La différence du style de jeu vient souvent de la compétence modale des joueurs. Pour attribuer une certaine autonomie aux joueurs, l'entraîneur doit avoir la certitude de la compétence modale des joueurs. Le jeu individuel est adoptable dans l'équipe qui possède les joueurs compétents. Quand les joueurs ne sont pas assez compétents pour assumer le jeu individuel, cette stratégie n'est pas efficace et la mission aura échoué.

Prenons un exemple pour montrer une équipe qui est caractérisée par le jeu individuel. Nous remarquerons que la qualité individuelle des joueurs se distingue nettement dans cette équipe, c'est-à-dire que le caractère partitif prend la place dans la totalité.

Il peut ainsi utiliser Ronaldinho de plusieurs manières, plus haut ou plus bas, plus organisateur ou plus attaquant, et avec la vitesse d'Edmilson ou Luizao (forfait mercredi et remplacé en pointe par França) et les dribbles de Denilson, sans compter Juninho Paulista et Djalminha, restés sur le banc, il dispose ainsi dans son groupe d'autres variantes pour animer et rééquilibrer son équipe vers l'avant. (...) et si on ne sent pas encore chez lui un véritable souffle collectif, ni un leader comme l'était Dunga en 1994 et en 1998, il paraît avoir, toutefois, suffisamment de qualité individuelle devant, de vitesse d'intervention et d'atouts athlétiques pour tenir la route à la Coupe du monde et jouer, éventuellement, le titre.¹¹⁰

Malgré le manque de jeu collectif (*si on ne sent pas encore chez lui un véritable souffle collectif*), l'équipe du Brésil était compétitive dans le match. Car elle s'appuyait sur les compétences modales individuelles des joueurs (*il paraît avoir, toutefois, suffisamment de qualité individuelle devant*) que la première partie du commentaire montre ; Ronaldinho peut assumer plusieurs rôles, c'est-à-dire qu'il est un joueur polyvalent ; la vitesse d'Edmilson ou Luizao et les dribbles de Denilson représentent aussi des compétences modales individuelles. Ces critères figuratifs nous permettent de considérer le Brésil comme une équipe s'appuyant sur le jeu individuel.

C'est seulement si la qualité de compétence modale des individus est à un niveau suffisant que le jeu individuel peut être choisi, comme dans le cas du Brésil. Pourtant, il ne faut pas taire la critique sur le manque de collectivité du Brésil, c'est-à-dire que l'intégrité de la totalité manque à cette équipe. La

¹¹⁰ *L'ÉQUIPE*, le 19 avril 2002, page 5. Il s'agit d'un match amical entre le Brésil et le Portugal, le 17. 04. 2002 au Portugal.

bonne coordination entre l'intégrité et le caractère partitif peut constituer un jeu compétitif.

1.2.3. L'exclusion d'un membre de l'actant collectif

Pour garder la cohésion de l'actant collectif, la modalisation constante du *vouloir* est nécessaire. La disparition ou l'absence du *vouloir* ne permet plus aux acteurs de participer à la constitution de l'actant collectif. Il s'agit de la destruction de l'identité de l'actant collectif. Nous allons voir comment les modalités interviennent dans la destruction de l'identité de l'actant collectif.

Dans *Le discours et son sujet*, Jean-Claude Coquet donne l'exemple de l'exclusion des membres de l'actant collectif : les exclusions de Pasmé et de Lâla. Après la victoire des révolutionnaires, le roi Ivors, un des acteurs constituant un actant collectif, décide d'exclure Pasmé et Lâla. Il considère Pasmé comme fou.

Pasmé le fou. La folie, nous l'avons relevé, est un des attributs ordinaires de l'Ennemi.¹¹¹

Pasmé ne partage pas l'existence collective avec ses camarades. Au contraire, il a l'attribut de l'ennemi. Il est jugé avoir une autre existence que celle de partie de l'actant collectif. Si Pasmé veut rester avec ses camarades, il doit partager l'existence collective ; il est obligé de devoir ne pas être fou ou de ne pas pouvoir l'être. Or, la réalité est contraire. D'où vient que son exclusion est logique et indispensable.

¹¹¹ Jean-Claude Coquet, *Le discours et son sujet 2*, Paris, Klincksieck, 1985, p. 140.

S'il s'agit d'un choix, les modalités du *vouloir* ou du *devoir* sont présupposées. Imaginons le cas où le sujet est obligé de choisir l'une ou l'autre position. C'est le cas de la modalisation du *devoir*. L'autre cas où le sujet choisit telle position selon sa volonté concerne la modalisation du *vouloir*.

Ensuite, observons l'exclusion de Lâla. Ivors la dénomme *La Reine de la folie, la mère de ce peuple aberrant*.¹¹² La même raison exclut Lâla de l'actant collectif. Comme nous l'avons vu dans le cas de Pasmé, la folie est un des attributs de l'ennemi. Si Lâla est considérée comme folle, cela signifie qu'elle ne partage pas l'existence collective. Les mêmes modalités s'imposent sur l'existence de Lâla : *devoir ne pas être* ou *ne pas pouvoir être*. Quand elle ne partage plus l'existence collective, son exclusion est inévitable.

Dans l'exemple de Jean-Claude Coquet, les modalités aléthiques s'imposent sur l'identité de Pasmé et de Lâla. Pour qu'ils se qualifient comme appartenant à l'actant collectif, ils doivent assumer ces modalités aléthiques (*devoir ne pas être fou* ou *ne pas pouvoir être fou*). La violation des règles débouche directement sur l'exclusion. Les deux personnages n'assument pas les modalités nécessaires à la conservation de l'identité collective.

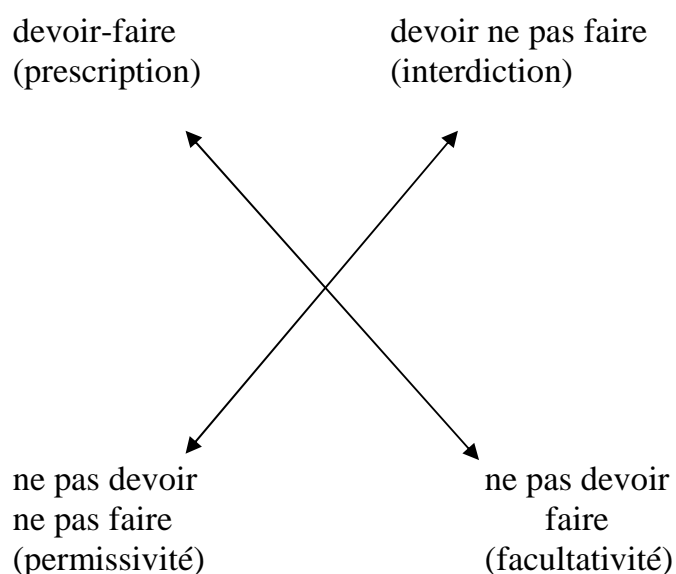
Maintenant, nous allons examiner les conséquences de l'absence ou de la disparition des modalités dans l'actant collectif du football.

Le premier exemple concerne la modalité du *vouloir*. Quand l'équipe est dominée par l'adversaire, certains joueurs peuvent perdre la modalité du *vouloir*. Ils perdent la combativité et restent sans réaction. Ils ne subissent que l'attaque de l'adversaire. L'absence du *vouloir* de certains joueurs menace la cohésion de l'actant collectif. Le changement de joueurs permet souvent de rétablir la cohésion perturbée de l'actant collectif. Pourtant les joueurs ne sont pas exclus définitivement de l'équipe. Comme il s'agit de l'actant collectif engagé dans le match, l'exclusion du terrain est momentanée.

¹¹² *Ibid.*, 1985, p. 142.

Parallèlement à la modalité du *vouloir*, nous pensons au *devoir*. A la différence du *vouloir*, le *devoir* se caractérise par la relation ternaire qui présuppose l'existence du destinataire. Nous trouvons facilement l'existence du *devoir* dans le football. Cette modalité est souvent à l'origine du conflit entre les joueurs et l'entraîneur. L'objet de la communication dissymétrique entre les deux actants est la consigne de la stratégie appliquée au match.

Cette consigne se présente bien par la modalité du *devoir faire*. La structure modale du *devoir faire* nous montre les quatre types de consignes possibles suivantes :¹¹³



Plusieurs raisons perturbent la cohésion de la compétence modale. Quand certains acteurs ne respectent pas les consignes de l'entraîneur, la stratégie ne peut pas avoir le résultat espéré. La violation du *devoir faire* entraîne la disparition du *savoir*. La perturbation de la cohésion de la

¹¹³ Algirdas Julien Greimas et Joseph Courtés, *op. cit.*, 1979, p. 96. Le carré peut expliquer différents degrés de consigne qui impliquent directement la variation tactique d'une équipe.

compétence modale est souvent le résultat des absences enchaînées des modalités. La baisse ou la disparition soudaines de la compétence modale, *savoir* ou *pouvoir*, peut entraîner la perte de la modalité du *vouloir*. Car la compétence physique ou technique des joueurs ne peut pas être toujours la même. Le cas contraire est possible ; la disparition de la modalité du *vouloir* entraîne facilement la baisse de la compétence modale. Aussi existe-il le cas où les absences des modalités du *devoir* et du *savoir* s'enchaînent. Dans ce cas, la perturbation est plus forte. La substitution des acteurs ou l'exclusion actorielle est inévitable.

Jusqu'ici, nous avons considéré l'exclusion temporaire d'un membre de l'actant collectif. D'un autre côté, l'exclusion définitive se rencontre souvent au football. Le conflit entre les joueurs et l'entraîneur ou le président de l'équipe est souvent à l'origine de cette exclusion. L'exclusion définitive peut se manifester sous la forme de transfert des joueurs. Nous prenons quelques exemples pour la cerner concrètement.

-Pourquoi partir ?

-Je ne pouvais vraiment pas rester. C'est comme ça, je n'ai pas envie de rentrer dans les détails et dans le jeu de M. Tapie.¹¹⁴

Le premier exemple concerne l'entretien avec Jérôme Leroy à la suite de son transfert de Marseille à Paris. Sans parler concrètement, le joueur suggère le conflit avec Bernard Tapie, le directeur sportif du club marseillais. Il n'accepte pas le système de valeurs de Tapie. Il ne veut pas assumer l'identité collective. Du point de vue de Bernard Tapie, le joueur ne respecte pas le *devoir faire* et il risque de perturber l'identité collective. Pour la garantir, ce joueur fut écarté de l'équipe. Avant le transfert à Paris, Jérôme Leroy a passé beaucoup de temps sans jouer.

¹¹⁴ L'ÉQUIPE, le 16 janvier 2002, page 5.

Observons un autre exemple : le transfert de Nicolas Anelka. A la suite de conflits avec l'entraîneur, Louis Fernandez, Nicolas Anelka est transféré de Paris à Liverpool. Nous comprenons des conflits en lisant les phrases suivantes ;

Fernandez, lui, fait « un blocage » sur le joueur depuis le match contre Guingamp (1-1). En privé, il fustige un individualisme qui nuirait au rendement collectif. Il lui reproche de ne pas assez multiplier les courses et les appels, de ne pas assez défendre.¹¹⁵

Selon le point de vue de l'entraîneur, le joueur ne partage pas la compétence modale commune avec l'équipe. Autrement dit, le joueur insiste sur le caractère partitif, alors que l'entraîneur souligne l'intégrité de la totalité. En refusant d'assumer la compétence modale commune, le joueur ne peut pas rester acteur d'un actant collectif.

1.3. L'arbitre, l'entraîneur et les joueurs : le Destinateur et le Destinataire

Jusqu'ici, nous avons regardé l'actant collectif, constitué par des joueurs, et qui est un acteur principal du discours du football. Nous supposerons deux autres acteurs qui participent à l'acte d'énonciation : l'arbitre et l'entraîneur. En définissant leur statut particulier, nous analyserons leur relation avec les joueurs. C'est surtout la relation entre le Destinateur et le Destinataire qui favorise celle entre les trois acteurs.

¹¹⁵ *L'ÉQUIPE*, le 29 novembre 2001, page 10.

1.3.1. L'entraîneur et les joueurs

Tout d'abord, définissons le statut de l'entraîneur dans le discours du football. Nous pensons que l'entraîneur fait partie de l'actant collectif. Même s'il ne joue pas sur le terrain, il fait partie de l'équipe au même titre que les joueurs. Pourtant, cette simple définition ne prend pas suffisamment en compte son statut. Pour l'expliquer mieux, nous comparons le discours du football au film muet.

Cette comparaison repose sur l'absence de discours verbaux. Sinon, en dehors de l'absence de discours verbaux, il n'y a pas tant de ressemblances entre les deux discours. La différence principale vient du fait que le film muet est régi par un scénario ; c'est un résultat de mise en scène par le réalisateur. Si nous voulons chercher le scénario dans l'événement sportif, ce sera la stratégie de l'entraîneur. Il choisit des joueurs à chaque match et change de stratégie en considérant la particularité de l'adversaire. En cours de match, il peut effectuer des changements de joueurs, ce qui implique souvent, des changements de stratégie. A la mi-temps, il intervient directement pour changer de configuration de l'équipe.

En observant les rôles énumérés de l'entraîneur, nous pouvons discerner son deuxième rôle actantiel qui est déterminé par sa relation avec les joueurs. En saisissant l'orientation du transfert des savoirs, nous définissons leur relation. L'entraîneur donne aux joueurs les instructions du match. Quand la stratégie de l'entraîneur ne fonctionne pas bien, il est obligé de changer de tactique. Il donne de nouveaux ordres. En tant que Destinataires des savoirs, les joueurs doivent respecter les consignes de l'entraîneur.

Au niveau de la sanction, leur relation est justifiée. Quand certains joueurs ne respectent pas les instructions, ou bien qu'ils ne sont pas capables de suivre la stratégie de l'entraîneur, le Destinateur-judicateur les sanctionne,

par exemple, en effectuant une substitution de joueurs. En établissant des tactiques et en constituant le style de jeu d'une équipe, l'entraîneur définit les valeurs d'une équipe. En changeant de tactique et en effectuant des substitutions de joueurs, il garantit et défend les valeurs de son équipe. En ce sens, le rôle actantiel du Destinateur est encore une fois justifié.

Avant de passer à l'observation de l'arbitre, nous ajouterons une remarque sur un autre statut de l'entraîneur. Il n'agit pas seulement sur la stratégie, sur l'optimisation du seul *savoir faire* syntagmatique. L'entraîneur intervient aussi pour optimiser les modalisateurs (*vouloir, savoir, croire* et *pouvoir*) en différents moments de l'entraînement. Ce rôle concerne directement la compétence modale de l'équipe.

1.3.2. L'arbitre et l'équipe

La présence de l'arbitre est une condition nécessaire dans le discours du football, même s'il ne fait pas partie de l'actant collectif. Il n'appartient pas aux équipes qui disputent le match. Pourtant, il participe à l'acte du discours. Donc, il nous faut définir son rôle.

Dans la mesure où le Destinateur définit et garantit les valeurs, l'arbitre assume ce rôle. Le football est un jeu social qui est organisé par des règles. Celles-ci s'imposent aux actants collectifs sans exception. Elles définissent et garantissent la valeur des jeux. Si les actants ne respectent pas les règles, c'est-à-dire qu'ils violent des valeurs du jeu, le jeu est perturbé et le système de valeurs est menacé. En rendant compte de ce contexte, nous considérons l'arbitre comme le Destinateur délégué. Car il applique les règles sur le terrain ; par exemple, il indique les fautes des joueurs, c'est-à-dire qu'il

distingue ce qui est interdit de ce qui est autorisé par les règles de jeu. La discrétisation est une démarche fondamentale pour la construction du système de valeurs.

En observant sa relation avec l'entraîneur et les joueurs, nous précisons mieux le statut de l'arbitre. Examinons d'abord la relation entre l'arbitre et l'entraîneur. Celui-ci peut tenir le rôle actantiel de Destinateur par rapport à ses joueurs. Pourtant, quand il s'agit de sa relation avec l'arbitre, il n'est qu'un membre de l'actant collectif, qui doit respecter les règles du jeu. Par exemple, l'arbitre peut expulser l'entraîneur du match, si ce dernier ne les respecte pas.

Ensuite, nous observons la relation entre l'arbitre et les joueurs. Toutes les actions des joueurs se trouvent sous le contrôle de l'arbitre. Par exemple, en indiquant leurs fautes ou en annonçant des touches, il garantit le bon déroulement du match. Un autre cas illustre bien le statut de l'arbitre. Il arrive souvent dans un match que les joueurs ne veuillent pas accepter le jugement de l'arbitre et qu'ils se plaignent. Dans ce cas-là, les joueurs sont souvent avertis ou sanctionnés immédiatement par l'arbitre. En tant que Destinateur, l'arbitre est en position hypéronymique tout le long du match. Le statut des deux actants est déterminé par cette relation déséquilibrée. Dans la mesure où l'arbitre juge et où les joueurs sont jugés, le premier est actif et le second reste passif.

Quand il s'agit du jugement de l'arbitre, celui-ci n'invente pas ses propres règles, mais il applique à chaque match les règles prédéterminées.¹¹⁶ Les joueurs aussi ont à l'esprit ces règles. Autrement dit, les deux actants partagent le même règlement au niveau cognitif ; il s'agit d'un savoir partagé entre les deux actants. C'est une condition nécessaire et présumée pour le déroulement du match. Pourtant le *pouvoir* ou le *pouvoir juger* sont accordés

¹¹⁶ C'est la raison pour laquelle nous appelons l'arbitre le Destinateur délégué.

uniquement au Destinateur, à l'arbitre. Ce *pouvoir* n'est pas transférable du Destinateur au Destinataire. Le Destinateur reste en position hypéronymique grâce à ce *pouvoir*. Le Destinateur, doté de ce *pouvoir*, peut imposer des obligations au Destinataire. Le *devoir* est un autre élément fondamental à la définition de la relation entre le Destinateur et le Destinataire. Les deux modalités, le *pouvoir* et le *devoir*, déterminent leur statut actantiel en ce qui concerne le jugement des actions.

Nous pouvons encore expliciter le statut actantiel de l'arbitre en examinant l'arbitrage autonome. Il arrive souvent que l'arbitrage soit discutable.¹¹⁷ Par exemple, l'arbitre annonce sans difficulté la rentrée de touche à la sortie d'une ligne de touche. Pourtant, des actions ne peuvent pas être toujours clairement distinguées. Elles impliquent souvent une gradualité.

Prenons pour exemple une faute commise par un joueur à la suite du tacle. L'arbitre peut donner plusieurs jugements sur une seule action, sur une seule faute : siffler une faute, donner un avertissement (carton jaune), expulser le joueur. Dans ce cas, l'intensité de la faute détermine la décision. Si la faute est caractérisée par la gradualité continue, la sanction est décidée par la gradualité discontinue. Comme nous l'avons montré, une faute peut recevoir trois sanctions qui se distinguent d'une manière discontinue.

L'arbitre applique la règle à chaque action, mais le jugement subjectif de l'arbitre peut intervenir à tout moment, surtout dans le cas des aspects graduels de l'action. L'arbitre n'effectue pas seulement l'application mécanique des règles aux actions des joueurs. Mais il dispose du pouvoir autonome de juger des actions ambiguës. Même s'il s'agit d'actions ambiguës,

¹¹⁷ Quand il s'agit de la perception, la saisie de l'arbitre est souvent imparfaite pour plusieurs raisons. Nous allons traiter ce problème en examinant la perception du spectateur. Car la perception du spectateur implique souvent une saisie imparfaite. Donc, ici, nous observons la gradualité de jugement sans parler de la perception. Pour le moment, nous avons pour objet d'explicitier le statut actantiel de Destinateur de l'arbitre.

l'arbitre se réfère aux règles du jeu. Pourtant, dans la mesure où il dispose de plus d'autonomie, nous trouvons le statut actantiel du Destinateur plus saillant.

Une autre remarque concerne l'arbitrage équilibré entre les équipes. Quand une décision est favorable pour une équipe, elle est défavorable pour l'autre. Ainsi, chaque décision de l'arbitre entraîne différentes conséquences à l'égard des deux équipes tout au long du match. Pourtant, l'arbitrage équilibré est difficile à cause de la gradualité continue des fautes et de la gradualité discontinue des sanctions.

L'arbitrage est équilibré ou pas selon le *savoir* et selon le *vouloir*. Pour ce qui est du *savoir*, l'arbitrage équilibré repose sur le fait que l'arbitre voit ou ne voit pas des actions. Quand il voit bien des actions, l'arbitrage est équilibré. Dans le cas contraire, il peut être déséquilibré. Quant au *vouloir*, il s'agit de la manière de gérer le match. Par exemple, pour la même faute, un arbitre peut sanctionner avec le carton jaune, mais un autre peut sanctionner avec le carton rouge. L'arbitrage équilibré est déterminé par deux modalités entre la gradualité continue des fautes et la gradualité discontinue des sanctions.

1.4. Le spectateur

En considérant le football comme un acte d'énonciation, nous supposons deux actants, énonciateur et énonciataire. La conversion des acteurs, joueurs de football, en actant collectif a déjà été explorée. Il s'agit donc de s'intéresser au spectateur, un autre axe de l'énonciation. Nous montrerons les caractéristiques particulières de ce protagoniste.

1.4.1. La reconnaissance, condition nécessaire de la constitution actantielle.

La question de la reconnaissance ne se limite pas seulement à la relation entre nos deux actants collectifs. Son application va à la constitution générale de l'actant intersubjectif. Ici, nous examinons dans le processus de la reconnaissance l'existence du spectateur, plutôt sa constitution dans la relation avec l'autre actant collectif. C'est en lisant quelques phrases de Jean-Claude Coquet et de Per Aage Brandt, que nous abordons le problème.

En quelque sorte l'actant collectif doit désigner l'actant-interprète comme l'agent de la propre transformation...pas d'actant collectif sans le « geste » de l'actant-interprète, mais pas de « geste » de l'actant-interprète sans actant collectif...C'est dire encore que si « l'interprétation n'arrive pas », les deux actants ne peuvent être constitués en sujets et que, faute d'un consentement partagé, donc d'un **contrat**, le spectacle n'a pas lieu, mais seulement son simulacre.¹¹⁸

Nous sommes dans la salle de spectacle. Seuls les gestes réciproques de la reconnaissance entre les deux actants assurent leur constitution actantielle et ensuite le succès du spectacle. Comme le dit Jean-Claude Coquet, le consentement partagé entre les deux est nécessaire au spectacle. Le spectacle est un discours qui a une structure intersubjective. Le déficit de l'un des deux actants ne permet pas la production du spectacle. C'est à travers l'interaction des deux actants que le spectacle a lieu. Il semble légitime de retrouver la même structure dans le football. Avant d'observer ce point, nous nous appuyons sur la proposition de Per Aage Brandt.

¹¹⁸ Jean-Claude Coquet, *op. cit.*, 1984, p. 97.

On pourrait, dans cette perspective, définir un *sujet collectif* comme une collection de sujets qui « font signe » sur la même scène, dans le même monde *objet de la saisie* d'un sujet ne faisant pas partie du sujet collectif, mais s'y opposant comme son observateur. Si le sujet collectif s'accompagne toujours d'un « univers » collectif, d'un « monde » partagé, c'est précisément parce que les mondes référés et référentialisés par leurs signes sont lus et dans une certaine mesure coordonnés par ce sujet extérieur, observateur. Nous voulons dire que l'idée d'un tel sujet collectif est solidaire de l'idée d'une saisie collective ; un sujet collectif doit toujours « se manifester » collectivement (par des rites, des cérémonies, des gestes, des hymnes, des « manifestations », *visibles* pour un sujet extérieur).¹¹⁹

Nous ne revenons pas sur la définition de l'actant collectif. Pourtant, nous retirons des éléments heuristiques de ces phrases. Comme le consentement partagé de Jean-Claude Coquet, le monde doit être partagé entre sujet collectif et sujet extérieur, observateur. Celui-ci saisit et reconnaît le monde du celui-là. Autrement dit, les actions manifestées par le sujet collectif sont visibles pour le sujet extérieur et saisies également par lui. La reconnaissance est toujours réciproque.

En regardant ces deux propositions partageant le même point de vue, nous plaçons le spectateur du football sur l'axe de la reconnaissance. S'il est défini de ce point de vue, il n'est pas seulement observateur, mais aussi énonciataire constituant l'acte de l'énonciation. Comme nous avons reconnu l'existence du spectateur de football, il faut expliciter la structure sous-jacente du spectateur de football.

¹¹⁹ Per Aage Brandt, *op. cit.*, 1994, p.11-12.

1.4.2. Une typologie de l'actant collectif « public »

En supposant un actant collectif « public » qui se trouve dans la tribune, nous essayons d'établir une typologie. Cet actant collectif ne peut pas être considéré tout simplement sous le seul nom de « spectateurs ». Il peut se diviser en plusieurs groupes. L'observation des relations entre ces groupes nous permet d'explicitier la dynamique du public.

Tout d'abord, cet actant collectif possède une partie qui se contente du rôle de « public ». Ce groupe n'a pas d'équipe de préférence, c'est-à-dire qu'elle n'est pas là pour supporter une équipe. Comme son statut est relativement instable, il peut changer tout le long du match. En général, ce groupe applaudit aux beaux spectacles ou aux beaux gestes. Il y a un cas spécial où le public soutient l'équipe plus modeste. Par exemple, si une petite équipe affronte une équipe puissante, le public soutient souvent la première. Cela signifie que son statut ne reste pas toujours le même. Le contexte du match ou la tendance du match le détermine souvent.

Ensuite, il y a une partie qui affiche une préférence pour l'une des deux équipes. Dans ce cas-là, nous pouvons imaginer une confrontation entre les deux camps de spectateurs comme les deux équipes sur le terrain. Même s'il n'y a pas de confrontation directe entre les deux camps comme les joueurs, ce type de spectateurs partage l'idéologie de leur équipe de préférence. Ainsi, la confrontation idéologique existe dans la tribune comme sur le terrain.

Dans cette partie, il y a des groupes organisés, avec un certain nombre de rôles possibles et de parcours figuratifs stéréotypés et qu'on appelle les « supporters ». Ils soutiennent l'équipe et manifestent leur appui. Ils sont identifiés en supporters au niveau figuratif ; ils portent le maillot de leur joueur préféré, l'écharpe de l'équipe, la casquette, etc. Ils se déplacent avec l'équipe pour la soutenir à l'occasion du match aller. Ils forment même un

club de supporters. En tant qu'adhérents, ils constituent un autre actant collectif. Si nous comparons les « supporters » à la deuxième partie de la typologie, d'abord, ils ont en commun une équipe de préférence. Pourtant, l'intensité de comportement distingue l'un de l'autre. La visée des supporters a plus d'intensité que celle des autres. L'intensité graduelle distingue deux types de public.

En fin de compte, la dynamique du public tient justement à la répartition entre ces trois groupes, et à l'évolution de cette répartition du cours du match. D'abord, la première partie de la typologie est plus instable par rapport à l'attitude envers les joueurs. Si nous pensons que le statut du match est variable tout au long de sa durée, ce groupe change d'attitude selon la phase de match. Il applaudit pour les meilleurs spectacles et il reproche aux joueurs un spectacle médiocre.

Dans la deuxième partie de la typologie, nous pouvons observer que l'esprit de préférence régresse ou progresse. Selon la qualité de jeu de son équipe, ce groupe manifeste son esprit de préférence. Alors que la bonne qualité de jeu assure la progression de cet esprit, la mauvaise qualité de jeu peut provoquer sa régression. Ainsi, une phase du match peut affecter considérablement les supporters. Par exemple, ils sont plus animés dans un match serré ou dans un match favorable à leur équipe de préférence. En revanche, dans un match décevant ou dans le cas où leur équipe serait largement menée au score, leur esprit de préférence peut régresser considérablement. Dans un cas extrême, ils peuvent rester complètement isolés.

En avançant que l'actant collectif « public » fluctue tout au long du match, nous pensons dire vrai. Maintenant nous pouvons passer à l'examen des détails concernant les spectateurs de football en nous référant à la dynamique du public.

1.4.3. Interactions cognitives entre l'observateur et l'informateur

Dans le football, le rôle majeur du public est celui d'observateur ; les trois groupes de la typologie du public ont, en commun, un rôle actantiel d'observateur. Or, différentes sortes de réactions ne sont possibles qu'après l'observation.

Comme nous le remarquons dans la théorie de Jacques Fontanille,¹²⁰ l'observateur doit se considérer lié à l'informateur. Ils forment un couple actantiel sur la dimension cognitive, dans la mesure où le savoir circule entre les deux actants. Si le spectateur de football est un observateur, l'actant collectif, les joueurs, est-il un informateur ou un objet cognitif ? Les joueurs sur le terrain, qui peuvent organiser des informations pour l'observateur, sont bien informateurs. Cet actant est conscient d'être observé. Il essaie d'offrir à l'observateur le meilleur spectacle possible. Il ne joue pas seulement pour lui-même, mais aussi pour l'observateur, le spectateur. C'est ainsi que l'intersubjectivité cognitive s'installe entre les deux actants.

Les interactions peuvent aussi être observées entre l'observateur et les deux informateurs. Un informateur essaie de transférer les savoirs euphoriques (nous remarquons que la dimension cognitive est liée à la dimension passionnelle) à l'observateur. Mais un autre informateur assume un rôle opposé. Il résiste à l'observateur. Il veut agir contre l'intention de l'observateur.

De même, un autre observateur existe, qu'il soit la minorité, ou qu'il soit la majorité. Nous devons envisager plutôt la confrontation de deux points de vue. Selon le point de vue de l'observateur 1, l'informateur 1 est favorable

¹²⁰ Pour le détail, voir Jacques Fontanille, *Les espaces subjectifs, Introduction à la sémiotique de l'observateur*, Paris, Hachette, 1989.

à l'observation, tandis que l'informateur 2 résiste à son observation. Pour l'observateur 2, la situation est contraire.

Jacques Fontanille définit l'observateur comme *le sujet hyper-cognitif délégué par l'énonciateur et installé par lui, grâce aux procédures de débrayage, dans le discours énoncé*.¹²¹ Si nous regardons la définition, l'observateur est défini par rapport au discours. Il est présent explicitement ou implicitement dans le discours énoncé. A partir de cette remarque, nous supposons que le rôle du spectateur ne se limite pas à la dimension cognitive. Donc, en insistant sur le statut d'actant de l'énonciation, nous allons examiner d'autres rôles énonciatifs de l'observateur.

1.4.4. Un observateur pas comme les autres

En regardant la typologie des observateurs de Jacques Fontanille, nous trouvons que le spectateur de football correspond plus ou moins à l'Assistant-participant. D'abord, regardons la définition de L'Assistant-participant par Jacques Fontanille.

(4) *L'Assistant-participant* (As-Part) est, pour finir, un observateur qui résulte d'un débrayage complet (actantiel + spatio-temporel + actoriel + thématique) ; au rôle cognitif de l'acteur est associé un autre rôle au moins, sur les dimensions pragmatiques et thymiques. Cet observateur thématisé est, comme le détective dans le roman policier, susceptible de participer aux événements de l'énoncé, soit comme figurant, soit comme protagoniste.¹²²

¹²¹ Algirdas Julien Greimas et Joseph Courtés, *op. cit.*, 1986, p. 155. Reformulation par Jacques Fontanille.

¹²² Jacques Fontanille, *op. cit.*, 1989, p. 20.

Nous remarquons dans la définition la possibilité d'association des rôles sur les trois dimensions. L'observateur ne participe pas directement au match sur le terrain, parce que le débrayage énoncif spatial impose une distance toujours préservée entre les informateurs et les observateurs. Topologiquement, ceux-ci restent dans l'espace englobant, alors que ceux-là se trouvent dans l'espace englobé. Ensuite, dans la mesure où l'observateur ne peut pas s'assimiler aux joueurs, il est actantiellement débrayé.

Néanmoins, l'observateur peut affecter plus ou moins le déroulement du match. Il encourage son équipe et essaie de décourager l'actant collectif adverse ; il peut même lui arriver d'insulter les adversaires. Par exemple, le pourcentage de victoire d'une équipe est beaucoup plus élevé dans le cas du match à domicile que chez l'adversaire. Cette remarque nous permet d'affirmer qu'il assume le rôle pragmatique. L'observateur ne se limite pas à assumer un seul rôle cognitif. L'association des rôles cognitif et pragmatique caractérise l'observateur du football ; l'observation du match accompagne la réaction pragmatique. C'est la première raison pour laquelle le spectateur du football correspond à l'Assistant-participant de Jacques Fontanille.

Nous pouvons aussi analyser cette association par rapport à la dynamique du public. Car, quand les trois groupes du public ont le rôle actantiel d'observateur, ils ont différentes réactions en tant qu'observateurs. A savoir que l'association entre les trois dimensions peut se manifester différemment dans chaque groupe du public.

Ce sont les supporters qui sont les plus enclins à des réactions pragmatiques. Ils sont bien organisés pour encourager leur équipe. En disposant de plusieurs programmes, ils encouragent leur équipe et découragent l'adversaire à chaque phase du match. Les joueurs se sentant soutenus par le public, ils peuvent améliorer ou accélérer le jeu. En revanche, l'adversaire sentant la pression, il peut être découragé et gêné dans le déploiement de son jeu. Si nous avons bien examiné leur statut, les supporters ont pour objet

d'affecter le jeu. Ils veulent influencer le jeu de leur équipe dans le bon sens et celui de l'adversaire dans le mauvais sens. En d'autres termes, ils ne se contentent pas de demeurer simples observateurs. Leur intention semble être plutôt d'affecter le jeu, ce qui peut s'interpréter comme une association entre la perception cognitive et l'action pragmatique.

L'intensité de cette association concerne la répartition du public. S'il y a une intensité forte chez les supporters, l'intensité diminue dans le deuxième groupe. A la différence des supporters qui chantent ou crient tout le long du match, le statut de ce deuxième groupe dépend de la phase du match. Même s'il veut affecter le jeu et encourager son équipe, il n'est pas organisé comme les supporters. Donc, l'intensité de son action est moins forte que celle des supporters. Ensuite, elle est probablement la moins forte dans le premier groupe. Parce qu'il n'a pas d'équipe de préférence, il ne veut pas affecter le jeu d'une équipe particulière. Simplement, il s'exclame sur le beau spectacle ou sur des erreurs inespérées. Nous pouvons dire que son action pragmatique est relativement limitée par rapport aux deux premiers groupes.

Ensuite, le changement de l'intensité de cette association peut entraîner celui de la configuration de trois groupes de public. Si l'intensité de l'action pragmatique diminue, le statut des supporters s'approche de celui du deuxième groupe. A la limite, nous pouvons imaginer que leur statut s'approche de celui du public. Souvent, un match décevant est la cause principale du changement de statut des supporters. L'intensité de l'action pragmatique du deuxième groupe peut basculer dans les deux sens. Parfois, ce groupe est animé comme les supporters. Il encourage positivement son équipe de préférence. Ainsi, l'intensité de l'action augmente. Le cas contraire est aussi possible. Comme les supporters, ce groupe peut s'approcher du public. Ce changement de statut arrive plus au deuxième groupe qu'aux supporters. Car l'intensité de la visée est plus forte et solide chez les supporters que dans le deuxième groupe.

1.4.5. L'observateur et la passion

Outre l'association entre rôle cognitif et rôle pragmatique, nous avons la possibilité de montrer une autre association entre le rôle cognitif et le rôle thymique. Celle-ci est variable selon la répartition du public, c'est-à-dire que l'intensité de la manifestation thymique est différente dans les trois groupes de public. Nous observerons de plus près ce type d'association des rôles en relation avec la dynamique du public.

L'observateur manifeste sans arrêt la joie, la déception, et la colère pendant ou après le match. Le rôle cognitif est associé au rôle thymique. Autrement dit, la perception cognitive accompagne la manifestation thymique. L'observateur n'a pas pour objet seulement de chercher des savoirs chez l'informateur. En regardant le match, il cherche aussi à éprouver du plaisir. Il juge si les savoirs obtenus sont euphoriques ou dysphoriques. Souvent, la victoire entraîne sa joie, alors que la défaite est à l'origine de la déception. Selon les savoirs retenus tout au long du match, les états d'âme de l'observateur changent.

Différents éléments peuvent décevoir ou satisfaire l'observateur. Nous ne supposons pas que la défaite correspond simplement à la déception et la victoire à la satisfaction. La défaite honorable d'une petite équipe face à une équipe puissante peut satisfaire les supporters. Au contraire, la petite victoire (par exemple, 1 à 0) d'une forte équipe face à une petite équipe peut décevoir le public. Nous pouvons donc énumérer différents éléments qui provoquent des effets affectifs du public ; la victoire ou la défaite, le score, la qualité de jeu, le contexte du match.

En prenant un exemple, nous examinons un cas concret de la manifestation thymique du public.

Sifflés lors de leur dernière prestation à Bollaert par une partie du public pour une maigre victoire (1-0) sur Sedan, les partenaires de Jean-Guy Walleme devaient, hier soir, apprécier, non sans une certaine fierté teintée d'ironie, les nouveaux chants du Kop, cette fois tout à la gloire de leurs dynamiteurs.¹²³

Dans ce match, Lens a gagné au score 7-0. Lors du match précédent, le public avait sifflé pour une maigre victoire sur Sedan qui était positionné au 15^e rang sur 18. Pour une équipe qui occupe la première place, cette victoire n'était pas un exploit. Malgré la victoire, une partie du public n'était pas contente de la qualité de jeu. Même si le résultat du match est un élément primordial, il faut éviter une homologation mécanique entre le résultat du match et ses effets affectifs sur l'observateur.

Pour les trois groupes du public, le match est considéré différemment dans sa dimension passionnelle. Tout d'abord, le public et les supporters peuvent avoir des sentiments bien différents. Si l'esprit de préférence distingue le public du supporter, le public peut s'intéresser moins au résultat qu'à la qualité du jeu. Donc, celle-ci est un élément important pour le public dans la manifestation de ses sentiments. Le deuxième groupe peut s'intéresser au résultat plus que le premier. Il partage la même idéologie avec son équipe de préférence, c'est-à-dire qu'il partage la joie et la déception avec l'équipe.

Enfin, l'intensité des réactions thymiques est plus forte chez les supporters que chez le public. Les supporters ont pour caractéristique d'avoir beaucoup de connaissances sur leur équipe. Ils connaissent les joueurs, la stratégie de l'équipe, le classement, la condition du moment de l'équipe, etc. Pourtant, la quantité de la visée ne baisse pas l'intensité de la visée ; ils s'intéressent à plusieurs éléments du match ; ils veulent être contents de tous les éléments. Ensuite, l'insuffisance de la saisie entraîne directement des effets passionnels : par exemple, la déception, la colère, la tristesse, etc. Le

¹²³ *L'ÉQUIPE*, le 29 novembre 2001, page 3. Il s'agit du match entre Lens et Bastia de la 16^e journée de Championnat de France, D1, 2001-2002.

déséquilibre entre l'intensité de la visée et l'étendue de la saisie sont à l'origine de ces passions dysphoriques.

Quand l'écart tensif est maximalisé, les supporters peuvent manifester la colère. Quand il est minime, mais s'il s'agit de passions négatives, ils peuvent manifester la déception. Nous plaçons la tristesse entre les deux. Nous pouvons aussi imaginer des passions positives. C'est le cas où l'étendue de saisie satisfait plus ou moins l'intensité de la visée. Le degré de satisfaction distingue des passions positives. Si l'étendue de la saisie correspond à l'intensité de la visée, l'observateur peut manifester la joie. Si la corrélation est moindre, il peut manifester de la satisfaction. Si l'étendue de la saisie franchit à peine la limite de la satisfaction de l'intensité, il ne manifeste que le soulagement.

La conjugaison de l'intensité et de l'étendue peut produire d'autres types de passions. Quand l'intensité faible se conjugue avec différents degrés de l'étendue, différents types de passions se produisent. Dans le cas de passions négatives, comme l'intensité de la visée est faible, la déception n'est pas forte, mais plutôt attendue. Dans le cas contraire, l'étendue maximalisée rend plus grande la joie. Quand l'intensité de la visée est faible, des passions positives sont moins attendues. La joie inattendue ou la surprise agréable surviennent alors. En somme, la conjugaison graduelle entre l'intensité et l'étendue peut produire différents types de passions, soit positives ou négatives.

Par rapport à l'association entre les rôles des trois dimensions, nous observons un autre type. Au rôle cognitif de l'observateur sont associés deux rôles, pragmatique et thymique. A la suite de la perception cognitive, l'actant collectif peut manifester ses sentiments et passer aux réactions pragmatiques. Par exemple, les supporters peuvent crier contre leur équipe qui joue mal. Au niveau pragmatique, en criant contre leur équipe, ils veulent la réveiller ou la motiver. En même temps, ils manifestent leur mécontentement ou leur

déception. Si nous rendons compte de l'association entre les trois dimensions par rapport à la dynamique du public, elle est observée plus facilement chez les supporters.

1.4.6. Le spectateur et le téléspectateur

Désormais, nous allons examiner deux types de spectateurs dans le discours de football. Nous différencions les spectateurs de tribune des téléspectateurs. Face au public participant au match dans le stade, il y a le téléspectateur qui regarde le match à la télévision. Avec le développement de la technologie, l'existence du téléspectateur prend de plus en plus de poids dans l'événement sportif. De plus, les téléspectateurs sont plus nombreux que le public dans le stade.

La distinction entre les deux dépend du type de discours. Le public participe à un discours de match, tandis que le téléspectateur participe à un discours de film du match. Le public participe à l'acte d'énonciation avec l'actant collectif sur le terrain. Quant au téléspectateur, il est énonciataire, et reçoit l'énoncé d'un film du match. Ils assument tous les deux les rôles d'observateur et d'énonciataire. Leur détermination spatiale aussi est due à leur participation aux différents types de discours. Spatialement, le premier se trouve dans le stade, alors que le second se trouve devant la télévision.

Comme nous avons examiné précédemment le public de stade, nous pouvons aussi appliquer la dynamique du public au téléspectateur ; celui-ci peut se répartir en trois groupes. Or, le rôle pragmatique est remis en cause. Les téléspectateurs observent le film du match et l'interprètent au niveau cognitif. Ils manifestent leurs états passionnels. Pourtant, ils ne peuvent pas

affecter le jeu comme le public. Si nous imaginons leur rôle pragmatique, par exemple, ils peuvent arrêter le film en éteignant leur récepteur. Même s'il s'agit d'un seul événement sportif, nous avons affaire à deux discours différents.

En rendant compte de rôle limité de téléspectateurs, nous ajoutons quelques explications complémentaires sur la relation entre le public et le téléspectateur.

Le téléspectateur assiste au film du match en direct ou en différé. Il s'agit des effets produits par la temporalité. Si la transmission du match se passe en direct, la temporalité n'est pas concernée. Mais dans le cas de la rediffusion du match, il y a un débrayage temporel par rapport à l'événement ; un décalage temporel se distingue entre l'événement et le film du match. Le match est déjà fini. Le téléspectateur revit le match. Ce décalage provoque des effets passionnels altérés du téléspectateur par rapport à ceux du public. Surtout, si le téléspectateur connaît déjà le résultat du match, la manifestation passionnelle peut être altérée considérablement ; s'il s'agit de la déception, elle peut être modérée ; la joie de la victoire ne peut pas être la même que pour le match en direct. Nous pouvons dire que le décalage temporel a affaibli l'intensité des passions.

2. Les trois niveaux de segmentation du match

Pour mieux comprendre le discours du football et l'analyser, nous envisagerons une segmentation du match. Après l'observation des particularités et des protagonistes du discours du football, la segmentation est une démarche indispensable. Elle est une démarche décomposant le discours en unités discursives. Elle rend plus maniable l'analyse du discours. Nous proposons trois niveaux de segmentation du match en disposant des critères particuliers pour chaque niveau : la segmentation réglementaire, la segmentation tactique et la segmentation narrative et modale. En les effectuant l'un après l'autre, nous allons mieux comprendre le déroulement du match.

2.1. La segmentation « réglementaire »

Le football est un jeu social maîtrisé par le règlement. Celui-ci s'applique tout au long du match. Il détermine le nombre de joueurs, la dimension du terrain, la durée du match etc. Ce sont des conditions nécessaires avant de démarrer le match. D'un autre côté, il y a des règlements qui s'appliquent au jeu en cours. Les arbitres sont des délégués qui les appliquent pour optimiser le déroulement du match. Le match est souvent suspendu et redémarré par l'arbitre. Il y a plusieurs types d'arrêt et de redémarrage du jeu. Ils sont considérés comme des démarcateurs qui montrent l'existence d'une frontière entre les segments. Ainsi, **nous entendons par segmentation « réglementaire » l'ensemble des procédures qui découpent les phases grâce à la « remise en jeu » après chaque type d'arrêt.** Différents types

d'arrêt se manifestent sous les formes de, par exemple, coup franc, penalty, touche, but, etc. Et chaque cas s'accompagne d'un type de remise en jeu. Tout d'abord, montrons tous les types d'arrêt et de remise en jeu qui seront des démarcateurs de la segmentation réglementaire.

2.1.1 Ballon hors du jeu et ballon en jeu

La segmentation réglementaire concerne directement la position du ballon, c'est-à-dire le ballon en jeu ou hors du jeu. Si le ballon est hors du jeu, le jeu est arrêté momentanément par l'arbitre. L'action n'est valable que si le ballon est en jeu. Donc cette distinction devient un critère pour la segmentation réglementaire du match.

Chaque arrêt et chaque remise en jeu nous permettent de segmenter le match en plusieurs unités. Ainsi, l'état du ballon en jeu est terminé par un type de ballon hors du jeu. Avec un type de remise en jeu, le jeu recommence à se dérouler ; à savoir, l'état du ballon en jeu est rétabli. Ce processus de remise en jeu est présent dans tous les segments réglementaires. C'est la raison pour laquelle le segment réglementaire est défini par l'enchaînement de l'arrêt du jeu et de la remise en jeu.

Le ballon en jeu ou hors du jeu est déterminé concrètement par les règles du football. Leur détermination nous permet d'effectuer la segmentation réglementaire. Surtout, nous déterminerons le cas de ballons hors du jeu. Le cas de ballon en jeu est déterminé négativement, c'est-à-dire que certains cas qui ne sont pas définis par le ballon hors du jeu sont considérés comme ballon en jeu.

Le ballon est hors du jeu :

a) Lorsque il a entièrement dépassé une ligne de touche ou de but, soit à terre, soit en l'air.

b) Lorsque la partie a été arrêtée par l'arbitre.¹²⁴

Nous voyons donc deux catégories de ballon hors du jeu, qui reposent toutes deux sur le même principe, le processus consistant à rétablir l'état de ballon en jeu. Désormais, nous examinerons tous les segments réglementaires en nous appuyant sur ce principe.

2.1.1.1. Deux types de segments par la sortie de ballon hors du terrain.

Entre les deux catégories de ballon hors du jeu, nous observerons le premier cas où le ballon dépasse une ligne de touche ou de but. Nous voyons que deux types de segment sont possibles dans ce premier cas : un segment de sortie d'une ligne de touche et un segment de sortie d'une ligne de but.

¹²⁴ Léon Plaete et Yves-Noël Boulin (éds), *Le football et ses règles*, Paris, Chiron, 1992. p. 140.

A. Le segment de sortie d'une ligne de touche

Si le ballon dépasse entièrement une ligne de touche, le jeu s'arrête immédiatement. Ensuite, l'arbitre désigne une rentrée de touche.

Le ballon sorti en ligne de touche et lancé, du point de sortie par un joueur de l'équipe opposée, sera en jeu dès que lancé dans l'aire de jeu.¹²⁵

La rentrée de touche est définie par la Loi XV comme la *remise en jeu accordée à l'équipe qui n'a pas sorti le ballon*.¹²⁶ Comme la relation entre les deux est rigide, une rentrée de touche est toujours présumée par la sortie d'une ligne de touche. En même temps, la sortie d'une ligne de touche implique toujours une rentrée de touche.

Nous appelons ce processus le segment de sortie d'une ligne de touche.

B. Le segment de sortie d'une ligne de but

Quand le ballon dépasse une ligne de but, deux types de remise en jeu sont possibles : le coup de pied de but et le coup de pied de coin. Le premier est donné à une équipe défendant, si le ballon est sorti par un attaquant. Pour la remise en jeu,

Le ballon est placé dans la moitié de la surface de but la plus proche du point de sortie.¹²⁷

¹²⁵ *Ibid.*, p. 263.

¹²⁶ *Ibid.*, p. 19.

¹²⁷ *Ibid.*, p. 271.

Le coup de pied de but est défini par la Loi XVI comme le *coup de pied placé accordé quand le ballon est sorti par un attaquant au delà de la ligne de but adverse*.¹²⁸ C'est un segment présumé par la sortie d'une ligne de but.

En revanche, quand le ballon franchissant une ligne de but est touché par un défenseur, l'arbitre désigne le coup de pied de coin. Pour la remise en jeu,

Le ballon est placé entièrement dans le quart de cercle du drapeau de coin proche du point de sortie, en jeu après avoir parcouru 70 cm.¹²⁹

Le coup de pied de coin est défini par la Loi XVII comme le *coup de pied placé accordé quand le ballon est sorti par le défenseur au delà de sa propre ligne de but*.¹³⁰ Comme nous le remarquons, ce coup présume une sortie d'une ligne de but commise par un défenseur.

Jusqu'ici, nous avons examiné deux premiers segments réglementaires qui se résument comme suit :

Le déroulement de jeu → l'arrêt de jeu (sortie d'une ligne de touche) → la reprise de jeu (rentrée de touche) → le rétablissement de jeu.

Le déroulement de jeu → l'arrêt de jeu (sortie d'une ligne de but) → la reprise de jeu (coup de pied de but ou coup de pied de coin) → le rétablissement de jeu.

¹²⁸ *Ibid.*, p. 19.

¹²⁹ *Ibid.*, p. 280.

¹³⁰ *Ibid.*, p. 19.

2.1.1.2. Arrêt du jeu par l'arbitre

Le deuxième cas est celui où l'arbitre arrête le jeu. Pour plusieurs raisons, l'arbitre peut arrêter le jeu. En établissant la typologie des arrêts du jeu par l'arbitre, nous trouvons des démarcateurs de la segmentation réglementaire.

L'arbitre arrête momentanément le jeu à la suite de différents types de fautes. A la différence de la sortie du ballon, l'arrêt du jeu par l'arbitre a lieu à l'intérieur du terrain. Quand les joueurs en jeu commettent une faute, l'arbitre arrête le jeu pour les sanctionner et pour donner le coup franc aux joueurs opposés.

A l'exception des fautes, il y d'autres raisons de l'arrêt du jeu par l'arbitre. Quand il trouve un joueur blessé sur le terrain, l'arbitre arrête le jeu pour que le blessé soit soigné. Si le match est très serré, la tension entre les deux équipes peut monter. Dans ce cas, des conflits sont marqués souvent entre les joueurs opposés. Cela peut même arriver sans que soit concernée la possession du ballon. L'arbitre arrête le jeu pour calmer le jeu ou les joueurs. Des éléments extérieurs au jeu peuvent causer l'arrêt du jeu. Au cours du match, il arrive que des spectateurs perturbent le jeu. Par exemple, ils jettent quelque chose ou entrent sur le terrain. L'arbitre arrête le jeu pour la sécurité des joueurs ou pour le bon déroulement du jeu. Dans tous les cas, nous trouvons l'arrêt et la reprise du jeu.

Pourtant, nous nous limitons à prendre des cas concernant directement le jeu. Autrement dit, nous n'examinons pas de cas extérieurs au jeu comme le prouvent ceux que nous avons évoqués.

A. Le segment de but marqué

La Loi X définit le but marqué comme suit :

-le but est valable lorsque le ballon a franchi entièrement le plan délimité par les montants, la barre transversale et la ligne de but.¹³¹

Si l'arbitre accorde le but, le jeu s'arrête automatiquement. Ensuite le jeu est repris sur la ligne médiane par l'équipe qui a encaissé un but. Le processus constituant le segment de but marqué s'écrit comme suit :

Le déroulement de jeu → l'arrêt de jeu (le but marqué) → la reprise de jeu (coup d'envoi) → le rétablissement de jeu.

B. Le segment de hors-jeu

La Loi XI définit le hors-jeu comme suit :¹³²

1) Un joueur est en position de hors-jeu s'il est plus près de la ligne de but adverse que le ballon, sauf :

- a) s'il se trouve dans sa propre moitié de terrain, ou ;
- b) s'il n'est pas plus près de la ligne de but adverse qu'au moins deux de ses adversaires ;

2) Un joueur sera déclaré hors-jeu et sanctionné comme tel, seulement si l'arbitre estime qu'au moment où le ballon touche un des ses coéquipiers ou est joué par celui-ci :

- a) il influence le jeu ou l'adversaire,
- b) il tente de tirer un avantage de cette position.

¹³¹ *Ibid.*, p. 16.

¹³² *Ibid.*, p. 160.

3) Un joueur ne sera pas déclaré hors-jeu par l'arbitre :
 a) s'il ne se trouve simplement qu'en position de hors-jeu ou,
 b) s'il reçoit directement le ballon lors d'un coup de pied de but, d'un coup de pied de coin, ou d'une rentrée de touche.

4) Un joueur est déclaré hors-jeu, l'arbitre accordera un coup franc indirect à l'équipe adverse à l'endroit où la faute a été commise, à moins que celle-ci n'ait été commise dans la surface de but adverse auquel cas le coup franc indirect sera exécuté d'un point quelconque de la moitié de la surface de but dans laquelle la faute a été commise.

Nous donnons la définition relativement détaillée du hors-jeu, parce que le hors-jeu est un exemple qui va servir sur plusieurs plans. Pour le moment, nous nous contentons de montrer que le hors-jeu constitue un segment réglementaire. Le déroulement du jeu est arrêté par la faute de hors-jeu. Le ballon est donné à l'équipe défendante, c'est-à-dire que le coup franc indirect lui est accordé. Le segment de hors-jeu se résume comme suit :

Le déroulement de jeu → l'arrêt de jeu (hors-jeu) → la reprise de jeu
 coup (franc indirect) → le rétablissement de jeu.

C. Fautes

Si un joueur commet l'une des fautes définies par la Loi XII, le jeu est arrêté par l'arbitre. Ensuite, le ballon est donné à l'équipe adverse sous la forme de coup franc direct, coup franc indirect ou penalty. La segmentation repose sur l'enchaînement entre une faute et un coup franc.

Si nous remarquons qu'il y a plusieurs types de fautes et de coups francs, la segmentation se manifeste au niveau figuratif chaque fois sous une forme différente. Surtout, différentes formes de coup franc constituent des

formes variantes de segment de faute. En général, la segmentation de faute repose sur l'enchaînement suivant :

Le déroulement de jeu → l'arrêt de jeu (faute) → la reprise de jeu (coup franc direct, coup franc indirect ou penalty) → le rétablissement de jeu.

Si la faute est commise par l'équipe défendante sur sa surface de réparation, le coup de pied de réparation ou le penalty est enchaîné à la faute. Nous examinons de plus près cette remise en jeu.

La définition de penalty est donnée par la loi XIV comme suit :

Si un joueur de l'équipe défendante commet intentionnellement dans sa surface de réparation, une des 9 fautes importantes, il sera pénalisé d'un coup de pied de réparation ou penalty(...).¹³³

D'abord, le coup de pied de réparation est déterminé spatialement. Il a lieu seulement dans la surface de réparation d'une équipe défendante. Ce segment a la particularité d'accompagner un autre type de l'arrêt du jeu. Si un penalty est transformé en but, il s'enchaîne avec le but marqué. Dans le cas contraire, il y a plusieurs possibilités. D'abord, la sorti d'une ligne de but est possible. Ensuite, le gardien de but peut sortir le ballon hors d'une ligne de touche ou de but. Dans ce cas, une rentrée de touche ou un corner sera annoncé. En plus, il peut saisir le ballon ou le renvoyer involontairement aux autres joueurs en l'arrêtant. Le penalty est tiré à 11 mètres de la ligne de but. Il est donc difficile de l'arrêter, et dans la plupart des cas, le gardien de but ne peut pas contrôler le ballon. Si le ballon est renvoyé aux joueurs de champ, soit aux coéquipiers ou aux adversaires, le jeu se déroule sans l'intervention de

¹³³ *Ibid.*, p. 18.

l'arbitre. A la différence du cas de la réussite, l'échec du penalty peut accompagner plusieurs types de segments.

Maintenant, examinons le cas où la faute accompagne le coup franc direct ou indirect. Pour mieux comprendre cet enchaînement, commençons par examiner deux types de coup franc.

- Le coup franc est la sanction de la faute : le ballon est donné à l'équipe adverse qui le joue librement ;
- suivant la gravité de la faute, le coup franc sera direct ou indirect ;
- à faute importante, sanction importante, le but peut être marqué directement ;
- à faute légère, sanction légère, le but ne peut être marqué directement, c'est-à-dire que le but ne sera valable qu'après avoir été touché ou joué par un autre joueur (partenaire ou adversaire) ;¹³⁴

A la différence du penalty, le coup franc n'est pas déterminé par un lieu précis. S'il est précisé spatialement, il doit avoir lieu à l'endroit où la faute est commise. Dans la mesure où la faute peut être commise partout sur le terrain, le coup franc est indéterminé spatialement.

Ensuite, nous distinguons entre les deux types de coup francs ; le coup franc direct se distingue du coup franc indirect par la gravité de la faute. La distinction repose aussi sur la manière de jouer deux coups francs. Précisément, le but ne peut pas être marqué directement dans le cas du coup franc indirect, alors que c'est le contraire dans le cas du coup franc direct.¹³⁵

Nous pouvons remarquer une particularité dans l'enchaînement qui lie une faute à un coup franc. L'arbitre y intervient positivement. Si nous nous

¹³⁴ *Ibid.*, p. 18.

¹³⁵ Cette différence n'est pas négligeable, parce que l'aspect du jeu suivant dépend du type de coup franc. Elle sera plus considérable, s'il s'agit de segmentation tactique, ce que nous examinerons ultérieurement.

rappelons que le coup franc direct ou indirect est déterminé par la gravité de la faute, le rôle de l'arbitre devient plus important dans ce segment.¹³⁶

La segmentation réglementaire nous fournit des avantages. D'abord, chaque segment réglementaire peut servir de repère dans d'autres segmentations. En ce sens, cette segmentation est une segmentation fondamentale pour une analyse concrète du match. De plus, elle nous permet d'établir la statistique du match. Le nombre de fautes ou de remises en jeu peut devenir une partie de la statistique.¹³⁷

2.2. La segmentation « tactique »

Le football est un jeu intersubjectif. Les joueurs sont confrontés à un même but, c'est-à-dire remporter la compétition. Pour atteindre leur objectif, les sujets collectifs doivent bien organiser, tactiquement, leur jeu. C'est pourquoi le plan tactique est si important dans le football.

La tactique ne peut pas être toujours la même. Les sujets collectifs choisissent à chaque match la tactique la plus efficace en prenant en compte, à la fois, leur compétence physique et technique et celle de l'adversaire. Il y aura plusieurs contextes pour l'adoption d'une tactique. De plus, une équipe ne change pas de tactique uniquement face à une nouvelle équipe. Le changement tactique est présent en cours de match. L'entraîneur peut changer de tactique au cours du match pour optimiser le jeu de son équipe.

¹³⁶ Sur ce point, nous nous rappelons la relation entre la gradualité continue des fautes et la gradualité discontinue des sanctions.

¹³⁷ L'analyse de la statistique de match est importante pour la segmentation narrative que nous allons effectuer ultérieurement.

Sur ce point, nous pensons à la segmentation tactique du jeu. Car, le changement de la tactique nous permet de saisir celui de la phase du match. Autrement dit, plusieurs types de changement de tactique seront considérés comme démarcateurs pour la segmentation tactique. Nous tirons de cette observation la définition de la segmentation tactique. **Nous entendons par segmentation « tactique » l'ensemble des procédures qui découpent le jeu en segments alternatifs d'attaque/défense.** La définition repose sur le caractère alternatif d'attaque/défense. Car la tactique se concentre sur la bonne coordination entre l'attaque et la défense.

2.2.1. Le programme et le contre-programme

Dans la mesure où chaque action du football concerne la tactique, il faut connaître la structure sous-jacente à la tactique déterminant l'action du football. Pour ces préliminaires à la segmentation tactique, nous disposons de deux notions, celle de programme et contre-programme et celle de simulacre.¹³⁸

Dans le football, la structure de la compétition suppose le conflit entre les équipes. Les joueurs, qui constituent une équipe, n'ont aucun conflit individuel avec ceux des autres équipes. C'est seulement à travers l'actant collectif défini par la règle du jeu, que chaque joueur peut se considérer en conflit avec les autres. C'est le collectif qui est le vecteur de la relation conflictuelle. C'est en ce sens que nous devons comprendre la confrontation permanente entre deux sujets collectifs, ou deux équipes au niveau figuratif.

¹³⁸ En ce qui concerne deux notions, nous nous référons aux travaux de Jacques Fontanille, *op. cit.*, 1998, p. 187-200.

A partir de l'existence du conflit, nous inférons une résistance qui se pose à l'action de chaque sujet. Précisément, il s'agit d'une *résistance imputable directement à l'action d'un autre sujet*.¹³⁹ Nous imaginons sans difficulté que la résistance est réciproque ; deux sujets résistent l'un à l'autre. Pour surmonter la résistance adverse, chaque sujet a besoin d'une certaine tactique.

A travers cette observation, nous reconnaissons l'existence permanente des relations interactives entre programme et contre-programme. Or, ces programmes sont déterminés par plusieurs conditions. Nous pouvons parler de trois plans de la tactique, actantiel, spatial et temporel. Pour bien développer son programme ou pour surmonter le contre-programme de l'autre sujet, chaque sujet peut élaborer des sous-programmes. Ceux-ci doivent se déployer adéquatement sur les trois plans.

Tout d'abord, la conception de programme et contre-programme s'applique bien à la tactique générale.

La *stratégie* sera définie comme cette dimension de la programmation qui consiste à déjouer le contre-programme.¹⁴⁰

Quand une équipe choisit une tactique, elle s'appuie à la fois sur son programme et sur le contre-programme de l'adversaire. Nous pouvons analyser un cas concret.

EN DECIDANT HIER de bousculer ses habitudes, de changer d'organisation et de mettre en place au départ un 3-4-1-2, Raynald Denoueix avait deux idées en tête. D'abord, donner à son équipe une base défensive plus solide, capable de la rassurer, mais aussi de réduire efficacement les espaces. Ensuite, s'adapter au mode de fonctionnement de la Lazio, donc pouvoir la contrer sur ses points forts dans l'axe, notamment le trio Mendieta-Simeone-Fiore qui

¹³⁹ *Ibid.*, p. 192.

¹⁴⁰ *Ibid.*, p. 194.

déclenche la manœuvre au milieu, et exploiter ses lacunes sur les côtés.¹⁴¹

Quand l'entraîneur nantais Raynald Denoueix construit une équipe face à un adversaire particulier, il considère non seulement la compétence modale de son équipe, mais aussi celle de l'adversaire. La première partie de commentaire concerne la construction tactique de l'équipe nantaise, alors que la seconde partie explicite la stratégie qui consiste à déjouer le contre-programme de Lazio.

Nous trouvons dans le football des exemples de la détermination spatio-temporelle des programmes. Prenons d'abord un exemple d'attaque. Une équipe d'attaque dispose d'un programme qui peut se diviser en plusieurs parties. Spatialement, elle attaque une zone faible de l'adversaire.¹⁴² Elle peut aussi contrôler temporellement le jeu pour déstabiliser l'adversaire ou pour ajuster l'attaque.

Le hors-jeu est exemplaire pour expliciter des déterminations spatio-temporelles dans le football, dans la mesure où le programme et le contre-programme sont interactifs entre deux sujets collectifs. L'équipe d'attaque essaie de créer une occasion de marquer un but sans commettre le hors-jeu. En même temps, l'autre équipe, qui défend, essaie de piéger son adversaire dans le hors-jeu pour anéantir efficacement l'attaque. Les deux équipes doivent bien déployer leur jeu spatialement et temporellement, pour éviter le hors-jeu ou pour piéger l'adversaire dans le hors-jeu.

Quant aux attaquants, ils ne doivent pas se trouver devant le dernier défenseur au moment de la passe de leur coéquipier. Les passeurs doivent

¹⁴¹ *L'ÉQUIPE*, le 20 septembre 2001, page 3. Il s'agit du match entre Nantes et Lazio Rome, 2^e journée de la première phase de la Ligue des champions, 2001-2002.

¹⁴² Nous pouvons trouver l'exemple dans les phrases citées. Dans la tactique qui consiste à *exploiter ses lacunes sur les côtés*, l'élément spatial est observé. En reconnaissant le point faible de l'adversaire, cette équipe concentre les attaques sur les côtés.

donner le ballon aux attaquants au bon moment. Nous supposons sans difficulté un contre-programme de l'équipe défendante. Pour piéger des attaquants dans le hors-jeu, des défenseurs doivent se déplacer au bon moment, précisément, et ne doivent pas couvrir l'attaquant au moment où l'un des coéquipiers lui passe le ballon. Le déplacement des défenseurs doit être ajusté temporellement et spatialement.

En observant le hors-jeu, nous avons montré un cas exemplaire des interactions entre un programme et un contre-programme. Les deux sujets agissent et réagissent spatialement et temporellement. C'est ici que la notion de simulacre intervient. En citant Jacques Fontanille, observons comment la notion de simulacre intervient dans la relation interactive entre le programme et le contre-programme.

Comme les stratégies sont interactives, chacun construisant son propre simulacre et celui d'autrui, en fonction des simulacres qu'il suppose que l'autre élabore, le mécanisme qui se dessine est celui d'un enchâssement et d'un enchaînement de simulacres.¹⁴³

Ensuite,

Au bout du compte, la communication entre les actants respectifs du programme et du contre-programme passe entièrement par ces simulacres. Cela signifie, entre autres, que la *programmation* de chacun d'eux est à tout moment infléchie pour fausser et manipuler la programmation de l'autre.¹⁴⁴

Chaque action du jeu a lieu en se référant à la fois à un programme et à un contre-programme. La tactique du football repose sur la construction du programme et sur l'analyse du contre-programme. En fin de compte, chaque actant construit son propre simulacre et celui d'autrui. L'interprétation et la

¹⁴³ Jacques Fontanille, *op. cit.*, 1998, p. 197.

¹⁴⁴ *Ibid.*, p. 198.

construction des simulacres se répètent sans cesse entre les deux sujets collectifs tout au long du match. Nous allons procéder à la segmentation tactique en nous référant à cette observation.

Nous supposons la segmentation tactique sur trois plans : actantiel, spatial et temporel. De plus, ces trois plans ne peuvent pas être considérés séparément. Un segment tactique doit souvent être observé sur deux ou trois plans à la fois. En effectuant la segmentation tactique, nous allons en percevoir cet aspect.

2.2. Systèmes de jeu

Avant de commencer de procéder à la segmentation, tentons analyser différents systèmes de jeu. Dans la mesure où des systèmes de jeu offrent une bonne indication de la segmentation sur le plan actantiel et spatial, nous allons essayer de comparer différents types de systèmes de jeu.

Cet examen préliminaire concerne directement l'histoire du football avec laquelle les systèmes de jeu ont changé et évolué. Pourtant nous n'avons pas pour objet de nous essayer à une analyse exhaustive de l'évolution des systèmes de jeu. Il est plus important de trouver une dynamique des systèmes de jeu qui régit à la fois les segmentations spatiale et actantielle. Différents systèmes de jeu, que nous voyons dans le tableau en annexe,¹⁴⁵ ont leur particularité au niveau actantiel et spatial. Nous trouvons des indications

¹⁴⁵ Jean-Francis Grehaigne, *L'organisation du jeu en football*, Joinville-le-Pont, Actio, 1993, p. 39. Nous citons le tableau des systèmes de jeu et l'explication. Nous consultons, sans mention spéciale, ce livre pour l'explication des systèmes de jeu. Voir la figure 1.

importantes à chaque passage ou à chaque évolution d'un système à un autre selon l'époque. Nous observons différentes utilisations de l'espace et différents rôles actantiels à chaque passage.

Des systèmes de jeu reposent sur la répartition des acteurs aux différents rôles actantiels qui sont déterminés par l'espace. En ce sens, ils concernent directement la segmentation tactique sur les plans actantiel et spatial. Dans le système de G-1-9,¹⁴⁶ neuf attaquants se trouvent devant un seul défenseur. Dans le système de G-2-2-6, nous trouvons deux défenseurs et deux milieux. Le changement est considérable entre les deux systèmes de jeu. Le positionnement de deux milieux et le renforcement d'un défenseur ont permis la circulation du ballon qui était totalement absente dans le système de G-1-9. La tactique de la circulation du ballon est devenue possible en changeant la répartition des acteurs dans l'espace.

Ensuite, le passage au système de la pyramide est caractérisé par un équilibre entre les attaquants et les défenseurs. Les joueurs sont répartis en forme de pyramide. Tactiquement, le passage rapide entre l'attaque et la défense est devenu possible. Le passage en système de G-W-M nous montre une nouvelle répartition des joueurs sur le terrain. W signifie trois arrières et deux demis, alors que M signifie trois avants et deux inters. Parmi les joueurs qui sont répartis en forme de W et M, les deux inters ont des rôles plus libres. Ils participent à l'attaque ou à la défense selon la situation du jeu. Leur changement spatial et actantiel permet un passage plus rapide entre l'attaque et la défense.

Le passage en système de jeu de 4-2-4 augmente la rapidité du passage entre l'attaque et la défense, parce que deux milieux participent activement à la défense et à l'attaque. Dans ce système, quatre défenseurs jouent la défense

¹⁴⁶ G signifie le gardien de but.

de zone. La répartition des joueurs sur le terrain se distingue plus nettement dans ce système.

A l'heure actuelle, on voit aussi des systèmes de jeu de 4-4-2 ou 3-5-2. L'évolution ou l'innovation se poursuit. Nous devons remarquer que chaque système de jeu permet des changements selon les contextes du match.¹⁴⁷ L'emplacement des joueurs n'est pas rigidement fixé, mais variable en cours de match. Cette hypothèse rend possible la segmentation tactique sur le plan actantiel ou spatial. En observant les changements historiques des systèmes de jeu, nous observons que les changements actantiels et spatiaux sont indissociables sur le plan tactique.

Pour expliciter l'association spatio-actantielle, nous proposons l'examen d'un cas concret. Sur le plan actantiel, le changement de système de jeu signifie un changement quantitatif dans l'espace déterminé. Le passage de 3-5-2 à 4-4-2 annonce sur le plan actantiel le début de segment d'attaque. Car il y a une augmentation quantitative dans la zone offensive. Dans le système de jeu de 3-5-2, 2 latéraux de 5 milieux assument souvent le rôle défensif. Nous comptons 5 joueurs assumant le rôle offensif dans 3-5-2, tandis qu'il y a 6 joueurs qui sont dans la zone offensive. Avec le passage contraire, nous voyons un segment de défense, parce qu'une augmentation quantitative se distingue dans la zone défensive. Dans le passage de 3-5-2 à 4-4-2, il existe un changement spatial. Comme les rôles actantiels sont associés à la spatialité, la répartition des acteurs sur les différents rôles actantiels présuppose le changement de l'utilisation des espaces.

¹⁴⁷ Plusieurs éléments déterminent le choix de système de jeu à chaque match. En général, le choix repose sur la compétence modale des deux équipes. Pourtant, la caractéristique du match l'affecte aussi. Nous pouvons évoquer un cas. Par exemple, au match aller, il est probable que l'équipe de visite choisit le système de jeu défensif. Pour une équipe qui a perdu le match aller, il faudrait un système de jeu offensif.

Comme nous l'avons observé, l'association entre le plan actantiel et le plan spatial est si forte qu'il nous faut observer le système de jeu dans cette association. Autrement dit, le système de jeu nous donne des indications des changements tactiques. Ainsi, la segmentation tactique peut être considérée à partir de changement de systèmes de jeu. Si nous nous rendons compte que le système de jeu montre une configuration tactique d'une équipe, nous comprenons que ses changements signifient celui de la tactique.

Désormais, nous pouvons observer, à l'aide de systèmes de jeu, la segmentation tactique sur les trois plans.

2.2.3. La segmentation « tactique » sur le plan actantiel

Le changement de la tactique sur le plan actantiel se manifeste sous différentes formes figuratives. En les examinant une à une, nous disposons de critères objectifs pour la segmentation tactique sur le plan actantiel.

2.2.3.1. Le changement de joueur

Le premier critère est le changement de joueur. Il peut changer la phase du match. Pour renforcer l'attaque, l'entraîneur met un attaquant supplémentaire aux dépens d'un défenseur. Le cas contraire aussi est souvent observé dans le match ; pour renforcer la défense, l'entraîneur fait entrer un défenseur supplémentaire à la place d'un attaquant. Même s'il y a un changement de poste pour poste au cours duquel un joueur est remplacé par un

autre joueur assumant le même rôle actantiel, une autre phase de match s'amorce. Parce que les joueurs ont différentes compétences modales, ce changement entraîne obligatoirement une autre phase de match. A savoir qu'il s'agit d'un nouveau segment sur le plan actantiel.

Avec la rentrée d'un attaquant supplémentaire, un segment d'attaque se déclenche sur le plan actantiel. Au contraire, la rentrée d'un défenseur supplémentaire déclenche un segment de défense sur le plan actantiel. La tactique met en évidence l'intention d'une équipe. Pourtant, celle-ci ne s'accompagne pas toujours d'un résultat positif. Elle conduit souvent à l'échec.

Quand il s'agit de la segmentation tactique sur le plan actantiel par le changement de joueur, l'intention d'attaque ou de défense est plus importante que son résultat pour repérer la frontière entre les segments. La tactique a une propriété d'intention. En observant un attaquant supplémentaire, on imagine une tactique d'attaque. Même si l'équipe qui a effectué le changement a du mal à attaquer, un segment d'attaque est déclenché pour elle. Si nous devons rendre compte des résultats de changement actantiel, il est nécessaire de déterminer le degré de domination, ce qui nous intéressera ultérieurement.

Si le changement des joueurs est une tactique visible pour le spectateur, nous trouvons un autre type de changement actantiel moins visible, mais qui permet la segmentation tactique sur le plan actantiel. L'entraîneur peut changer de tactique en modifiant le rôle d'un ou plusieurs joueurs ; il peut déplacer, par exemple, un joueur du centre vers un côté. Parfois, ce changement peut échapper au spectateur qui a moins de connaissances au sujet de la tactique du football, c'est pourquoi nous l'avons dit moins visible.

2.2.3.2. L'expulsion de joueur

Ensuite, nous observerons un autre démarcateur qu'est l'expulsion de joueur. Cette segmentation est liée à la segmentation réglementaire. En commettant une faute grave, un joueur peut être expulsé par l'arbitre. L'expulsion d'un joueur change la configuration actantielle d'une équipe. Une situation avec un attaquant ou un défenseur de moins oblige l'équipe à changer de tactique sur le plan actantiel. Le changement quantitatif entraîne le changement qualitatif ; une quantité insuffisante peut causer la diminution de la compétence modale du collectif. L'attaque ne fonctionnera pas comme espéré après l'expulsion d'un attaquant, si l'équipe garde la même tactique qu'avant l'expulsion.

Il est difficile de classer des segments qui peuvent arriver après l'expulsion d'un joueur. Car le contexte de chaque situation peut déterminer le type de segment suivant ; par exemple, dans une situation où une équipe menant le match perd un attaquant, cette équipe se concentre sur la défense. Un nouveau segment de la défense peut commencer avec l'expulsion d'un joueur. Quand une équipe qui est menée au cours du match perd un attaquant, elle peut réorganiser l'attaque en déplaçant un joueur de milieu vers une position d'attaque. Sinon, elle peut faire entrer un autre attaquant en sortant un défenseur. Nous insistons sur le fait que le contexte de chaque situation détermine le segment suivant l'expulsion. Pourtant, il est essentiel de remarquer que l'expulsion d'un joueur modifie la configuration actantielle du collectif et déclenche un nouveau segment tactique sur le plan actantiel.

En examinant des cas concrets, nous allons voir comment l'expulsion d'un joueur affecte le changement tactique sur le plan actantiel. L'exemple suivant implique aussi le changement de joueur. L'association de deux éléments est un phénomène courant au football.

Il y eut ensuite ce tacle bête et méchant de Potillon sur Da Rocha. Monsieur Poulat sortit le carton rouge sans sommation (35^e). Déjà très faible dans son jeu offensif, que pouvait espérer Paris, mené au score et à 10 contre 11 ? Pas grand chose jusqu'à la pause. Déhu recula en défense centrale.(...)

Luis Fernandez profita de la pause pour modifier son équipe : El-Karkouri et Ronaldinho remplaçaient Bernard Mendy et Laurent Leroy (46^e).¹⁴⁸

A 35^e minute du jeu, le défenseur parisien, latéral gauche, est expulsé à la suite de la faute sur l'attaquant nantais, Da Rocha. L'expulsion force l'équipe parisienne à modifier le plan défensif. Déhu, qui avait pour rôle de lier l'attaque et la défense, a reculé en défense centrale. Cette équipe, qui a déjà encaissé un but à la 31^e minute, n'avait pas le choix au niveau tactique. Elle se concentre sur la défense et attend la seconde période. Avec le recul de Déhu en défense centrale, la défense parisienne peut retrouver le calme, mais l'attaque reste médiocre. Le segment de défense de Paris commence avec l'expulsion d'un défenseur.

En profitant de la pause pour rétablir son équipe, l'entraîneur parisien effectue deux changements de joueur. D'abord, la rentrée de Ronaldinho à la place de Laurent Leroy est un changement de poste pour poste, c'est-à-dire qu'un attaquant remplace un autre attaquant. Un autre changement concerne la rentrée d'un défenseur qui remplace un milieu droit. La rentrée d'El-Karkoury peut rétablir la défense déstabilisée par l'expulsion de Potillon. Dans ce cas-là, Déhu, qui a reculé en défense centrale, retrouve sa place. Le changement tactique agit à la fois sur le plan d'attaque et sur le plan défensif. Pour une équipe qui est menée au score et qui joue à 10 contre 11, le changement tactique est souvent nécessaire pour égaliser le score ou pour renverser la

¹⁴⁸ *L'ÉQUIPE*, le 26 novembre 2000, page 4. Il s'agit d'un match entre Nantes et P.S.G, 15^e journée de la D1 de Championnat de France, 2000-2001.

situation ; l'équipe parisienne a choisi une tactique d'équilibre entre l'attaque et la défense ; le changement de deux joueurs est révélateur de cette tactique.

Nous montrons un autre cas d'expulsion qui a affecté considérablement le match.

Peu avant la pause, une grossière agression, un coup de pied volontaire, de Ferreira sur Diouf (45^e) obligeait l'arbitre M. Lhermite à sortir directement le carton rouge. Pour les Bastiais, cela tournait au scénario catastrophe !¹⁴⁹

Juste avant l'expulsion de Ferreira, Bastia est mené au score 0-3. Mais son expulsion a aggravé la situation. Sans avoir la possibilité de se relever, cette équipe a perdu le match au score 0-7. Quand on est mené au score 0-3 à la première période, il est difficile de remonter. Pourtant, ce n'est pas un score impossible à égaliser. L'expulsion a lieu juste avant la mi-temps. Pour remonter au score, il faut se concentrer sur l'attaque. Le manque d'un joueur rend difficile la tactique bastiaise. L'expulsion et le score ont découragé les joueurs, et du doute s'est répandu entre eux. Tout a tourné fort mal. En somme, Bastia a fini le match au score catastrophique 0-7.

Jusqu'ici, nous nous sommes contenté de montrer des démarcateurs des segments actantiels sans introduire le système de jeu. Nous l'examinerons seulement lors de la segmentation tactique sur le plan spatial. C'est un choix qui nous permet d'éviter des répétitions dans l'argumentation.

Désormais, nous cherchons des critères spatiaux pour la segmentation tactique. Comme nous disposons des critères actantiels, nous pouvons aussi rendre compte de l'enchaînement entre les deux critères.

¹⁴⁹ *L'ÉQUIPE*, le 29 novembre 2001, page 3. Il s'agit d'un match entre Lens et Bastia, 16^e journée de la D1 de Championnat de France, 2001-2002.

2.2.4. La segmentation « tactique » sur le plan spatial

Le football est un jeu dans l'espace, en ce sens que le jeu se déroule en deux dimensions.¹⁵⁰ Le positionnement des joueurs dans l'espace fait partie de la tactique de l'équipe. La bonne utilisation de l'espace est l'une des clefs pour bien développer le jeu. Le nombre de joueurs répartis sur le terrain peut nous montrer différentes utilisations de l'espace.

Comme nous avons observé dans l'exploration du système de jeu un segment enchaîné entre les deux plans, la tactique peut être examinée à la fois sur le plan actantiel et sur le plan spatial. Ainsi, même s'il s'agit du plan spatial, nous ne devons pas exclure le plan actantiel.

Le nombre d'attaquants, de milieux et de défenseurs est variable selon la tactique. Si la tactique se concentre sur l'espace d'attaque, nous pouvons voir sur le terrain trois ou quatre attaquants (par exemple, la formation de 4-3-3 ou de 4-2-4). Si nous trouvons cinq milieux, la tactique repose sur le combat de milieux (par exemple, la formation de 3-5-2). L'importance de la défense est marquée, par exemple, dans la formation de 5-3-2 ou de 5-4-1 ; l'existence de cinq défenseurs signifie le renforcement de l'espace défensif.

Or, une équipe ne finit pas le match avec un seul système de jeu. Souvent plusieurs éléments l'obligent à changer de système de jeu au cours du match. Si ce changement concerne directement le plan spatial, la segmentation tactique sur le plan spatial peut découler de son observation. Ainsi, un nouveau segment peut se distinguer de chaque changement de système de jeu.

Observons un exemple du changement de système de jeu en cours de match.

¹⁵⁰ Le ballon ne reste pas seulement au sol. Si le ballon ne dépasse pas une ligne de touche ou de but, soit à terre, soit en l'air, il est en jeu. De plus, le jeu de tête ou le jeu aérien est tactiquement très important. C'est pourquoi nous parlons de jeu en deux dimensions.

En fait, l'équipe de Zaccheroni est sortie de réserve avec l'entrée de Kovacevic (68^e). Condamnée à gagner, elle se décida alors à évoluer en 3-4-3,(...).¹⁵¹

Le changement du système de jeu, 3-5-2 → 3-4-3, est révélateur de celui de la tactique. Un attaquant, Kovacevic, remplace un milieu, Mendieta. Un segment tactique sur le plan spatial et actantiel se détache. Le renforcement d'un attaquant signifie celui de l'espace offensif, haut sur le terrain adverse.

La segmentation « tactique » sur le plan spatial peut être observée d'une autre manière. Sur le plan offensif, nous pouvons distinguer l'attaque sur les côtés de l'attaque sur le centre. En utilisant deux côtés du terrain, l'attaque s'appuie sur les ailiers. Il existe un autre type d'attaque qui utilise beaucoup le centre du terrain. Si la tactique de l'attaque est toujours la même, la défense peut la prévoir. Pour être efficace, l'attaque ne doit pas être monotone. Comme l'attaque, la tactique de la défense aussi change en cours de match. Le changement tactique de la défense concerne tout autant celui de l'attaque adverse.¹⁵² Les défenseurs se mobilisent sur les côtés ou sur le centre.

Pour regarder concrètement cet aspect, nous reprenons un exemple déjà examiné lors de l'observation des programmes et contre-programmes.

Ensuite, s'adapter au mode de fonctionnement de la Lazio, donc pouvoir la contrer sur ses points forts dans l'axe, notamment le trio Mendieta-Simeone-Fiore qui déclenche la manœuvre au milieu, et exploiter ses lacunes sur les côtés.¹⁵³

¹⁵¹ *L'ÉQUIPE*, le 31 octobre 2001, page 3. Il s'agit du match de la Ligue des champions entre Nantes et Lazio Rome, 6^e journée de la première phase, 2001-2002.

¹⁵² C'est ce que nous avons déjà remarqué en observant la conception de programme et contre-programme. La programmation et la contre-programmation de deux équipes opposées se poursuivent tout au long du match sur la dimension cognitive.

¹⁵³ *L'ÉQUIPE*, le 20 septembre 2001, page 3. Il s'agit d'un match entre Nantes et Lazio Rome, 2^e journée de la première phase de la Ligue des champions, 2001-2002.

L'attaque nantaise se déploie de deux manières. D'abord, l'attaque se concentre sur le point faible de l'adversaire. La tactique consistant à *exploiter ses lacunes sur les côtés* est choisie de ce point de vue. Une autre tactique, celle de *pouvoir la contrer sur ses points forts dans l'axe* peut être secondaire. La tactique spatiale est choisie sur les deux niveaux ; elle se manifeste au niveau figuratif sur le centre et sur les côtés du terrain.

Les deux types de tactique sont des choix tactiques à long terme. Au contraire, nous rencontrons une forte mobilisation sur l'espace déterminé (par exemple, le corner). Dans ce cas-là, les joueurs se groupent pour quelques secondes devant le but. C'est un choix tactique à court terme sur le plan spatial. Lors de coups de pied arrêtés, on rencontre souvent le regroupement des joueurs sur l'espace déterminé. Cette mobilisation est très intensive spatialement, temporellement et actantiellement. En résumé, beaucoup de joueurs se mobilisent un petit moment sur un petit espace. La distance entre les joueurs est très compacte. La tension entre les rôles actantiels est très élevée, c'est-à-dire que la programmation et la contre-programmation entre l'attaque et la défense sont très intensives.

Ce segment tactique a tout de même des déterminations d'attaque et de défense. Si les joueurs se regroupent au bas du terrain, il s'agit d'un segment de défense. Au contraire, le positionnement des joueurs en haut de terrain détermine le segment d'attaque. Si nous avons saisi le changement tactique sur le plan spatial selon la répartition des joueurs sur le terrain, les mobilisations instantanées des joueurs en haut ou en bas de terrain indiquent aussi ce changement.

La segmentation tactique sur le plan spatial doit s'observer en suivant des types d'utilisation de l'espace par les deux équipes. Nous avons remarqué deux types principaux : haut vs bas et côté vs centre. Nous devons aussi

souligner qu'une segmentation accompagne souvent un autre type de segmentation. Le segment du corner est déterminé à la fois spatialement, temporellement et actantiellement. Nous regarderons plus tard de plus près l'enchaînement entre les types de segment.

2.2.5. La segmentation « tactique » sur le plan temporel

Le cadre temporel est un premier indice de la segmentation « tactique » sur le plan temporel. Il s'agit de la durée de match, 90 minutes dans le cas du football. Tous les actes des joueurs sont valides uniquement dans ce cadre temporel. Le match se segmente en deux parties, la première période et la seconde période. Cette segmentation repose sur le règlement du jeu. La prolongation et le but décisif (ou but en or) concernent également la segmentation temporelle par le règlement. La prolongation est constituée de deux périodes de 15 minutes chacune. Le but en or n'est pas déterminé par une durée définie ; un but marqué au cours de la prolongation finit le match. Ainsi, nous disposons de trois démarcateurs : deux périodes de 45 minutes, deux périodes de 15 minutes de prolongation et le but en or.

Or, la segmentation temporelle ne s'appuie pas uniquement sur le temps physique. Dans la mesure où le temps concerne un changement dans la phase de match, il est pertinent pour la segmentation. Par exemple, 15 minutes de jeu ou 30 minutes de jeu ne sont pas significatives, s'ils ne constituent pas de changement dans la phase du match.

Il n'est pas difficile de trouver dans un match concret des changements de tactique selon le déroulement du temps. Au contraire, c'est plutôt un phénomène très courant au football. La bonne utilisation du temps fait partie

de la tactique. Après cette observation, il nous faut chercher des démarcateurs temporels outre ceux de temps physique.

2.2.5.1. Le changement de la tactique temporelle selon l'adversaire.

Comme la compétence modale de l'adversaire influence la tactique sur tous les plans, elle est un critère important pour déterminer la tactique temporelle. Nous montrons des cas concrets.

En premier lieu, nous envisageons le cas où une équipe puissante rencontre une petite équipe. En général, la première attaque tout le temps et essaie d'anéantir l'adversaire. Au contraire, la seconde doit choisir son moment d'attaque et de défense. En passant plus de temps à défendre, elle essaie de trouver le bon moment pour l'attaque.

EN PLUS d'une attaque de Manchester United dont on vantait l'efficacité, le LOSC a su maîtriser l'émotion de sa nouveauté. Mieux, il a défié le monstre, l'a tutoyé, et l'a même rudoyé à plusieurs reprises, avant de concéder à la 90^e minute,(...).

A chaque adversaire, un schéma. A chaque problème, une solution. Vahid Halilhodzic, on le sait, est obsessionnel dès qu'il s'agit de tactique. Avant de penser au jeu offensif de son équipe, l'entraîneur bosniaque songe d'abord à défendre, à contrarier le jeu adverse. On tentera de contrer plus tard, si l'occasion se présente et, surtout, après avoir conforté son assise défensive.¹⁵⁴

¹⁵⁴ *L'ÉQUIPE*, le 19 septembre 2001, page 3. Il s'agit du match de la Ligue des champions entre Manchester United et Lille, 2^e journée de la première phase, 2001-2002.

Dans le premier paragraphe, nous trouvons un match typique entre une petite équipe et une équipe puissante. Surtout, la phrase, *il a défié le monstre*, explique cet aspect. Ensuite, la dernière phrase du second paragraphe, *On tentera de contrer plus tard, si l'occasion se présente*, montre la tactique temporelle de Lille ; nous soulignons le mot *plus tard*. Face au monstre, Lille a choisi pour tactique de défendre d'abord et d'attaquer plus tard.

Comme le point de vue de Manchester n'apparaît pas dans le journal, nous pouvons examiner sa tactique temporelle. Ainsi, nous cherchons un exemple contraire. Dans ce cas, le club français, Nantes, est le favori du match. Regardons l'entretien de Raynald DENOUEIX, l'entraîneur de Nantes, et ensuite l'analyse du match par *L'ÉQUIPE*.

On a fait 45 premières bonnes minutes, mais on n'a pas réussi à leur faire mettre un genou à terre. Pendant ce temps-là ils ne dépensaient pas trop et nous on se fatiguait.¹⁵⁵

(...) le FCNA a été de moins en moins percutant à mesure que le match avançait. Du coup, la tactique attentiste adoptée par Mircea Lecescu a fatalement pris du corps. A l'heure de jeu, l'entraîneur roumain a fait entrer Umit et Sergen, qui ont profité de leur fraîcheur pour terrasser Nantes,(...).¹⁵⁶

En commençant le match comme favori, Nantes a choisi d'attaquer le premier. Comme le dit l'entraîneur, les joueurs ont attaqué pendant 45 minutes. Pour Nantes, la première période est un segment d'attaque dans la tactique temporelle. Quant à l'équipe de Galatasaray, elle a choisi une tactique attentiste en jouant chez l'adversaire. Elle n'attaque pas la première, mais elle attend le bon moment. Après 45 minutes d'attaque sans succès, les Nantais se sont fatigués et sont devenus de moins en moins percutants, comme le

¹⁵⁵ *L'ÉQUIPE*, le 27 septembre 2001, page 3. Il s'agit du match de la Ligue des champions entre Nantes et Galatasaray, 3^e journée de la première phase, 2001-2002.

¹⁵⁶ *L'ÉQUIPE*, le 27 septembre 2001, page 3. Le même match est concerné.

confirme le journal.¹⁵⁷ C'était le bon moment pour décider d'attaquer. Avec le changement de deux joueurs, Galatasaray monte haut sur le terrain. Une tactique temporelle se distingue. Un segment d'attaque se manifeste sur le plan temporel.

2.2.5.2. Les segments d'attaque et de défense déterminés par la temporalité

La temporalité peut rendre l'attaque ou la défense plus intensive. Par exemple, pour le corner ou le coup franc obtenu aux dernières minutes, le gardien de but participe à l'attaque, si son équipe est menée au score à ce moment-là. Pourtant, laisser ouvert le but est très dangereux. Au milieu du match, cette montée est improbable. Ici, l'élément temporel est décisif dans le choix tactique de la participation du gardien de but à l'attaque. Nous observons un cas concret.

C'est en jouant son va-tout, Coupet montant sur le corner, que l'OL a perdu le match dans les arrêts du jeu, mais un match nul ne l'aurait pas sauvé, puisque Leverkusen s'est imposé à Fenerbache (2-1).¹⁵⁸

L'OL doit gagner le match contre Barcelone pour la qualification de la deuxième phase. Le match nul ne sert à rien. Dans les arrêts du jeu, le gardien

¹⁵⁷ La bonne utilisation du temps concerne la compétence modale des actants. Les joueurs se fatiguent dans le temps. A savoir qu'ils ne peuvent pas garder la même compétence modale durant 90 minutes. La fatigue diminue souvent la compétence modale. Ainsi, la bonne utilisation du temps permet aux joueurs de faire montre de leur meilleure compétence modale tout au long du match.

¹⁵⁸ *L'ÉQUIPE*, le 24 octobre 2001, page 5. Il s'agit du match de la Ligue des champions entre Lyon et Barcelone, 5^e journée de la première phase, 2001-2002.

de but monte sur le corner. Au score de 2-2, tous les joueurs de l'OL montent sur le dernier corner du match en espérant marquer un but. Une forte mobilisation actorielle est observée dans la surface de réparation. C'est un cas exemplaire de segment d'attaque intensifiée par la temporalité.

En remarquant dans l'exemple l'enchaînement entre différents types de segments, nous explicitons le rôle de la temporalité. Le segment réglementaire de coup de pied de coin s'enchaîne avec un segment tactique sur les plans actantiel et spatial. En participant positivement à cet enchaînement, la temporalité crée un segment d'attaque intensifié. En somme, il ne faut pas négliger d'observer des éléments temporels existant dans des segments réglementaires. En s'enchaînant avec d'autres types de segments, la temporalité peut créer un segment d'attaque ou de défense. En examinant un autre exemple, nous explicitons le rôle de la temporalité dans l'enchaînement. Ici, il s'agit d'un enchaînement typique entre les trois plans.

Da Rocha venait à son tour de rentrer et d'apporter un peu de fraîcheur physique et lorsque la Lazio fit rentrer un troisième attaquant avec Kovacevic, lorsqu'elle se fit enfin plus pesante et se décida à jouer son va-tout dans les vingt dernières minutes,(...).¹⁵⁹

Avec la rentrée d'un troisième attaquant, la Lazio veut se concentrer sur l'attaque. C'est le match décisif entre les deux équipes, parce que c'est la sixième et dernière journée de la 1^{re} phase. Pour la qualification, Nantes a besoin d'un match nul ou d'une victoire, tandis que la victoire est nécessaire pour la Lazio. Dans la situation de 0-0, les deux équipes effectuent un changement de joueur, la 67^e minute et la 68^e minute pour des raisons différentes.

¹⁵⁹ *L'ÉQUIPE*, le 31 octobre 2001, page 3. Il s'agit du match de la Ligue des champions entre Nantes et Lazio Rome, 6^e journée de la première phase, 2001-2002.

La Lazio choisit d'attaquer avec trois attaquants. Nous observons un nouveau segment tactique sur les trois plans. Sur le plan actantiel, un troisième attaquant change la configuration actantielle de l'équipe. Spatialement, les joueurs de la Lazio se placent plus haut sur le terrain pour attaquer. Sur le plan temporel, la tactique se concentre sur l'attaque dans les vingt dernières minutes. Nous pouvons dire que l'élément temporel est à l'origine du choix tactique. Sans détermination temporelle, la tactique ne peut pas *jouer son va-tout*. Si c'est trop tôt, elle risque d'encaisser des buts. Si c'est trop tard, elle peut laisser une chance de marquer un but.

Ensuite, le but marqué peut devenir un démarcateur permettant la segmentation tactique sur le plan temporel. Juste après le but marqué, la réaction est souvent plus animée. Ainsi, nous pouvons distinguer la phase du match d'avant le but marqué de celle d'après le but marqué.

Pour que le segment de but marqué devienne un démarcateur de la segmentation tactique sur le plan temporel, il doit être surdéterminé par l'élément temporel. En général, chaque segment réglementaire peut être repéré temporellement, c'est-à-dire qu'il est possible de localiser tous les segments selon le déroulement temporel : par exemple, une rentrée de touche à la cinquième minute de jeu ou un coup de pied de but à la dixième minute de jeu. Pourtant, tous les segments réglementaires ne peuvent servir au démarcateur de la segmentation tactique sur le plan temporel.

Pour le but marqué, il en va de même. Si une équipe encaisse un but à la dixième minute, il arrive souvent qu'elle ne change pas de tactique. Elle garde son jeu et sa tactique pour égaliser au score. Dans ce cas-là, il n'y a pas de segment tactique sur le plan temporel, mais nous trouvons seulement un segment réglementaire de but marqué. En revanche, un but marqué à la quatre-vingtième minute à la situation de 0-0 peut entraîner un effet considérable dans la tactique de l'équipe qui vient d'encaisser le but. Nous pouvons imaginer sans difficulté que cette équipe peut changer de tactique pour se

concentrer sur l'attaque. Dans ce cas-là, le segment de but marqué s'enchaîne avec un segment tactique sur le plan temporel.

2.3. La segmentation « narrative et modale »

Chaque sujet collectif dispose de son parcours narratif qui est manifesté par le combat physique au cours du match de football. Pour la confrontation entre les sujets collectifs, la modalisation peut intervenir à chaque étape du parcours narratif. Nous pouvons chercher des unités narratives et modales construisant le parcours narratif de chaque sujet collectif. Cette démarche correspondra à la segmentation « narrative et modale ».

Nous entendons par segmentation « narrative et modale » l'ensemble des procédures qui découpent le jeu en phases de domination alternées. Le conflit existant entre les sujets se manifeste en dominations alternées sur le terrain. Chaque domination qui correspond à un segment narratif présuppose la modalisation du sujet. Car la réalisation du programme narratif demande toujours la modalisation. Donc la segmentation narrative est liée obligatoirement à la modalisation, c'est pourquoi nous l'appelons la segmentation « narrative et modale ». La présence ou l'absence de telle ou telle modalité affecte directement la domination. Pour qu'une équipe domine une autre équipe, elle doit être modalisée physiquement, techniquement, et cognitivement. Sans la modalisation nécessaire, il est impossible d'arriver à la domination.

2.3.1. La domination dans le schéma de l'épreuve

La domination est, en général, alternative. Théoriquement, une équipe peut dominer une autre équipe tout au long du match. Pourtant, en réalité, l'équipe dominée a toujours une possibilité de réagir. Si la domination d'une équipe est plus fréquente que celle d'une autre équipe, la physionomie d'un match peut se dessiner avec un aspect de domination. L'analyse de la domination alternative est l'une des clefs permettant l'accès à la typologie du match.

Pour la description des dominations alternées du jeu, tout d'abord, il nous faut comprendre les schémas canoniques de l'épreuve qui est constitué de trois étapes, confrontation-domination-conséquence. Pourtant, il ne sera pas nécessaire de commencer une recherche sur le schéma de l'épreuve qui est déjà bien exploité par les sémioticiens. En appliquant le schéma au football, nous cherchons des démarcateurs de la segmentation narrative et modale.

Un match peut se résumer à un schéma de l'épreuve. Deux équipes se confrontent sur le terrain. A la suite de la domination d'une équipe, la conséquence du match est déterminée. Or, il y a plusieurs segments de domination dans un match, c'est-à-dire que nous pouvons envisager plusieurs schémas de l'épreuve. Pour aboutir à la conséquence finale, chaque équipe doit passer plusieurs fois par le processus de confrontation-domination-conséquence. C'est exactement comme le programme de base qui contient plusieurs programmes d'usage. En fin de compte, en cherchant plusieurs schémas de l'épreuve dans un match, nous arrivons à la segmentation narrative et modale du match.

Pour montrer l'existence de sous-épreuves, nous supposons que le but marqué est un cas de la conséquence de la domination. Plusieurs buts signifient l'existence de plusieurs schémas de l'épreuve. Le résultat final

chiffré du match est donc une bonne indication pour comprendre les aspects de la domination entre deux équipes. En observant le temps et l'équipe à l'origine de chaque but marqué, nous déterminons la domination alternée entre deux équipes.

Ensuite, en reconnaissant que l'actant n'arrive pas à la domination sans la modalisation, nous observons leur relation. Selon Jacques Fontanille, la domination peut s'exprimer non seulement en termes de modalités de la présence, mais aussi en termes de modalités de la compétence.

Quant à la modalité de la présence,

(...) le vainqueur est celui qui a la présence la plus forte ; il prend place au centre du champ de référence ; et le vaincu, celui qui a la présence la plus faible ; il est repoussé à la périphérie, dans une profondeur humiliante, ou hors du champ.¹⁶⁰

La domination s'exprime par la modalité de la compétence de la manière suivante :

(...) le *pouvoir faire* de l'un l'emporte sur le *pouvoir faire* de l'autre. Mais le *pouvoir faire* du vaincu n'est pas obligatoirement nul (*ne pas pouvoir faire*) : la victoire, en effet, a d'autant plus de prix que la résistance est forte.¹⁶¹

En prenant place au centre du champ de référence, un sujet devient dominant. Or, nous devons comprendre comment le centre du champ de référence se manifeste au niveau figuratif, précisément dans le match de football. Pour nous, se trouver haut sur le terrain signifie la domination. La domination déterminée par la spatialité est exemplaire au football. Pour dominer l'adversaire, il faut se trouver haut sur le terrain. Le sujet collectif doit se trouver le plus souvent possible haut sur le terrain au cours du match

¹⁶⁰ Jacques Fontanille, *Sémiotique du discours*, Limoges, PULIM, 1998, p. 111.

¹⁶¹ *Ibid.*, p. 111.

pour avoir la présence forte de vainqueur. Nous allons essayer ultérieurement de faire une analyse plus précise de la spatialité dans le discours du football.

Si la compétence modale du sujet collectif concerne directement la domination, elle peut changer selon le match ou au cours du match. Ainsi, le changement de la compétence modale peut affecter des aspects de la domination. Dans ce contexte, il nous faut montrer des éléments qui affaiblissent ou renforcent la compétence modale.

En premier lieu, il faut reconnaître l'existence des acteurs qui constituent un actant collectif. Le changement de la compétence modale individuelle peut entraîner celui de la compétence modale collective. Ensuite, une mauvaise tactique peut empêcher un actant collectif de manifester au maximum la compétence modale et d'avoir une présence forte. Il peut y avoir plusieurs types d'erreurs tactiques : erreur d'adoption d'un système de jeu, mauvais choix de joueurs, mauvaise interprétation de la compétence modale de l'adversaire, mauvaise utilisation de la tactique temporelle. Ces erreurs peuvent affecter la compétence modale à tout moment du match. Une fois que la compétence modale est affectée, la domination peut passer à l'autre équipe.

2.3.2. Critères figuratifs de la domination

Nous avons regardé comment nous avons déterminé la domination d'un actant dans le discours du football. Ensuite, il est important de savoir comment elle se manifeste au niveau figuratif. Pour faire un inventaire précis des critères figuratifs de la domination, nous nous appuyons sur les statistiques du match. Le journal donne souvent des statistiques complètes à l'aide de la technologie moderne. Si les statistiques du match ne sont pas disponibles dans

le journal, la segmentation réglementaire peut nous permettre de les établir. Des informations chiffrées sont déterminantes pour discerner la domination d'une équipe. Car les indications quantitatives reflètent souvent la qualité du jeu.

Avant d'examiner ces critères, nous devons faire attention au fait que des indications chiffrées sont significatives dans la comparaison entre deux équipes. Si ces chiffres sont des résultats des interactions entre deux équipes, ils sont donc des valeurs relatives. Par exemple, le nombre de remises en jeu d'une équipe n'est significatif que quand il est comparé à celui de l'adversaire. Ainsi, seuls les chiffres comparatifs de deux équipes déterminent l'équipe dominante et l'équipe dominée.

En observant les statistiques du match entre la France et la Russie,¹⁶² nous allons tenter un inventaire de critères figuratifs de la domination. Nous mettons le tableau en annexe.¹⁶³

Le premier élément est le nombre de remises en jeu en faveur d'une équipe. Ce nombre est une indication de la domination en deux sens. D'abord, en effectuant la remise en jeu, l'équipe a la possibilité de déployer son jeu. Deuxièmement, souvent, la sortie du ballon et les fautes qui sont présumées par la remise en jeu, sont des gestes défensifs ; pour arrêter l'attaque, les défenseurs renvoient le ballon hors du terrain ou ils commettent des fautes. Autrement dit, le grand nombre de remises en jeu signifie que l'équipe était offensive.

Le tableau montre la différence considérable de nombre de corners obtenus entre la France et la Russie, 13 contre 2, alors que le nombre de fautes sanctionnées n'a pas de grand écart entre les deux équipes, 17 : 16 en faveur de la France. Or, ce chiffre ne montre pas la domination alternée entre les deux

¹⁶² Le match amical entre la France et la Russie, le 17 avril 2002. *L'EQUIPE* donne le tableau des chiffres du match dans la page 3, le 18 avril 2002.

¹⁶³ Voir la figure 2.

équipes, parce qu'il n'est pas déterminé par la temporalité. Seule la disposition temporelle des remises en jeu peut la montrer.

En deuxième lieu, nous supposons que le nombre de tirs ou de tirs cadrés participe à la détermination de la domination. Le tir est le dernier geste de l'attaque, c'est-à-dire qu'il est un geste pour marquer le but ou pour finaliser l'attaque. Sans ce geste, l'équipe ne peut pas marquer le but ni gagner le match.¹⁶⁴ En multipliant les tentatives de tir, l'équipe a plus de possibilité de marquer des buts. Quand l'équipe concrétise l'attaque en tir, elle devient vraiment menaçante et dangereuse devant le but de l'adversaire. Surtout, le tir cadré montre l'exactitude de ce geste final. Si l'attaque n'arrive pas jusqu'au tir, elle reste moins percutante. La corrélation entre la quantité et la qualité s'applique aussi à la corrélation entre le nombre de tirs et la domination de jeu. Plus le nombre de tirs augmente, plus la phase de la domination se distingue.

Dans l'exemple, le nombre de tirs se distingue considérablement entre les deux équipes : 20 contre 5 à l'avantage de la France. Au niveau de la qualité des tirs, c'est-à-dire le tir cadré, la France devance la Russie : 4 contre 1. Pour ce chiffre aussi, la détermination temporelle est importante. La disposition temporelle des tirs nous permet de saisir la domination alternée du match.

Le troisième élément est le temps moyen de la possession du ballon. Il est très important de posséder le ballon au football. En contrôlant le ballon le plus longtemps possible et le plus souvent possible, l'équipe prend l'initiative du jeu. Dans le cas de la diffusion du match à la télévision, le pourcentage de temps de possession du ballon est affiché sporadiquement au cours du match. Ce chiffre est considéré comme un indice déterminant la domination. Quand la différence du pourcentage entre deux équipes est nette, la phase de la domination d'une équipe se distingue clairement.

¹⁶⁴ Le seul cas où un but est marqué sans tir est le but contre son camp.

Dans notre exemple, le temps de possession du ballon est partagé entre les deux équipes comme 40minutes et 33secondes et 31minutes et 10secondes. La France posséda le ballon à peu près 56% du temps total.¹⁶⁵ L'écart montre qu'il n'y pas de grosse domination de la part d'une équipe. Pourtant, la domination constante de la France est prouvée par le fait que l'équipe de France a une plus nette possession du ballon pendant la première période ainsi que la seconde période. Le nombre de passes réussies, 390 contre 259 à l'avantage de la France, peut aussi manifester la domination. Ce chiffre est lié directement au temps de possession du ballon. Plus de passes réussies entraînent logiquement plus de temps de possession du ballon.

Or, si le pourcentage est partagé entre deux opposants sans trop de différence, il faut prendre en compte d'autres éléments pour déterminer la domination d'une équipe. Les éléments mentionnés peuvent distinguer la qualité de jeu de deux équipes. Si une équipe a effectué moins de remises en jeu et moins de tirs que l'adversaire, elle est dominée au niveau de la qualité de jeu. Dans ce cas-là, 50% de conservation du ballon ne signifie pas grand chose pour la détermination de la domination.

En fin de compte, il faut déterminer la domination en considérant l'ensemble des chiffres du match. Il est des cas dans lesquels un ou deux éléments peuvent bien montrer la phase du match ou la domination. Pourtant, pour établir un bon bilan du match, il faut rendre compte de tous les éléments susceptibles de participer à la détermination de la domination. En principe, les chiffres du match déterminent la corrélation entre la quantité et la qualité, c'est-à-dire que la quantité petite ou grande peut signifier l'état de dominant ou de dominé de l'actant collectif. Comprendre cette corrélation, c'est comprendre le mécanisme de la domination dans le discours du football.

¹⁶⁵ Le match dure 90 minutes. Or le temps total de possession du ballon n'atteint pas à 90 minutes. Car, même si le ballon est hors du jeu, le temps du match est compté.

Désormais, nous observerons la domination au niveau de ses conséquences. La rencontre entre deux équipes se termine en match nul (0 : 0). Si nous rendons compte que la conséquence (le match nul) présuppose la domination, celle-ci n'a pas lieu dans ce match. Pour expliquer ce phénomène, nous devons prendre en compte que même la domination au sens de l'épreuve ne débouche pas forcément sur une conséquence adéquate. C'est pourquoi l'équipe a besoin d'autres modalités que le *pouvoir faire* pour concrétiser la domination narrative en conséquence ; la chance est exemplaire ; le manque de chance peut la priver de la victoire. Nous pouvons dire que l'équipe de France n'avait pas de chance.

Malgré l'absence de conséquence adéquate, le journal évoque la domination de la France. Pour mieux expliquer ce problème, nous proposons une distinction entre la domination propre au schéma de l'épreuve et la domination, le mot employé couramment au football.¹⁶⁶ La domination figurative qui est déterminée par les chiffres du match ne correspond pas toujours à la domination du schéma de l'épreuve. La domination figurative de la France est claire, alors que la conséquence dément la domination narrative.

Envisageons un autre cas. Une équipe qui défend parfaitement pendant 80 minutes et qui marque 2 buts à la fin du match est une équipe dominante qui a tout construit sur sa défense. Au niveau des chiffres du match, elle est dominée par l'adversaire, tandis qu'elle est un actant dominant qui débouche sur une conséquence positive dans le schéma de l'épreuve.

Les deux cas montrent que la domination figurative n'a pas de correspondance rigide avec la domination narrative. Des chiffres du match peuvent devenir des formes figuratives de la domination du schéma de l'épreuve. Pourtant, sans comprendre la relation entre deux types de domination, il n'est pas possible de déterminer un actant dominant.

¹⁶⁶ Nous appellerons la première la domination narrative et la seconde la domination figurative.

Dans ce contexte, il n'est pas raisonnable de reconstituer la domination figurative à partir du nombre de buts marqués. Par exemple, un faible écart de buts marqués est souvent fallacieux pour la détermination de la domination figurative. L'équipe qui était dominante au niveau de la statistique peut encaisser un but par une contre-attaque et perdre le match. Même si les chiffres prouvent sa nette domination, elle n'est pas un actant dominant. De même, le match nul entre la France et la Russie ne présuppose pas la statistique équilibrée entre deux équipes. En fin de compte, il est important de savoir comment la domination figurative affecte la domination narrative.

A la suite des observations précédentes, nous établissons une liste des critères figuratifs de la domination :

- le nombre de remises en jeu en faveur de telle équipe
- le nombre de tirs ou de tirs cadrés
- le temps moyen de la conservation du ballon

Nous avons établi une liste à partir d'un match concret. Pourtant, selon les journaux, d'autres critères peuvent être donnés. Nous nous sommes contenté de suivre la statistique typique du football.

2.4. Enchaînements entre types de segments

En catégorisant trois types de segmentation, nous avons essayé de chercher des démarcateurs qui sont des critères de chaque segmentation. Chaque segmentation peut être considérée comme indépendante ; un match peut uniquement être segmenté en unités réglementaires ; la segmentation

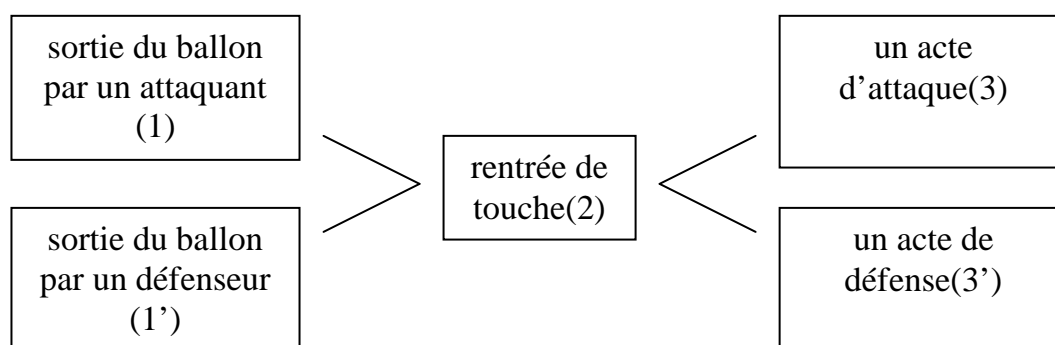
tactique et la segmentation narrative et modale ont aussi leur indépendance. Chaque segmentation peut nous donner différents points de vue qui permettent de voir la phase du match à différents niveaux.

Malgré la grande indépendance de chaque segmentation, l'enchaînement entre types de segments s'impose pour l'observation des phases générales du match. Parfois, un segment s'interprète à trois niveaux ; un segment de type réglementaire peut accompagner un nouveau segment de deux autres types. Des enchaînements dynamiques entre les trois niveaux, nous permettent d'effectuer l'analyse plus complète d'un match.

Pour prouver cette hypothèse, nous allons montrer différents types d'enchaînements. Comme la segmentation réglementaire est celle de base, nous observons son enchaînement avec d'autres types de segmentation.

2.4.1. L'enchaînement du segment de sortie d'une ligne de touche avec d'autres types de segment

La rentrée de touche ne s'enchaîne pas seulement avec une attaque ou avec une défense. Deux types d'enchaînement sont toujours possibles. Si un défenseur envoie le ballon en dehors du terrain, l'équipe d'attaque conserve l'initiative. Dans le cas contraire, l'initiative passe d'une équipe d'attaque à une équipe défendante. Pourtant, la rentrée de touche, effectuée par une équipe d'attaque, ne s'enchaîne pas obligatoirement avec un autre segment d'attaque. Egalement, quand une équipe défendante effectue une rentrée de touche, elle a deux possibilités, un segment d'attaque ou un segment de défense.



Selon notre schéma, quatre types d'enchaînement syntagmatique sont possibles : 1-2-3, 1-2-3', 1'-2-3, 1'-2-3'. Le contexte et la tactique du match peuvent déterminer l'un des quatre enchaînements. Par exemple, quand une équipe mène au score vers la fin du match, elle peut choisir un type d'enchaînement 1'-2-3'. Par contre, si une équipe d'attaque, qui est menée au score, doit effectuer une rentrée de touche, un enchaînement syntagmatique 1'-2-3 est très probable. Nous rencontrons plusieurs segments de rentrée de touche dans un match. Chaque rentrée de touche doit être considérée dans un contexte particulier dans sa relation avec d'autres segments, qui ont précédé et qui en accompagnent le déroulement.

Pour parler de la domination par rapport à ce segment, il faut prendre en compte les critères figuratifs. Une seule remise en jeu n'est pas significative pour déterminer la domination.

2.4.2. L'enchaînement dans le coup de pied de but

Dans la plupart des cas, une sortie d'une ligne de but est le résultat de l'échec d'une attaque. C'est-à-dire que c'est un cas où l'attaque ne se concrétise pas en but. Le ballon passant d'une équipe d'attaque à une équipe défendante, l'initiative change de main également. Selon les tactiques, différents types de segments peuvent suivre le segment de coup de pied de but ; un segment de défense ou d'attaque peut le suivre. Au niveau figuratif, il peut se différencier par la longueur du coup de pied de but. En tentant une longue passe, une équipe peut entrer directement dans l'attaque. En revanche, le ballon destiné à un défenseur peut expliquer une tactique défensive ; en conservant le ballon entre les défenseurs, une équipe peut gagner du temps. C'est une tactique convenable pour une équipe qui mène le score et attend la fin du match.

Pour déterminer la domination par rapport à ce segment réglementaire, il faut rendre compte d'autres éléments. Même si le coup de pied de but fait partie de la remise en jeu, il détermine la domination d'une manière différente. Un grand nombre de coups de pied de but défavorise la domination d'une équipe. Car effectuer souvent ces remises en jeu signifie avoir subi des attaques. A ce moment-là, l'équipe opposée peut devenir un actant dominant.

2.4.3. L'enchaînement dans le coup de pied de coin

D'abord, son enchaînement avec le segment d'attaque se distingue. L'attaque, qui est arrêtée momentanément par une sortie d'une ligne de but, recommence avec le corner. Tactiquement ou techniquement, différents types de corner peuvent être tirés par un attaquant : long, court, bas et haut.

Dans ce segment, nous trouvons souvent une forte mobilisation actorielle. La plupart des joueurs participent à l'attaque sur la surface de réparation. Par exemple, des défenseurs de grande taille participent positivement à l'action. Quand une équipe a concédé le coup de pied de coin, une mobilisation défensive est observée dans la surface de réparation ; souvent, des attaquants participent à la défense. Pour comprendre cette mobilisation réciproque sur les plans actoriel et spatial, il est suffisant de se rappeler la conception du programme et du contre-programme.

L'enchaînement concerne aussi le segment narratif. Ce segment réglementaire fait partie des critères figuratifs de la domination. La possession du ballon et le positionnement en haut de terrain, qui caractérisent le segment de corner, déterminent la domination figurative.

2.4.4. L'enchaînement dans le but marqué

Dans le segment de but marqué, l'enchaînement entre les types de segments est clair. Le but marqué trace une ligne de frontière entre deux bornes du segment : entre une borne terminative de but marqué et une borne inchoative de reprise du jeu sur la ligne médiane. Jusqu'au moment d'un but marqué, une équipe d'attaque a l'initiative du jeu. Avec un but marqué, l'initiative avec le ballon sont donnés à une équipe qui a encaissé un but. Ensuite, celle-ci déploie tactiquement un nouveau jeu pour rattraper un but de retard. En d'autres termes, un nouveau segment de niveau tactique se déclenche avec un segment de niveau réglementaire.

Nous ajoutons une autre remarque sur le niveau tactique. Le but marqué force souvent deux équipes à changer de tactique. Pourtant, il est difficile

d'envisager tous les cas possibles. Car le contexte se répercute beaucoup sur le choix d'une tactique. Seulement, il est possible de préciser le contexte dans une analyse concrète. Nous nous contenterons de montrer quelques exemples.

D'abord, le contexte temporel. Dans la situation 0-0, une équipe encaisse un but vers la fin du match, elle doit se concentrer sur l'attaque pour l'égalisation du score. L'entraîneur peut changer de tactique, par exemple, en demandant aux défenseurs de participer à l'attaque. Ensuite le contexte du score. Une équipe, qui mène largement au score, n'a pas grand chose à changer, même si elle encaisse un but. Un autre contexte particulier. Si une équipe, qui a gagné 2-0 en match aller, encaisse un but, elle se concentre sur la défense au lieu d'attaquer.¹⁶⁷ Si nous ne connaissons pas le résultat de ce match, la défense renforcée ne sera pas compréhensible. Nous ne pouvons pas énumérer tous les cas qui dépendent de différents contextes.

Egalement, ce segment de but marqué entraîne un nouveau segment de niveau narratif et modal. Avec un but marqué, la domination d'une équipe se termine. Un nouveau programme d'usage commence.

2.4.5. L'enchaînement dans le hors-jeu

En observant la segmentation tactique, nous avons déjà étudié le hors-jeu. Nous montrerons succinctement l'enchaînement entre différents types de segment. Le hors-jeu concerne toujours une équipe d'attaque. Si l'arbitre signale le hors-jeu, l'attaque ou la tentative d'attaque se terminent

¹⁶⁷ Il y a une règle de la compétition selon laquelle le score total du match aller et retour décide du résultat final. Si une équipe a perdu le match aller au score 0-2, la victoire du match retour au score 1-0 n'est pas suffisante pour remporter la compétition. Il lui faut une victoire d'au moins 3-0. Car le score est cumulé dans ce cas.

immédiatement. Avec le ballon, l'initiative passe d'une équipe d'attaque à une équipe défendante. Il s'agit d'une borne terminative pour le hors-jeu et d'une borne inchoative de relance pour le coup franc indirect.

Au niveau de la segmentation narrative, il est difficile de déterminer la domination. L'attaquant se trouve en haut du terrain. Mais la défense bénéficie d'une remise en jeu. Pour la détermination de la domination figurative, le grand nombre de hors-jeu défavorise un actant d'attaque. Une équipe qui effectue un coup franc indirect à la suite d'un hors-jeu, dispose d'une bonne défense. La qualité de son jeu est prouvée par sa capacité défensive.

2.4.6. L'enchaînement dans les fautes

A la différence du but marqué et du hors-jeu dans lesquels l'action est toujours achevée par un attaquant, une faute peut être commise par un attaquant ou par un défenseur. A savoir que l'action peut se terminer par la faute d'une équipe d'attaque ou d'une équipe défendant. Ainsi, pour observer le segment réglementaire de fautes en rapport avec d'autres types de segments, il est important de savoir qui commet des fautes. Car, à la suite d'une faute, l'initiative passe d'une équipe à une autre.

Quand nous affirmons que chaque faute accompagne un coup franc, nous faisons attention à la distinction entre le coup franc direct et le coup franc indirect. Le coup franc direct est tactiquement plus variable que le coup franc indirect. Dans la mesure où le but ne peut pas être marqué directement, le coup franc indirect est limité tactiquement.

Or, si une faute est commise par un défenseur dans la surface de réparation, il s'agit d'un coup de pied de réparation qui s'appelle aussi un

penalty. En général, le coup franc est désigné par l'arbitre à l'endroit exact où la faute est commise. Ce principe ne s'applique pas au penalty. Il est tiré toujours sur le point de penalty. Le segment de penalty est favorable uniquement à une équipe d'attaque. Le plan spatial détermine ce segment d'attaque. L'affrontement direct entre le gardien de but et un attaquant à 11m de but veut dire que ce coup de pied arrêté est une attaque indéniable. Dans le football, le penalty est une occasion en or, parce que, dans la plupart des cas, il est transformé en but.

Au niveau de la segmentation narrative, si le penalty s'enchaîne avec un bon résultat, la domination est concrétisée avec le but marqué. Plusieurs critères figuratifs montrent que la domination est pour l'équipe bénéficiant du penalty. Par rapport à la conjonction, l'équipe d'attaque possède le ballon jusqu'au moment de la faute de l'adversaire. Pourtant, la faute dépossède l'attaquant du ballon. Le jeu étant momentanément arrêté, l'actant n'est pas en conjonction avec l'objet. Celle-ci est rétablie par le penalty en passant la non-disjonction qui se figurativise en arrêt du jeu. Nous parlons de non-disjonction, parce que l'équipe d'attaque garde le ballon.¹⁶⁸

L'échec du penalty montre que la domination n'arrive pas toujours à la conséquence. Même si ce coup de pied arrêté est l'indice d'une domination, le cas de l'échec n'affecte pas le résultat du match.

En dernier lieu, nous faisons attention au fait que la conséquence du penalty se répercute considérablement aussi sur la segmentation tactique. Selon la conséquence, deux équipes peuvent garder une tactique ou en changer ; pour garder l'avantage du score ou pour retourner la situation, deux équipes peuvent changer de tactique.

¹⁶⁸ Nous citons la distinction d'Algirdas Julien Greimas et Joseph Courtés entre la non-disjonction et la conjonction. (...) *la non-disjonction* (« garder quelque chose ») *entre un sujet et un objet de valeur est à distinguer de la conjonction* (« avoir quelque chose »). Algirdas Julien Greimas et Joseph Courtés, *op. cit.*, 1979, p. 61-62.

TROISIÈME PARTIE

1. Statuts actantiels actifs et passifs dans le football

Nous avons déterminé précédemment un principe général de l'activation et de la passivation des actants. En nous appuyant sur la modalité, nous avons construit une armature de la transformation entre l'actant actif et l'actant passif. Pour appliquer cette hypothèse au football, nous avons effectué une construction sémiotique du discours du football. Après avoir examiné les protagonistes de ce discours, nous avons cherché des critères pour les trois types de segmentation.

Désormais, nous discernerons l'activité et la passivité des actants dans le discours du football. Nous ajoutons aussi des remarques qui sont nécessaires pour mieux comprendre des spécificités de discours du football.

1.1 Formes figuratives de l'activité et de la passivité dans le football

Si le *vouloir* détermine les statuts actantiels d'activité et de passivité, nous devons savoir comment la modalité du *vouloir* se figurativise dans le discours du football. Si nous ne pouvons pas arriver à repérer des modalités, comment pouvons-nous définir l'actant actif ou passif ? Ainsi, il est essentiel de trouver des formes figuratives du *vouloir* et de montrer leur détermination de l'activité et de la passivité.

Pour trouver différentes formes figuratives, nous nous rappelons la séquence prédicative de l'acquisition de l'objet de valeur, *Je veux* → *Je peux* → *J'ai*, proposée par Jean-Claude Coquet. Selon cette notion, des formes figuratives du *vouloir* sont des manifestations concrètes de ce que les joueurs ont fait. Ainsi, en trouvant ces formes, nous déterminons des statuts actantiels de discours du football.

Nous distinguons trois formes différentes de l'activité :

- être dans le camp de l'adversaire
- avoir le ballon
- dominer en qualité/efficacité de jeu

En appliquant ces critères à deux actants collectifs qui sont opposés dans le match, nous pouvons déterminer leurs statuts actantiels d'activité et de passivité.

1.1.1. Football, jeu de l'espace.

Les joueurs du football se caractérisent par leur rôle qui est déterminé par la position sur le terrain ; pour comprendre cet aspect, il est suffisant de se rappeler les combinaisons des rôles actantiels thématiques et des rôles thématico-spatiaux des joueurs. Tout d'abord, nous observons des rôles stéréotypés du football sur le plan spatial.

La position du gardien de but est destinée aux *surfaces de réparation*. Il peut sortir de cette place, mais, dans ce cas-là, son rôle est remis en cause. Car, hors de cet espace, l'utilisation des mains n'est pas autorisée.

Les défenseurs restent, la plupart du temps, en bas de leur camp. Il y a toujours des exceptions ; ils participent à l'attaque selon la stratégie de l'équipe. Leur position est variable, mais, en principe, elle est désignée au bas du terrain.

Comme leur nom l'indique, les joueurs du milieu se positionnent au milieu du terrain. Ils ont le rôle de récupérer et distribuer le ballon. Mais leur position est la plus variable. Ils participent à la fois à l'attaque et à la défense. Ils avancent ou reculent sans arrêt pendant le match. Pourtant, ils passent la plupart du temps au milieu du terrain.

Quant aux attaquants, ils se trouvent dans le camp de l'adversaire. Ils reculent pour aider les milieux du terrain et les défenseurs. Pourtant, leur rôle principal est de marquer des buts. Pour cela, ils doivent se trouver en haut du terrain ou dans le camp de l'adversaire.

La relation entre le rôle et la position des joueurs nous offre une des clefs qui permettent de comprendre l'activation et la passivation des actants. Le bouleversement du rôle et de la position des joueurs provoquent souvent le changement de la configuration actantielle du collectif.

Par exemple, lors de la mobilisation des joueurs dans un camp, le statut actantiel d'une équipe ne reste pas le même. Si l'équipe est en défense, les milieux et les attaquants quittent leur propre position et se déplacent pour la défense : le changement de rôles thématico-spatiaux. En même temps, ils renoncent momentanément à leur propre rôle : le changement de rôles actantiels thématiques. Pour l'équipe qui attaque, la mobilisation des joueurs a lieu également. Pourtant, elle s'oriente dans l'autre sens ; les milieux et les défenseurs montent en haut du terrain adverse. Dans les deux cas, le changement de positions individuelles produit celui de statuts de deux équipes, c'est-à-dire que celles-ci deviennent offensives ou défensives.

Pour appliquer cette hypothèse à l'activation et à la passivation, nous insistons sur la spatialité. Il est essentiel de savoir comment la spatialité devient forme figurative du *vouloir*.

En montant dans le camp adverse, les joueurs manifestent leur *vouloir gagner*. La présence du *vouloir* rend l'actant actif. En plus, elle entraîne l'absence du *vouloir* de l'adversaire. Car rester ou reculer en bas du terrain signifie laisser à l'adversaire une chance de manifester le *vouloir*. En fin de compte, *être en haut de terrain* peut garantir le statut actantiel actif, tandis qu'*être en bas de terrain* peut rendre l'actant passif. Depuis cette hypothèse, nous formulons une homologation entre la spatialité et le statut actantiel :

haut : bas :: actif : passif

Pour illustrer plus concrètement la spatialité affectant le statut actantiel, nous prenons des exemples.

Dans le football d'aujourd'hui, 90% des équipes qui pressent dans le camp adverse gagnent.¹⁶⁹

Si cette phrase souligne l'importance générale de *jouer haut*, d'autres exemples sont tirés d'un match concret.

Car les coéquipiers d'Eric Rabesadratana, très prudents, ont joué trop bas en première mi-temps. Cela aurait pu leur coûter cher.¹⁷⁰

¹⁶⁹ *L'ÉQUIPE*, le 30 mai 2002, page 4. Il s'agit d'un entretien avec Emmanuel Petit, joueur international de l'équipe de France.

¹⁷⁰ *L'ÉQUIPE*, le 14 octobre 2000, p. 3. Nous soulignons le mot clef. Il s'agit d'un match entre PSG et OM, de la 11^e journée de D1 de Championnat de France, 2000-2001.

Le plan de jeu marseillais qui consistait à joueur haut, à imposer son rythme, a d'abord fonctionné en raison de la vigilance extrême du trio Z. Camara-NGotty-Gallas, impeccable de cohésion et de solidité.¹⁷¹

Les positionnements des joueurs sont souvent déterminants pour maîtriser le jeu. Si nous comparons les positionnements de deux équipes, nous distinguons l'équipe active de l'équipe passive. Quand les Parisiens jouent trop bas, ils restent passifs. Au contraire, les Marseillais jouent haut et ils deviennent actifs. Ces positionnements des équipes arrivent à une légère domination des marseillais à la première période. Désormais, nous comprenons mieux que la spatialité peut déterminer le statut actantiel dans le discours du football.

Pour conforter notre hypothèse, nous l'appliquons au schéma narratif de l'épreuve. Nous rendons compte du déroulement des trois énoncés narratifs sur l'espace ou sur le terrain. Le repérage de chaque énoncé sur le terrain nous permet de définir des statuts actantiels. L'actant collectif prend des positions différentes sur le terrain à chaque énoncé.

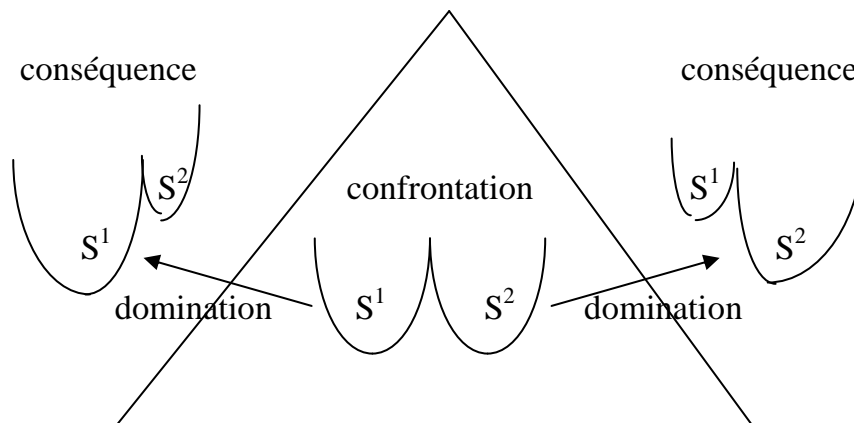
Lors de la domination, l'activation et la passivation des actants se manifestent sur l'espace. Dans le match de football, la simple possession du ballon n'est pas l'objet de l'épreuve.¹⁷² Il est essentiel d'arriver à marquer les buts. Pour cela, l'occupation du terrain est nécessaire. Occuper le champ de référence est primordial pour l'épreuve. Cette occupation se réalise en chassant l'adversaire du champ de référence. Autrement dit, les deux actants se battent pour occuper le centre de ce champ. C'est la raison pour laquelle la position des acteurs se présente au premier plan pour l'analyse du football.

¹⁷¹ *Ibid.*, page 3. Nous soulignons le mot clef. Le match entre PSG et OM est concerné toujours.

¹⁷² Le programme narratif n'est pas toujours simple. Le programme narratif de base présuppose souvent le programme narratif d'usage. Par exemple, le singe cherche le bâton pour cueillir la banane. Chaque combat pour la possession du ballon correspond au programme narratif d'usage.

Le centre du champ de référence se figurativise en haut de terrain dans le discours du football. Ainsi, l'actant dominant se trouve ou joue en haut, alors que l'actant dominé se situe ou joue en bas de terrain. Gagner le terrain est donc dominer l'adversaire au football. Nous considérons comme actif l'actant dominant en haut de terrain. Au contraire, l'actant dominé en bas de terrain est passif.

La domination est le cheminement qui conduit à la conséquence. Ainsi, l'activation ou la passivation progressives de la domination se détermine dans un lieu de la conséquence. Les statuts actantiels se définissent selon la conséquence à la suite de la domination. Par exemple, l'actant devient progressivement actif en gagnant le terrain pendant la domination. Enfin, son statut provisoire se concrétise définitivement au moment de la conséquence. Nous montrons la situation dans le *cusp*.



Précédemment, nous avons présenté dans le *cusp* le changement dynamique des statuts actif et passif. En pensant à sa superposition sur le *cusp* de l'épreuve narrative, nous développons l'explication. En franchissant le seuil, les sujets en confrontation changent leur statut actantiel. Dans le côté

droit, à la suite de la domination du S^1 , il devient actant actif. La passivation du S^2 a lieu en même temps. S'il s'agit de la domination du S^2 , nous avons affaire au côté gauche. Si nous rendons compte que la conséquence se figurativise en but, nous comprenons que la spatialité détermine le statut actantiel lors de la conséquence. Car le but a lieu en haut de terrain. Logiquement, l'actant collectif, qui marque le but, devient actif.

Pour le moment, la spatialité n'est qu'un des critères qui déterminent l'activité et la passivité du discours du football. En observant d'autres critères, nous pouvons montrer des images plus complètes de ces statuts actantiels.

1.1.2. La conjonction déterminant l'activité actantielle

Pour trouver le deuxième critère, nous remarquons l'importance de l'existence du ballon au football. La possession du ballon peut donner l'initiative à l'équipe et devenir le point de départ pour le développement tactique. C'est pourquoi nous avons l'impression que le football est un combat pour la possession du ballon. En considération de l'existence importante du ballon, nous supposons que la conjonction avec le ballon permet à l'actant d'avoir le statut actantiel actif. Au contraire, la disjonction peut donner à l'actant le statut actantiel passif. Ainsi, la possession du ballon constitue le deuxième critère pour la détermination des statuts actantiels.

Une conjonction se traduit par un programme narratif. Elle est un résultat d'une transformation d'un état initial en état final. Gagner le match est l'objectif principal. Pour arriver à cet objectif, plusieurs programmes narratifs d'usage peuvent être présumés. Ainsi, chaque combat pour la possession du ballon se traduit par un programme narratif d'usage. L'actant, qui est en

conjonction avec l'objet, le ballon, est un actant dominant qui a gagné le combat face à un autre actant. La possession du ballon prouve la présence forte d'un actant. Ainsi, en rendant compte de la conjonction dans le programme narratif, nous confirmons qu'elle détermine l'activité actantielle dans le discours du football.

Pourtant, la conjonction avec l'objet de valeur ne correspond pas toujours au statut actantiel actif. De même, la disjonction ne signifie pas toujours la passivité actantielle. Nous prenons un exemple qui trahit l'homologation entre la jonction et le statut actantiel. Un actant collectif peut avoir un statut actif sans avoir le ballon. Se trouvant en haut de terrain, l'actant fait pression sur l'adversaire. Avec une forte pression, il veut déposséder l'adversaire du ballon. Sans possession du ballon, l'actant a un statut actif. En revanche, malgré la possession du ballon, si l'équipe recule et subit la pression, son statut est passif. Ainsi, nous nous méfions de la simple homologation entre la jonction et le statut actantiel.

En remarquant que le statut actif sans possession du ballon s'interprète à l'aide de la spatialité, nous supposons que l'enchaînement entre la spatialité et la conjonction détermine plus précisément ce statut. Un seul critère n'est pas suffisant pour montrer la configuration actantielle du sujet collectif qui peuvent changer tout le long du match. Dans ce contexte, nous observons le troisième critère.

Avant de chercher le troisième critère, nous remarquons la caractéristique passive de l'objet de valeur dans le programme narratif de la jonction. L'objet de valeur, le ballon, n'a aucune réaction contre ou pour le sujet. Il reste comme un simple objet de quête entre deux sujets. Sa conversion en sujet n'est pas envisageable. En revanche, la valeur investie dans l'objet provoque des quêtes concurrentes entre deux sujets.

1.1.3. Domination en qualité/efficacité de jeu

En observant la qualité ou l'efficacité de jeu, nous distinguons un actant actif d'un actant passif. La domination en qualité de jeu rend l'actant actif. Si une équipe n'arrive pas à dominer un adversaire au niveau de la qualité de jeu, elle reste passive. Ainsi, il est important de déterminer la domination en qualité de jeu. A la différence de deux premiers critères, le troisième a plusieurs formes figuratives. Lors de la segmentation narrative et modale, nous avons examiné différentes formes figuratives de la domination. Il n'est pas nécessaire de revenir à ces formes figuratives. Pourtant, il nous faut expliciter la relation entre l'activation actantielle et la domination en qualité de jeu, pour montrer que la deuxième détermine la première.

Nous distinguons entre le statut actantiel actif, la domination narrative et la domination figurative. En reprenant la domination figurative pour la détermination d'actant actif, nous devons préciser comment la domination figurative détermine l'activité actantielle et la domination narrative.

A la différence de la domination narrative qui est une des concaténations narratives de l'épreuve, le statut actantiel actif ne se rencontre pas uniquement dans un segment narratif déterminé. Il est un statut déterminé par la modalité du *vouloir* et se manifeste à tout moment du parcours narratif d'un actant.

Pour le moment, nous disposons de trois éléments pour déterminer les statuts actantiels d'activité et de passivité. La domination figurative participe à la détermination de l'activité actantielle avec la spatialité et la conjonction. Avec ce troisième critère, nous pouvons mesurer l'activité conquérante de l'équipe.

La domination en qualité de jeu n'est pas une condition suffisante. De plus, elle ne participe pas toujours à la détermination de l'activité actantielle.

Si une équipe effectue des remises en jeu en bas de terrain, elle ne possède pas de statut actif. Si elle répète des tirs lointains qui ne sont pas menaçants, un statut actif n'est pas assuré. Ainsi, il est important de savoir que différentes combinaisons des éléments peuvent déterminer les statuts actantiels d'activité et de passivité. En observant tous les critères de l'activité, nous pouvons inférer qu'il est modalisé par le *vouloir faire*.

1.2. Le statut actantiel d'activité ou de passivité dans les trois niveaux de segmentation

En disposant de trois formes différentes de l'activité, nous sommes en mesure de distinguer l'actant actif de l'actant passif dans le discours du football. Si nous discernons des statuts actantiels dans les segments de trois niveaux, nous expliquons mieux la transformation actantielle de l'activité et de la passivité. Certains segments réglementaires concernent directement l'activité ou la passivité. Au niveau tactique, la phase alternative d'attaque/défense peut concerner aussi le changement de statuts actantiels. Au niveau narratif et modal, la domination alternative nous procure une bonne indication pour déterminer un statut actantiel d'activité ou de passivité.

Or, l'occurrence des segments est variable d'un match à un autre. Par exemple, nous ne rencontrons pas toujours un coup de pied de réparation dans chaque match. Il y a un petit nombre de fautes dans un match et un grand nombre dans un autre. Dans certains matchs, il y a plusieurs applications tactiques. D'un autre côté, il y a des matchs tactiquement monotones. Quant à la domination, plusieurs scénarios sont possibles. Par exemple, nous pouvons imaginer une domination d'une équipe, une domination alternée et équilibrée

entre deux équipes. Seule l'analyse concrète d'un match peut montrer l'occurrence des segments particuliers au match. Nous ferons une brève présentation des statuts actantiels appliquée avec les trois niveaux de segmentation. Cette ébauche nous permet d'accéder plus facilement à l'analyse complète.

1.2.1. L'actant actif ou passif des segments réglementaires

Pour discerner l'activité actantielle dans des segments réglementaires, nous supposons deux types d'actant engagés à chaque segmentation : l'actant concédant la remise en jeu et l'actant effectuant la remise en jeu. Ainsi, l'activité et la passivité se distribuent entre les deux actants.

Parmi les remises en jeu, deux segments sont favorables pour la détermination de l'activité : le coup de pied de réparation et le coup de pied de coin. Ces segments sont déterminés toujours spatialement. L'équipe, qui effectue ces coups de pied arrêtés, se trouve en haut du terrain, dans le camp adverse. Cet actant collectif est actif en se modalisant par la spatialité et la conjonction avec l'objet de valeur. Quant à une autre équipe, elle se trouve en bas du terrain. En même temps, elle est en disjonction avec l'objet de valeur. Faute de ces dispositifs modaux, elle est passive.

Quand il s'agit des segments de rentrée de touche et de coup franc, la situation est moins déterminante. Comme ils ne se trouvent pas toujours en haut de terrain, ils ne peuvent pas toujours disposer de la modalité spatiale. Bien que la conjonction les déterminent, la spatialité est moins décisive pour déterminer des statuts actifs ou passifs. Pourtant, dans un cas concret, si une rentrée de touche s'effectue haut sur le terrain, elle dispose de la modalité

spatiale pour l'activation. Dans le cas contraire, elle est modalisé spatialement comme passive. Il est donc important de rendre compte de lieu d'action pour ces deux segments.

Pour le coup de pied de but, la spatialité est défavorable pour la détermination de l'activité. Il a lieu en bas du terrain sans exception. Il ne dispose pas de tous les éléments pour l'activité. La conjonction avec le ballon rend l'actant actif, tandis que la spatialité le rend passif. Ce segment vient après la sortie d'une ligne de but, c'est-à-dire qu'il présuppose l'activité d'un autre sujet qui est déterminée par la spatialité, le positionnement en haut du terrain, et par la conjonction avec le ballon.

Jusqu'ici, nous avons observé comment les propriétés des segments réglementaires fonctionnaient avec d'autres critères, la spatialité et la conjonction pour la détermination de l'activité. Il est essentiel de comprendre leur combinaison variante pour extraire l'activité actantielle dans ces segments.

1.2.2. Le statut actif ou passif des actants dans les segments tactiques

A partir de la définition de la segmentation tactique, nous supposons une simple homologation :

attaque : défense :: actif : passif

Selon celle-ci, l'équipe d'attaque a un statut actif, tandis que l'équipe défendante possède un statut passif. Pour remporter le match, la tactique d'attaque est indispensable. Le segment d'attaque présuppose la conjonction

avec le ballon et le positionnement en haut du terrain. Si nous remarquons que l'attaque est une série d'actions pour marquer des buts, nous comprenons pourquoi elle présuppose deux critères de l'activité. Pourtant, il faut préciser comment le segment d'attaque détermine l'activité actantielle. Est-ce que l'homologation supposée reste toujours valable ? La question est de savoir finalement si l'équipe défendante ne peut pas être active ou que l'équipe d'attaque est toujours active.

En choisissant une tactique de *joueur haut*, un sujet collectif peut devenir actif, alors qu'il peut être passif avec une tactique de *joueur bas*. Ici, nous nous rendons compte qu le premier cas ne concerne pas uniquement le segment d'attaque. Car une tactique défensive *jouer haut* est aussi possible. Ainsi, en choisissant de *défendre haut*, l'équipe peut avoir un statut actif. De même, si l'équipe d'attaque n'arrive pas à monter suffisamment haut et si elle est contrée facilement par une forte défense, elle ne peut pas se qualifier d'actant actif. Cette observation nous montre que la simple homologation n'est pas toujours valable.

Or, la segmentation tactique sur le plan spatial s'enchaîne souvent avec celle sur le plan actantiel. Par exemple, dans la tactique de *jouer haut*, la mobilisation des joueurs ou l'augmentation quantitative actorielle est souvent observée, c'est-à-dire que cette tactique signifie le positionnement des joueurs en haut du terrain. Pour comprendre l'activation et la passivation par la double détermination, spatiale et actantielle un statut actantiel, il faut examiner la tactique sur le plan actantiel. Nous introduisons la quantification normative.

Elle peut soutenir notre hypothèse où le nombre de joueurs lié à la spatialité peut changer de la configuration actantielle d'une équipe.

La quantification normative constitue bien un domaine de sens tout à fait *sui generis*.¹⁷³

¹⁷³ Per Aage Brandt, *op. cit.*, 1994, p. 168-169.

Comme nous l'inférons à partir de la phrase citée, l'opposition des quantités contraires constitue un domaine de sens. Le changement quantitatif sur le terrain, en bas, au milieu et en haut, peut affecter le statut de l'actant collectif. Nous appliquons plus précisément cette conception au football.

La participation des défenseurs à l'attaque augmente la quantité des joueurs dans cette zone, alors qu'il y a une diminution quantitative dans la zone défensive. Nous pouvons même dire que la tactique sur le plan actantiel repose sur le changement quantitatif des joueurs. De cette observation, nous pouvons dire que l'augmentation quantitative des joueurs en haut du terrain peut signifier un segment d'attaque qui détermine l'activité actantielle. Dans le cas contraire où il y a une augmentation quantitative des joueurs en bas du terrain, le sujet collectif peut être considéré comme passif.

En fin de compte, quand un segment tactique d'attaque ou de défense a la détermination quantitative actorielle, il peut contenir des statuts actantiels d'activité ou de passivité.

1.2.3. Le statut actantiel dans les segments narratifs et modaux

Pour aborder le problème des statuts actantiels d'activité et de passivité dans des segments narratifs et modaux, nous introduisons la modalité.

Si la présence, l'absence et le changement graduel de la modalité soulignent la frontière entre les segments, ils déterminent également des statuts actantiels. Or, de quelles modalités s'agit-il ? Nous distinguons la modalité du *pouvoir faire* de celle du *vouloir*. La première concerne la

domination qui s'exprime par la modalité de la compétence. Quand le *pouvoir faire* de l'un l'emporte sur le *pouvoir faire* de l'autre, la domination a lieu. La seconde détermine le statut actantiel actif ou passif.

Pour mieux comprendre la relation entre les deux modalités, nous nous appuyons sur les prototypes des modalités. Nous observons ceux-ci avec des modulations tensives. Au prototype du *vouloir*, nous trouvons l'effet de la visée, l'ouverture, c'est-à-dire la modulation tensive, *ouvrante*. Cette modulation devient l'inchoativité dans l'aspectualisation au niveau discursif. Quant au *pouvoir*, la modulation tensive, *cursive*, le caractérise. Elle devient la durativité dans l'aspectualisation au niveau discursif. L'enchaînement logique de l'aspectualité explicite la relation entre le *vouloir* et le *pouvoir*. Comme l'inchoativité devance la durativité, le *vouloir* devance le *pouvoir*.

En observant l'enchaînement de la modalité déduit à partir des modulations tensives, nous pouvons dire que l'activation actantielle est présupposée à la domination du schéma de l'épreuve. Le sujet de la domination est modalisé par le *pouvoir faire*, mais avant cela, il doit être modalisé par le *vouloir faire*. En d'autres termes, il doit être actif pour être dominateur. Pourtant, le contraire n'est pas toujours probable. Malgré la modalité du *vouloir*, le sujet ne peut pas arriver à la domination faute de la modalité du *pouvoir faire*. Autrement dit, le statut actif n'implique pas toujours la domination.

Dans ce cas-là, nous pouvons nous demander si le sujet dominé peut avoir un statut actantiel d'activité. Pour répondre à la question, nous reprenons la phrase de Jacques Fontanille.

Mais le *pouvoir faire* du vaincu n'est pas obligatoirement nul (*ne pas pouvoir faire*) : la victoire, en effet, a d'autant plus de prix que la résistance est forte.¹⁷⁴

¹⁷⁴ Jacques Fontanille, *op. cit.*, 1998, p. 111.

Comme nous l'avons remarqué plus haut, la modalité du *pouvoir faire* de deux sujets est graduelle. L'absence totale du *pouvoir faire* n'est pas une condition nécessaire pour devenir vaincu. Celui qui se procure la compétence modale plus forte devient le sujet de la domination. Comme Jacques Fontanille l'a remarqué, la compétence modale du vaincu n'est pas obligatoirement nulle. Mais, elle est moins forte que celle du sujet dominant. De cette présence graduelle du *pouvoir faire*, nous pouvons inférer la présence du *vouloir faire*. Si le vaincu dispose du *pouvoir faire*, bien que cette modalité soit moins forte que celle du vainqueur, il est modalisé également par le *vouloir faire* présupposé par le *pouvoir faire*. Il a un statut actantiel d'actif, mais il n'arrive pas à la domination faute de la compétence modale suffisamment forte.

2. Quelques remarques sur les particularités du football

Pour la meilleure compréhension du football, nous multiplions des remarques sur ses particularités. Dans la mesure où le football dispose de sa propre syntaxe sur le plan de l'expression, il est nécessaire de la maîtriser. C'est pourquoi des remarques supplémentaires sont nécessaires malgré les efforts, que nous avons faits précédemment, pour la construction sémiotique du football. Nous identifierons des problèmes suivants : des réflexions cognitives, la temporalité, le rythme en jeu et le point de vue.

2.1. Des réflexions cognitives sur le football

En premier lieu, nous explicitons des phénomènes qui demandent des explications du niveau cognitif. Les pratiques sportives comme football ne se déroulent pas seulement sur le niveau pragmatique, mais aussi sur le niveau cognitif. Si des actions physiques des joueurs caractérisent la dimension pragmatique, la dimension cognitive intervient dans chaque action pragmatique pour optimiser son déroulement. Cette intervention s'appelle la tactique ou la stratégie selon le mot courant du football. Au lieu d'explorer différents types de stratégie du football, nous étudierons sa structure sémiotique.

2.1.1. La stratégie de la dimension cognitive : phénoménologie cognitive de la mémoire

La stratégie du football est un phénomène exemplaire au niveau cognitif. En l'observant d'un point de vue sémiotique, nous montrerons le processus qui établit une stratégie.

La reconnaissance de l'adversaire est nécessaire non seulement sur le terrain, mais aussi sur le banc. En général, l'entraîneur construit une stratégie en analysant l'adversaire. Son opération de l'entraîneur se trouve totalement sur la dimension cognitive. Pour expliciter la situation, nous utiliserons la phénoménologie cognitive de Per Aage Brandt à propos de la mémoire.

La phénoménologie cognitive nous installe dans un *croire* qui nous fait projeter vers le passé nos « souvenirs » vers l'avenir nos « attentes » (craintes, espoirs, etc.).¹⁷⁵

Ensuite, il explique la relation des deux modalités, le *savoir* et le *croire*, par rapport à la mémoire.

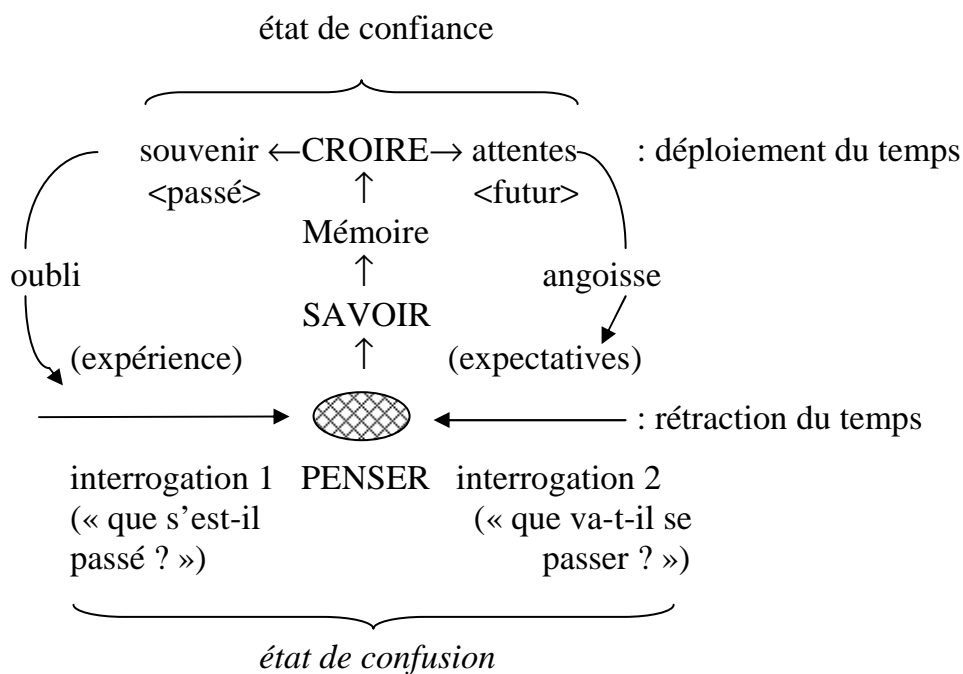
La modalité cognitive du *savoir* correspond ainsi à l'opération mentale qui envoie le pensé dans la mémoire ; la modalité cognitive du *croire* correspond à celle qui consiste à recevoir le monde à travers une grille fournie par la mémoire. *Savoir* et *croire* représentent ainsi, pour ainsi dire, nos opérations à l'entrée et à la sortie de cette mémoire dont nous faisons phénoménologiquement l'hypothèse, sans jamais pouvoir la « sentir », ni la contrôler.¹⁷⁶

Cette structure basée sur le *savoir* et le *croire* se présente dans le schéma suivant :¹⁷⁷

¹⁷⁵ Per Aage Brandt, *op. cit.*, 1994, p. 116.

¹⁷⁶ *Ibid.*, p. 117.

¹⁷⁷ *Ibid.*, p. 117.



Cette conception s'applique bien à l'analyse de la pratique sportive. Etablir une stratégie correspond exactement au processus de l'entrée du *savoir* dans la mémoire et de la sortie du *croire*. D'abord, l'entraîneur examine des résultats des matchs passés et le classement, c'est-à-dire qu'il envoie le *pensé* dans la mémoire. Ensuite, à travers des données fournies par la mémoire, il perçoit l'état de choses et arrive à établir une stratégie.

L'observation phénoménologique de la mémoire nous permet de supposer des statuts actantiels au niveau cognitif. Avant de commencer un match, une équipe peut déjà posséder un statut passif ou actif. La stratégie détermine souvent l'état de départ d'une équipe. Or, comment pouvons-nous juger une équipe passive ou active avant d'entamer le match ?

D'abord, le choix des joueurs ; il y a des joueurs offensifs ou défensifs dans la même position. Par exemple, le défenseur latéral participe souvent à

l'attaque. Pourtant, la participation du défenseur à l'attaque peut provoquer la défaillance du système de la défense. Face à une équipe qui dispose d'une bonne attaque, cette défaillance peut être fatale. Dans ce cas-là, l'entraîneur peut choisir le défenseur qui est moins compétent à l'attaque, mais plus efficace à la défense. En général, il dispose à chaque position de différents types de joueur. En plus, il peut choisir un attaquant de plus ou un défenseur de plus aux dépens d'un défenseur ou d'un attaquant. Cela nous permet de juger une équipe active ou passive. Un joueur de plus dans le bas du terrain ou un joueur de plus dans le haut du terrain peut changer de statut de l'actant collectif.

En fin de compte, choisir une tactique offensive ou défensive peut affecter une configuration actantielle d'une équipe à partir de laquelle nous déterminons des statuts actantiels avant le match.

2.1.2. La connexion multidimensionnelle

La connexion multidimensionnelle caractérise la stratégie, c'est-à-dire que trois dimensions coexistent lors d'un choix d'une stratégie : dimensions pragmatiques, cognitives et thymiques.

Selon Per Aage Brandt, la modalité cognitive du *croire* nous fait projeter vers le futur nos attentes, par exemple, craintes ou espoirs. Au bout du processus de *savoir* → *mémoire* → *croire*, l'entraîneur perçoit les états de choses. La perception accompagne des effets thymiques. Par exemple, devant une équipe puissante, on sent un peu de craintes, tandis que l'on garde des espoirs face à une équipe équivalente à la sienne. Des marques thymiques se trouvent dans le positionnement de joueurs ou dans le choix de joueurs. La

formation défensive peut refléter des craintes. Au contraire, le positionnement très haut ou offensif, peut refléter la confiance. En fin de compte, la connexion cognitive-thymique peut apporter différents choix tactiques.

Après la connexion cognitive-thymique, nous nous intéressons à celle entre la dimension cognitive et la dimension pragmatique. Cette connexion nous permet de montrer la structure sous-jacente des performances irrégulières des joueurs du football.

Pour approcher de ce phénomène, nous nous souvenons de la conception de système de valeurs. Pour l'expliquer, Saussure prend l'exemple du jeu d'échecs. L'ensemble des pièces constitue un système dans lequel chaque pièce a sa valeur par rapport à d'autres pièces. Le changement de la position d'une pièce ou l'élimination d'une pièce entraîne le changement instantané de la configuration de la partie.

Le football partage le même principe avec le jeu d'échecs. Comme dans le jeu d'échecs, la baisse de la compétence modale d'un joueur peut entraîner celle de la compétence modale de l'équipe. Pourtant, à la différence du jeu d'échecs, il est un jeu joué par les êtres humains. Les joueurs ne peuvent pas avoir les mêmes compétences à chaque match. Même dans un seul match, leur compétence modale peut changer plusieurs fois.

Nous prenons l'exemple du journal de sport, *L'ÉQUIPE*. Après le match, le journal évalue des performances des joueurs. Il leur donne des notes. Elles sont des indications de la qualité de jeu. Or, les joueurs ne peuvent pas avoir toujours les mêmes notes. Tout comme tous les meilleurs joueurs n'obtiennent pas toujours les meilleures notes, les joueurs moins compétents n'ont pas toujours de notes faibles.

Désormais, nous explicitons la manifestation irrégulière de la compétence modale des joueurs à l'aide de la phénoménologie cognitive de Per Aage Brandt. Selon l'auteur, la connexion cognitivo-pragmatique est rigide dans le cas du jeu d'échecs. Comme la serrure de la porte donne la

même réponse à la bonne clef, les pièces d'échecs ont *une mémoire finie déterminant un comportement rigide*.¹⁷⁸ C'est-à-dire que le rapport du cognitif au pragmatique est univoque. Dans ce cas-là, on peut prévoir le résultat pragmatique à la suite de l'analyse cognitive.

Or, quand il s'agit du vivant, la connexion cognitivo-pragmatique est moins rigide. Il est difficile de prévoir la réponse pragmatique après l'analyse cognitive. Selon Per Aage Brandt, la mémoire du vivant est une boîte noire. En considérant le rapport imprévisible du cognitif au pragmatique, essayons de l'appliquer au football.

La connexion moins directe entre la cognitivité et la pragmatité explique la discordance entre la stratégie et son résultat. La stratégie (sur la dimension cognitive) qui décide des joueurs et leurs positions, est déployée sur le terrain. Ensuite, l'actant collectif la pratique. Or, la même stratégie n'a pas toujours le même résultat. Des performances des joueurs ne sont pas mécaniques comme une machine. Elles sont variables et moins prévisibles. Une analyse cognitive n'est pas confirmée toujours par la même réponse pragmatique. La modalité cognitive du *croire* est trahie par la modalité pragmatique du *pouvoir*. Si la première est confirmée par seconde, on peut espérer un bon résultat ou une victoire. Maintenant, nous pouvons comprendre pourquoi des joueurs obtiennent différentes notes à chaque match.

La connexion moins directe entre les deux dimensions ne se limite pas aux cas examinés. Nous analysons un cas concret. Nous comparons trois expulsions dans trois matchs. Il s'agit de trois matchs de la 27^e journée de D1 de Championnat de France, 2001-2002 : Montpellier vs Lens, Paris-SG vs Sedan et Auxerre vs Nantes.

Avalanche de penalties en cette 27^e journée mais beaucoup d'expulsions aussi, dont trois ont eu samedi une influence particulière

¹⁷⁸ Per Aage Brandt, *op. cit.*, 1994, p. 118.

puisqu'elles sont intervenues en première période : 22^e minute pour le Sedanais Elzéard à Paris, 31^e pour le Nantais Cetto à Auxerre, 33^e pour le Lensois Coly à Montpellier.¹⁷⁹

En disposant des chiffres fournis par *L'ÉQUIPE*, nous établissons le tableau suivant :

match	Score lors de l'expulsion	résultat	Possession du ballon	Classement lors de match
Montpellier vs <i>Lens</i>	0 : 0	1 : 2	56% : 44%	9 ^e : 1 ^{er}
Paris vs <i>Sedan</i>	1 : 0	3 : 0	56% : 44%	4 ^e : 14 ^e
Auxerre vs <i>Nantes</i>	1 : 1	2 : 1	43.6% : 56.4%	3 ^e : 13 ^e

*Nous mettons en italique l'équipe qui a subi l'expulsion.

Sauf Lens, les deux équipes, influées par l'expulsion, sont battues. L'équipe de Lens a joué en infériorité numérique et elle a été dominée au niveau de la possession du ballon. Pourtant, elle a gagné le match. Pour compléter le contexte du match, il faut rendre compte du classement de Lens : 1^{er} dans le tableau de classement. Il n'est pas difficile de penser à l'avantage de Lens sur Montpellier qui se positionne au neuvième rang. Malgré les désavantages, le résultat est favorable à l'équipe de Lens. Elle même a joué à l'extérieur. Nous ne voyons pas de correspondance mécanique entre l'entrée des donnés et la sortie du résultat.

Nous observons le deuxième cas : le match entre Paris et Sedan. La victoire de Paris est logique dans ce match. L'équipe de Paris a joué plus d'une heure en supériorité numérique à la suite de l'expulsion d'un Sedanais.

¹⁷⁹ *L'ÉQUIPE*, le 25 février 2002, page 10.

Elle a dominé l'adversaire au niveau de la possession du ballon : 56% : 44%. L'expulsion a accentué la domination des Parisiens, parce qu'ils ont marqué deux buts après l'expulsion. Le classement de deux équipes confirme la victoire logique des Parisiens ; Paris se trouve au quatrième rang, alors que Sedan ne se trouve qu'au quatorzième. Il ne faut pas oublier que Paris a joué à domicile. La connexion cognitivo-pragmatique est rigide dans ce match.

Le troisième match de notre exemple montre une autre chose. Le classement de deux équipes est le premier indice : 3^e pour Auxerre et 13^e pour Nantes. Malgré l'expulsion, l'équipe de Nantes a dominé l'adversaire au niveau de la possession du ballon : 56.4% : 43.6%. Cette domination des Nantais n'est pas négligeable, parce ils ont joué à l'extérieur. Tout de même, la victoire est pour Auxerre. Cette équipe, qui se trouve haut du tableau du classement, a joué à domicile en supériorité numérique, mais il n'est pas arrivé à la domination au niveau de la possession du ballon. Par contre, malgré plusieurs désavantages, Nantes a dominé Auxerre sans avoir gagné le match.

Les trois matchs sont caractérisés en commun par l'expulsion d'un joueur. Ils sont marqués aussi par le déséquilibre des classements entre les équipes affrontées. Pourtant, ces facteurs n'expliquent pas la corrélation entre des phases de la domination et des résultats des matchs. Chaque expulsion a influé différemment sur le match, c'est-à-dire que la même entrée des données n'a pas produit le même résultat. Sans comprendre la connexion cognitivo-pragmatique, les facteurs mentionnés ne sont pas les critères déterminant les différentes phases de la domination et du résultat.

A l'aide de cette observation, nous comprenons aussi pourquoi la domination figurative ne correspond pas toujours à la domination narrative. Le simple « manque de réalisme » n'explique pas la structure de ce phénomène. Les critères quantitatifs, qui déterminent la domination figurative, n'ont pas de relation rigide avec le résultat du match. L'entrée statistique ne donne pas toujours à la sortie un nombre de buts proportionnel.

2.1.3. Le sujet de séparation et la compétence modale non concomitante entre le *savoir* et le *pouvoir*.

Si la notion de la mémoire de Per Aage Brandt fournit une partie de la réponse, la structure modale aussi peut expliquer la manifestation irrégulière de la compétence. La notion de sujet de séparation de Jean-Claude Coquet nous donne une bonne réponse. Il prend l'exemple de l'archer japonais qui sait parfaitement la théorie, mais n'arrive jamais à toucher la cible. L'exemple représente la réussite de la dimension du *savoir* et l'échec de la dimension du *pouvoir*.

La non-exécution d'un programme ne saurait être sans effet sur le statut actantiel ; de sujet de droit (spv), il devient donc sujet de séparation (spv). Il était maître de l'arc, il est déchu de son titre. Cependant, l'évaluation peut être conduite autrement. Il suffit pour cela d'accorder au maître de l'arc une double identité.¹⁸⁰

Le sujet de droit peut se trouver sur les deux dimensions modales : dimension du *savoir* et dimension du *pouvoir*. L'archer maîtrise parfaitement la théorie et manifeste ses connaissances. Il est sujet de droit sur le plan du *savoir*. Au contraire, sur la dimension du *pouvoir*, il est totalement incompetent. Il n'est qu'un sujet de séparation.

Cette conceptions s'applique à l'incompétence du bon joueur. En tant que sujet de droit, il dispose du *savoir* théorique. Quand il ne dispose pas de *savoir* technique, il est incompetent dans la dimension pratique. Si son identité de sujet de droit est assurée sur la dimension du *savoir*, elle ne l'est pas sur la dimension du *pouvoir*. Le sujet de droit doit disposer de la suite modale,

¹⁸⁰ Jean-Claude Coquet, *op. cit.*, 1984, p. 157.

vps,¹⁸¹ dans la théorie de la modalité de Jean-Claude Coquet. Quand il lui manque du *pouvoir*, il n'est qu'un sujet de séparation. La discordance modale explique bien l'incompétence du bon joueur et son identité du sujet de séparation.

Nous prenons un exemple concret du football. Nous citons un entretien de Tony Vairelles.

Le plus frustrant, analyse l'ancien Nancéien, c'est de savoir faire les choses mais de ne pas les mettre en pratique faute de condition. Au début, j'avais l'impression d'être impuissant, de ne pas justifier cette confiance.¹⁸²

A la saison 2001-2002, Tony Vairelles est prêté à Bastia par Lyon. Comme il n'était pas titulaire à Lyon, il a perdu son rythme de jeu. A Bastia, il a commencé à retrouver sa performance. C'est à ce moment que l'entretien a lieu. Il faisait partie de l'équipe de France. Cela prouve qu'il dispose de la compétence modale du *savoir*. En revanche, sa non-titularisation ne lui a pas assuré la compétence modale du *pouvoir*. Comme le joueur le confirme, la discordance modale entre le *savoir* (*savoir faire les choses*) et le *pouvoir* (*ne pas les mettre en pratique*) détermine le statut actantiel du joueur. Il n'est qu'un sujet de séparation.

¹⁸¹ La suite modale de vps signifie la combinaison du *vouloir*, du *pouvoir* et du *savoir* dans l'ordre.

¹⁸² *L'ÉQUIPE*, le 16 janvier 2002, page 3.

2.1.4. Le Moi-chair et le Soi-corps propre.

Pour bien prouver notre hypothèse, nous poursuivons le développement théorique. La conception de Jacques Fontanille du Moi-chair et Soi-corps nous donne une autre manière d'observer la discordance entre la compétence modale et la performance.

En proposant la sémiotique des modes du sensible, Jacques Fontanille introduit deux notions essentielles de *soi-corps propre* et de *moi-chair*. Nous les examinons de plus près pour les appliquer aux cas du football. Tout d'abord, nous citons les trois notions essentielles de la sémiotique du corps :¹⁸³

(1) le *soi-corps propre* :

l'enveloppe du toucher et de l'odeur, tournée vers l'extérieur et protégeant par sa clôture l'univers intérieur du *soi*, unique ou plurielle ;

(2) le *soi-champ interne* :

le théâtre intéroceptif de la saveur, le champ interne envahi par l'odeur, ou construit en vue d'un contrôle de l'attention, l'espace intérieur du *soi* ;

(3) le *moi-chair* :

la matière vivante et sensible, le substrat dynamique sollicité par la sensori-motricité et les tensions vibratoires sonores, la masse palpitante et déformables que sollicite le mouvement, combiné ou pas avec les autres sensations.

Selon la sémiotique du corps, l'actant est composé de deux instances distinctes en interaction permanente : le *Moi-chair* et le *Soi-corps propre*. Nous explicitons dans le football des interactions entre les deux instances. D'abord, le *Moi-chair*, le corps moteur, est le substrat dynamique qui doit être contrôlé et modalisé, et qui reprend parfois l'initiative – soit pour des gestes

¹⁸³ Jacques Fontanille, « Modes du sensible et syntaxe figurative », *Nouveaux actes sémiotiques*, n° 61-62-63, Limoges, PULIM, 1999, p. 47.

inspirés (le « coup de génie ») – soit pour des fautes ou des maladresses. Nous ajoutons des explications complémentaires sur le *Moi-chair*.

(...) la chair est un centre de mouvement et de sensation, qui relève, dans l'immédiateté de la sensation, du *moi*.(...) la *chair* est le lieu corporel de l'immédiateté, celui du *moi*.¹⁸⁴

En somme, l'instance du *Moi-chair* est responsable des maladresses d'un bon joueur et des coups de génie d'un joueur moyen.

Ensuite, le *Soi-corps propre*, la représentation de soi en acte et en mouvement, est l'instance que le joueur vise, qu'il construit dans la tactique et dans le jeu, et qui doit exploiter et contrôler l'autre instance, la *chair*.

En distinguant les deux instances du corps, nous arrivons à penser que des maladresses ou des coups de génie sont des produits des interactions entre les deux instances. Le *Soi-corps propre* doit contrôler le *Moi-chair*. Pourtant, il arrive au *Moi-chair* d'échapper au contrôle du *Soi-corps propre*. A ce moment-là, nous rencontrons des actions mentionnées.

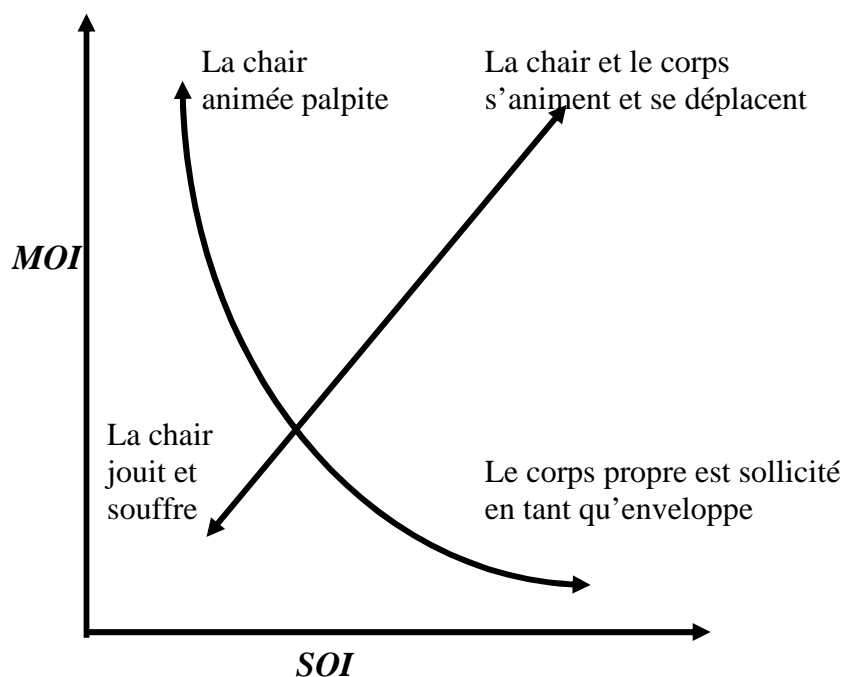
Pour expliquer plus systématiquement ces phénomènes, les interactions entre les deux instances doivent être explicitées.

Globalement, la syntaxe somatique du sensible repose donc sur la corrélation et les tensions entre la sphère du *moi* et celle du *soi*, sachant que toute expérience sensible est, par définition polysensorielle, et, par conséquent ne peut être affectée exclusivement à l'une ou à l'autre sphère actantielle : tantôt le *moi* domine, et la *chair* palpite ; tantôt le *soi* domine, c'est l'enveloppe du corps propre qui est sollicitée ; ou encore, tantôt le *moi* et le *soi* se déploient de conserve, se déforment et s'activent en harmonie, tantôt ils se neutralisent et subissent passivement et en contraction les effets sensible du *monde-autre*.¹⁸⁵

¹⁸⁴ *Ibid.*, p. 46.

¹⁸⁵ *Ibid.*, p. 50.

En rendant compte des corrélations entre les deux instances, nous pouvons superposer des figures du football sur le modèle syntaxique que Jacques Fontanille a visualisé de la manière suivante :¹⁸⁶



En premier, examinons le cas du *Moi* dominant. Dans ce cas, la *chair* échappe au contrôle du *corps*. Nous rencontrons des surprises euphoriques ou dysphoriques. Alors que nous serions agréablement surpris de coup de génie d'un joueur modeste, il ne sera pas agréable de voir des maladresses incongrues d'un bon joueur.

Ensuite, dans le cas où le corps propre est sollicité, il contrôle le *Moi*. Les joueurs arrivent à construire la tactique et le jeu. Le bon joueur maîtrise le jeu et ne fait pas d'erreurs contraires à sa compétence de jeu. Par contre, nous ne pouvons pas espérer de coups de génie du joueur modeste.

¹⁸⁶ *Ibid.*, p. 51.

En troisième lieu, la *chair* et le *corps* se déploient de conserve. Comme ils sont tous les deux activés, il est possible de voir toutes les occurrences des deux premiers cas. Au contraire, il y a un cas où ils se neutralisent. La *chair* ne prend pas l'initiative, pourtant le *corps* n'arrive pas à contrôler la *chair*. On ne voit pas de surprises ni de jeu construit.

En ce qui concerne les corrélations entre le *Moi-chair* et le *Soi-corps propre*, nous ajoutons une observation sur des effets passionnels. Quand le *Moi-chair* s'exprime, il suscite toujours des réactions passionnelles du spectateur: la surprise, l'indignation, le rire, etc. Des coups de génie entraînent des passions euphoriques, tandis que des maladresses ou des erreurs provoquent des passions dysphoriques. Si nous reconnaissons qu'il y a plusieurs points de vue à l'intérieur du spectateur, un même geste peut entraîner différentes passions. Par exemple, une maladresse d'un bon joueur fait rire une partie du public qui supporte une autre équipe. En revanche, le même geste provoque l'indignation des supporters de ce joueur.

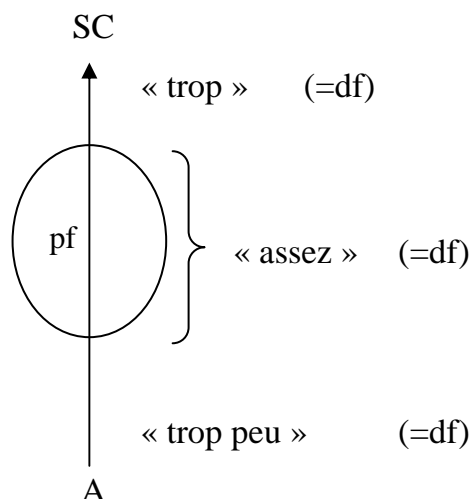
2.1.5. La norme de juste mesure sur les trois niveaux

Pour la meilleure compréhension de la dimension cognitive du football, nous étudierons la notion de la norme de Per Aage Brandt sur les trois plans.

La stratégie détermine des joueurs (configuration actantielle), leurs positionnements (élément spatial) et des moments d'attaque et de défense (élément temporel). La réflexion cognitive est imposée aux joueurs pour garantir le bon déroulement de la stratégie sur le terrain. La conception de la norme de Per Aage Brandt explicite systématiquement les trois éléments. Il explique par la notion de la norme la relation entre l'actant et le scénario.

Il y a ainsi un chemin modal entre A (l'actant) et SC (le scénario). Ce chemin est modal, en ce sens que la zone de la « juste mesure » constitue une quantité modalisée déontiquement par un « comme il faut » pour l'agent qui mériterait le jugement en question ; cet agent *doit faire* ce que le scénario imagine dans les limites quantitatives qui déterminent la juste mesure, et il ne doit pas le faire à l'extérieur de ces limites, donc ni « trop » ni « trop peu ».¹⁸⁷

La schématisation de cette relation est présentée de la manière suivante :¹⁸⁸



Selon le schéma, l'actant doit agir dans les limites quantitatives, ni trop ni trop peu. Ses actions ne doivent pas dépasser l'extérieur des limites. Pourtant, il peut introduire des variations à l'intérieur des limites.

Dans le football, la réflexion cognitive du sujet collectif est comme le chemin modal à respecter entre l'actant et le scénario. Nous examinerons comment cette conception fonctionne aux trois niveaux.

¹⁸⁷ Per Aage Brandt, *op. cit.*, 1994, p. 167.

¹⁸⁸ *Ibid.*, p. 168.

2.1.5.1. La norme actantielle

Si la bonne coordination entre différents rôles actantiels assumés par des acteurs garantit la cohésion d'un sujet collectif, elle peut être explicitée par la norme actantielle. Pour bien suivre le scénario, le sujet collectif ne doit pas agir à l'extérieur des limites. Chaque acteur doit respecter des rôles actantiels imposés à lui-même. Par exemple, si un défenseur participe trop souvent à l'attaque, il peut poser des problèmes à la défense. Dans ce cas-là, il est modalisé par le *devoir ne pas faire*, c'est-à-dire qu'il ne doit pas trop souvent monter en haut du terrain. Les limites quantitatives sont déterminées par la stratégie. Les rôles assumés par le défenseur doivent s'effectuer dans la juste mesure. Comme l'attaque trop fréquente du défenseur peut poser des problèmes à la défense de l'équipe, la participation trop rare à l'attaque du défenseur peut remettre en cause l'efficacité de l'attaque de l'équipe.

Le même principe s'applique à chaque joueur. Il ne doit pas assumer trop de rôles actantiels ni trop peu de rôles actantiels. Assumer les rôles actantiels dans la juste mesure, c'est garantir la bonne cohésion du sujet collectif. Autrement dit, quand les joueurs ne trouvent pas la juste mesure dans leurs rôles, l'actant collectif n'arrive pas à obtenir le statut espéré. Pourtant, chaque joueur peut varier ses actions à l'intérieur des limites.

La norme actantielle peut ajouter quelques explications à l'activation et à la passivation des actants. Par exemple, l'actant peut rester passif, quand les défenseurs ou les milieux n'assument pas assez de rôles actantiels de l'attaque. La passivation actantielle peut avoir lieu en raison d'une trop faible diversification des rôles actantiels. Le cas contraire ne produit pas non plus l'effet positif. Trop d'engagements de certains joueurs peuvent provoquer des déséquilibres de l'équipe qui peuvent impliquer la défaillance de la modalité du *pouvoir*. Ainsi, l'actant collectif peut devenir actif au niveau pratique de la

compétence technique. Pour obtenir le statut actantiel d'actif, il faut trouver la juste mesure et ne pas agir à l'extérieur des limites.

2.1.5.2. La norme spatiale

La norme spatiale demande aux joueurs d'utiliser des espaces dans la juste mesure. Soit que la stratégie consiste à *jouer haut*, soit qu'elle consiste à *jouer bas*, le positionnement ne doit être ni trop bas ni trop peu bas ou bien, ni trop haut ni trop peu haut. En plus, le positionnement engage diverses directions : haut vs bas, gauche vs droit, centre vs côté.

Par exemple, si une équipe modeste rencontre une bonne équipe, il est probable que la première choisit une stratégie défensive : celle de *jouer bas*. Si on joue trop bas, on subit seulement l'attaque de l'adversaire, mais on ne procure pas de chances de contre-attaque. L'actant collectif reste totalement passif. Au contraire, si on joue trop peu bas, la défense ne peut pas être efficace. Cela trahira la stratégie défensive. La norme de spatialité demande à l'actant d'agir à l'intérieur des limites.

Le mauvais fonctionnement de la norme spatiale concerne directement la compétence modale de l'équipe. Nous examinons un cas de l'équipe de France. Nous citons cet entretien avec Emmanuel Petit, joueur international de l'équipe de France.

Contre la Belgique et la Russie, il y avait trop d'espaces entre les lignes. (...) Récemment, le bloc équipe a été mis en difficulté.¹⁸⁹

¹⁸⁹ L'ÉQUIPE, le 30 mai 2002, page 4.

Comme le joueur le remarque, la norme spatiale n'a pas bien fonctionné au sein de l'équipe de France. Nous remarquons aussi l'expression *trop d'espaces*. Le mauvais ajustement de la norme spatiale a mis en difficulté *le bloc équipe* ; il cause la baisse de la compétence modale qui a débouché sur les deux mauvais résultats : une défaite contre la Belgique et un match nul contre la Russie.

Le hors-jeu est exemplaire pour montrer la norme spatiale. Les attaquants doivent ne pas se trouver trop devant le défenseur. Pourtant, s'ils se situent trop derrière le dernier défenseur, il leur est difficile d'avoir une chance de marquer le but. Dans le football, le bon attaquant doit trouver la chance de marquer le but sans se mettre dans le piège du hors-jeu. Autrement dit, il lui faut trouver la juste mesure et agir à l'intérieur des limites. Pourtant, le football est un jeu interactif. Si l'attaquant cherche la juste mesure, le défenseur la cherche aussi. L'interaction entre les deux actants complique leur tâche de trouver la juste mesure.

2.1.5.3. La norme temporelle

En dernier lieu, nous examinerons la norme temporelle. Dans le domaine sportif comme football, il y a des limites de temps. Ainsi, il est important de l'utiliser efficacement.

L'événement sportif se caractérise par le plan physique. A la différence des pièces d'échecs, la compétence physique des joueurs diminue petit à petit tout au long du match. Elle varie en proportion inverse par rapport au temps ; plus le temps coule, moins la compétence modale se conserve au niveau physique.

Par rapport à la sémiotique du corps, nous expliquons la condition physique affectée par le temps. L'instance du *Moi-chair* peut être sollicitée et déformée par la sensori-motricité, les tensions vibratoires sonores et le mouvement. Les joueurs bougent tout le temps sur le terrain, et enfin ils se fatiguent. En somme, le mouvement incessant affecte le *Moi-chair*. Il n'est plus sollicité par les sensations comme le début de match ; le substrat dynamique ne peut pas être sollicité par la vision et l'ouïe. Chaque joueur doit observer sans arrêt le ballon, les coéquipiers et les adversaires. En même temps, il lui faut écouter les coéquipiers, leur avertissement et leur appel. Pourtant, le *Soi-corps* n'arrive pas à le contrôler.

Cette observation confirme l'importance de la bonne utilisation du temps. Désormais, nous examinons la norme temporelle. D'abord, citons un exemple de Per Aage Brandt. Il montre le mécanisme de l'« hésitation ».

(...) *hésiter* consiste probablement à chercher le « bon moment » pour une action ; la décision vise précisément ce moment, ce temps normativisé. Toute stratégie joue sur l'art de « bien hésiter », de maîtriser le temps du faire - et notamment de jouer sur la norme temporelle d'un adversaire et de provoquer une réponse non maîtrisée (trop hâtive, trop tardive) de sa part.¹⁹⁰

Selon l'auteur, pour accomplir une bonne action, il faut bien hésiter. Autrement dit, pour la bonne action, il faut bien trouver le bon moment, ni trop tard ni trop tôt. Ce bon moment sera le temps normativisé.

Nous pouvons énumérer plusieurs exemples régis par la norme temporelle. Entre les autres, prenons l'exemple de la substitution des joueurs. Si on laisse un joueur fatigué sur le terrain trop longtemps, l'équipe peut tomber dans le déséquilibre. Au contraire, si la substitution se fait trop tôt, un bon joueur peut quitter le terrain sans déployer sa compétence modale.

¹⁹⁰ Per Aage Brandt, *op. cit.*, 1994, p. 169.

La notion de la juste mesure s'applique à l'interaction attaquant/défenseur. La bonne défense ou la bonne attaque est assurée par l'ajustement des justes mesures. Cet ajustement n'est pas demandé seulement à l'interaction entre deux actants collectifs, mais aussi à la coordination intérieure d'une équipe. Si cette coordination n'est pas assurée, l'équipe tombe en déséquilibre.

Le temps normativisé ou l'espace normativisé n'est pas donné en chiffre exact. Assumer un rôle actantiel n'est pas choisir tel ou tel rôle sur la liste. Pourtant, la juste mesure n'est pas une mesure floue, mais une mesure de l'équilibre. Dans le football, chaque action de joueur n'est pas chiffrée temporellement et spatialement. Ainsi, il est important de trouver une juste mesure à chaque action. C'est pourquoi la compétence cognitive du joueur prend une place importante dans la compétence modale.

La compétence cognitive permet à l'actant de chercher les normes actantielles, spatiales et temporelles. L'actant cognitif renvoie au processus de *savoir* → *mémoire* → *croire*. Après l'observation de la situation, l'actant arrive à la juger à l'aide de l'expérience. Ensuite, il passe de la dimension cognitive à la dimension pragmatique. Mais l'évaluation des actions dans le domaine du sport se concentre la plupart du temps sur le résultat pragmatique. Il est important que l'action pragmatique entraîne le bon résultat. En plus, l'intention cognitive n'est pas toujours lisible. En dehors de la compétence cognitive, l'insuffisance de la compétence pragmatique peut causer le mauvais résultat. Si la compétence pragmatique n'est pas suffisante, malgré la compétence cognitive, on ne peut pas arriver à la réussite totale.

Nous pouvons supposer aussi un échec de l'action cognitive. L'échec peut s'expliquer par le décalage entre la perception et l'idée.¹⁹¹ Il peut venir de la mauvaise perception et du mauvais jugement. Quand les deux mondes,

¹⁹¹ *Ibid.*, p. 149. Voir la phénoménologie de la perception et des idées.

monde extérieur (perception) et monde intérieur (idée) se correspondent l'un à l'autre, le bon résultat est possible.

2.2. La temporalité et l'aspectualité dans le discours du football

Dans la mesure où le football est une pratique sportive à temps limité, il est intéressant d'observer sa configuration temporelle ou aspectuelle. Pour l'explorer, nous examinerons des formes figuratives de la temporalité et de l'aspectualité dans le football.

2.2.1. L'aspectualité dans le schéma narratif de l'épreuve

Du point de vue de la macro-structure, le schéma narratif de l'épreuve expliquent la structure générale du match de football. La confrontation se caractérise par l'inchoativité. Avec le coup d'envoi, les acteurs commencent le match. La mise en présence des actants collectifs sur le terrain est déjà une condition nécessaire pour démarrer le spectacle. En d'autres termes, leur présence sur le terrain signifie la confrontation. Ensuite, la domination est l'acheminement vers la conséquence. Elle est aspectualisée par la durativité. Enfin, la conséquence est le résultat de l'épreuve qui peut être positif ou négatif. La terminativité l'aspectualise.

Si nous adoptons le point de vue de la microstructure, le schéma de l'épreuve se répète dans un match. Si nous nous rappelons que le programme

narratif de base peut contenir plusieurs programmes narratifs d'usage, nous pouvons comprendre l'itérativité du schéma de l'épreuve. Précisément, le nombre de buts marqués qui correspond à celui des sous-épreuves nous montre cette itérativité. Logiquement, chaque épreuve est aspectualisée. Nous nous intéressons à l'aspectualisation des sous-épreuves, dans la mesure où elle nous permet de voir la physionomie détaillée du match.

Si le match n'arrive pas à démarrer, on reste toujours en phase de confrontation inchoative. Au football, cette situation s'observe souvent en début de match. Deux équipes n'arrivent pas à garder le ballon ; elles le perdent facilement ; les passes n'arrivent pas à coéquipiers. Le ballon reste souvent au milieu de terrain. Cela anime le combat de milieu sans arriver à la domination. Même si cette lutte entraîne beaucoup de changements de l'initiative, elle doit être distinguée de la domination alternative. Car on est encore en phase de confrontation inchoative. Dans cette phase, les deux équipes n'arrivent pas non plus à déployer leur tactique.

Si la domination reste sans conséquence, la terminativité n'aspectualise pas l'épreuve. Quand la domination figurative ne se réalise pas en domination narrative, il s'agit de domination sans conséquence, sans terminativité. Même si des chiffres du match montrent la domination nette d'une équipe, celle-ci ne peut pas parvenir à conclure. L'attaque et la possession du ballon à long terme signifient la durativité de la domination figurative. L'attaque répétée et plusieurs remises en jeu reflètent l'itérativité de la domination figurative. La domination est plus forte, si l'actant reste dans le terrain de l'adversaire le plus longtemps possible et le plus souvent possible. A savoir, la durativité et l'itérativité décident la gradualité de la domination.

Nous supposons que la combinaison des aspectualités explicite la physionomie du match. Par exemple, si la durativité et l'itérativité de la domination détermine le match, ce sera un match à sens unique, c'est-à-dire qu'il est complètement dominé par une équipe. Un autre exemple est possible.

Si la domination est alternative entre deux équipes, la durativité est limitée. Le match serré se détermine selon l'itérativité.

2.2.2. L'aspectualité et la spatialité

Dans la mesure où le football est un jeu de l'espace, il est intéressant d'envisager une superposition entre l'aspectualité et la spatialité. Pour développer notre hypothèse, nous citons Françoise Bastide.

Un discours spatialisé peut aussi être aspectualisé si divers lieux sont mis en relation par le mouvement ou par la vue des sujets de l'énoncé ; les catégories de la distance peuvent être considérées comme équivalentes à celle de la durée dans l'aspectualisation temporelle : si deux lieux sont « distants », l'observateur enregistrera successivement le départ du premier lieu (inchoatif), le « cheminement » (duratif), puis l'arrivée dans le second lieu (terminatif).¹⁹²

Comme nous le constatons dans la proposition de Françoise Bastide, les éléments spatiaux peuvent être expliqués par l'aspectualité. Nous appliquons cette conception au match de football. Dans celui-ci, il y a deux camps qui sont délimités par la ligne centrale. Cette ligne est franchissable sauf au moment du coup d'envoi. Quand les joueurs restent dans leur camp, c'est-à-dire qu'ils se positionnent en bas du terrain, leur position correspond à l'inchoativité. Dans la mesure où l'attaque finit souvent dans le camp adverse, le positionnement des joueurs en haut du terrain peut être équivalent à la terminativité. Le déplacement du bas en haut du terrain correspond à la

¹⁹² Algirdas Julien Greimas et Joseph Courtés, *op. cit.*, 1986, p. 19. Nous citons une proposition sur l'aspectualité de Françoise Bastide.

durativité. Nous avons montré l'enchaînement typique d'attaque décrit par la spatialité et l'aspectualité. Pourtant, le processus de l'inchoativité, la durativité et la terminativité ne correspond pas toujours à celui du bas, du milieu et du haut du terrain. Autrement dit, l'homologation entre les deux instances n'est pas toujours respectée. Ainsi, l'acheminement spatial de l'attaque peut avoir différentes déterminations d'aspectualité.

Nous examinons quelques cas de segment réglementaire. S'il s'agit du corner ou du penalty, la superposition entre l'aspectualité et la spatialité s'applique mieux. La terminativité correspond toujours à la spatialité du positionnement haut. Quand une attaque commence ou finit par une touche ou par une faute, il n'existe pas une relation déterminée entre l'aspectualité et la spatialité. L'inchoativité ou la terminativité n'aspectualise pas des lieux spéciaux pour ces segments.

2.2.3. La temporalité et les passions

Dans le football, il est intéressant de distinguer des états d'âme avant et après le match, dans la mesure où la temporalité est un élément important dans la manifestation passionnelle des joueurs.

Nos terminologies passionnelles semblent sensibles au statut temporel des scénarios référentiels, dont le style aspectuel affecte celui de la passion elle-même. Une réalisation attendue qui se produit qui s'éclipse brusquement, ou une réalisation inattendue qui se produit brusquement, déclenchent ainsi des passions contraires et instantanées.¹⁹³

¹⁹³ Per Aage Brandt, *op. cit.*, 1994, p. 224.

Comme Brandt nous le montre, une réalisation attendue ou une réalisation inattendue provoque des passions. Ces passions, déclenchées à la suite de la réalisation, correspondent aux états d'âme d'après le match. Les différentes passions seront possibles, soit euphoriques ou dysphoriques. Pour examiner le processus de la production des passions rétrospectives, nous nous rappelons la conception de la mémoire de Per Aage Brandt. Le résultat obtenu doit être mis dans le mécanisme de la mémoire pour être comparé au résultat espéré. Quand le premier correspond au second, il s'agit de la réalisation attendue. Dans le cas contraire, nous avons la réalisation inattendue. Ici, les passions se manifestent.

Per Aage Brandt suppose deux types de passions selon la réalisation attendue ou inattendue, *déception* et *surprise*. Elles sont trouvées typiquement dans le football. De plus, elles concernent la gradualité. Par exemple, plus le résultat est espéré, plus la déception est grande. Au contraire, plus le résultat est inattendu ou moins le résultat est attendu, plus la surprise est grande. Quand la petite équipe gagne face à l'équipe puissante, on peut parler d'une grande surprise. Dans le cas où la grande équipe perd face à la petite équipe, on parle d'une grosse déception.

De l'autre côté, nous pouvons imaginer les états d'âme des joueurs avant le match. Il s'agit des passions prospectives, quand *les passions peuvent aussi s'inscrire dans une attente et se manifester par des valeurs prospectives*.¹⁹⁴ Ces passions prospectives visent des scénarios futurs, c'est-à-dire qu'elles se projettent vers l'avenir. Elles sont modalisées surtout par le *croire* et elles ont plusieurs manifestations au niveau figuratif : par exemple, la *crainte* du côté dysphorique et l'*espoir* du côté euphorique.

En retournant dans le football, les passions prospectives correspondent aux états d'âme avant le match. Les joueurs imaginent des scénarios possibles

¹⁹⁴ *Ibid.*, p. 226.

face au match à jouer. Nous faisons allusion encore une fois à la conception de la mémoire. Les joueurs ou l'entraîneur suivent la procédure de l'entrée et la sortie des données. Ensuite, ils composent des scénarios possibles, selon lesquelles les passions des acteurs varient. Le scénario possible du bon résultat produit chez les joueurs la passion euphorique, par exemple, *espoir*. La passion dysphorique, par exemple, *crainte*, vient du scénario possible du mauvais résultat. La situation concrète du football procure l'exemple utile. La petite équipe, qui est face à la grande équipe, peut éprouver, par exemple, la *crainte*, parce qu'elle est consciente d'une faible possibilité de gagner le match. Dans le cas contraire, la grande équipe peut avoir par exemple, la *confiance*, même l'*audace*.

Nous allons montrer dans la partie de l'application des passions déterminées par la temporalité.

2.3. Rythme dans le football

On parle souvent de rythme dans le football. Le rythme du match détermine la performance d'une équipe et la physionomie du match. En cherchant une structure sémiotique du rythme, nous allons expliciter le rôle important du rythme dans le football.

2.3.1. Le rythme et la transformation actantielle

En citant Jacques Fontanille, nous commençons à observer des propriétés sémiotiques du rythme.

Le rythme pourrait être défini comme une des formes minimales de l'intentionnalité : des apparitions et des disparitions se succèdent selon un ordre et une fréquence apparemment réguliers, signalant ainsi qu'elles pourraient être l'effet d'un acte intentionnel, d'un programme qui les aurait ainsi organisées. Le rythme programme, régularise et impose la perception des contrastes (dans le cas de *La Peur*, le contraste entre bruit et silence), c'est-à-dire des valences élémentaires. Là où il y a rythme, il y aurait, au moins virtuellement, du sens.¹⁹⁵

En lisant les phrases citées, nous trouvons la participation possible du rythme à la transformation actantielle, surtout, l'activation et la passivation des actants. Si nous reconnaissons que le rythme est une des formes minimales de l'intentionnalité, il sera un élément définissant l'actant actif ou passif. Supposons une corrélation entre le rythme rapide et le rythme lent. La corrélation rythmique entre les deux actants peut devenir une des indications des statuts actantiels. Autrement dit, le rythme du jeu peut montrer partiellement le statut de l'actant collectif.

Nous trouvons facilement des exemples dans lesquels le rythme est l'effet d'un acte intentionnel ou d'un programme. L'attaque accompagne souvent le rythme rapide. Les joueurs bougent vite et le ballon circule vite. Or, pour résister à l'attaque d'un bon rythme, la défense a besoin d'autant de rythme rapide. Quand le rythme de l'attaque dépasse celui de la défense, l'attaque réussit et la défense échoue. Quand le rythme de la défense égale ou dépasse celui de l'attaque, la défense est efficace et l'attaque échoue.

¹⁹⁵ Jacques Fontanille, *op. cit.*, 1998, p. 216.

Les apparitions successives du rythme rapide en haut du terrain reflètent certaine intentionnalité de l'actant. Elles nous permettent de percevoir la tentative de l'attaque. L'actant dispose de la modalité du *vouloir* et il devient actant actif. Bien que l'actant soit doté d'un bon rythme, il peut être passif en bas du terrain. Nous prenons l'exemple du cas contraire, celui du rythme lent. Quand deux actants collectifs sont dotés du rythme lent, le match sera ennuyeux. Quand un actant se trouve en bas du terrain avec le rythme lent, il est complètement passif. Pourtant il y a un autre cas spécial. Supposons une équipe qui mène le score. Quand il reste peu de temps, cette équipe ne veut pas prendre de risque. Elle reste en bas du terrain pour circuler lentement le ballon. Elle veut rester passive volontairement. Il s'agit d'une autre stratégie. Le rythme reflète l'autre type d'intentionnalité. Ainsi, l'absence ou la présence du rythme rapide ou lent ne peut pas définir indépendamment les statuts actantiels.

Le rythme du jeu nous permet d'établir le tableau de différents types de match.

Actant 1	Actant 2	Type de match
Rythme rapide	Rythme rapide	Match palpitant
Rythme rapide	Rythme lent	Match à sens unique en faveur d'Actant 1
Rythme lent	Rythme rapide	Match à sens unique en faveur d'Actant 2
Rythme lent	Rythme lent	Match ennuyeux

Dans le cas où les deux actants seraient dotés du rythme rapide, le match est qualifié de palpitant. Les deux équipes ne lâchent pas le match. Nous avons déjà parlé d'un quatrième cas, le match ennuyeux. En ce qui

concerne le second cas et le troisième cas, les deux sont de même type avant l'investigation idéologique. Si nous approchons le match avec un point de vue particulier, il se définira différemment. Avec le point de vue de l'Actant 1, on trouve le match offensif, alors que le match sera défensif avec celui de l'Actant 2. Pour le troisième cas, la situation est contraire à cause de l'inversion du rythme entre les deux actants.

Le type de match que le tableau montre concerne directement la perception du spectateur. La perception du rythme par le spectateur catégorise le type de match. Elle concerne aussi un effet affectif du spectateur qui dépend du rythme. Précisément, il s'agit d'un effet secondaire de la perception extérieure du rythme des actants. Le spectateur, qui suit le match, peut être affecté passionnellement par le rythme des actions des joueurs. La perception du spectateur ne se limite pas à saisir des actions. Elle peut donner au spectateur un effet affectif qui vient du rythme des actions. Selon notre hypothèse, le rythme détermine partiellement le statut actantiel, le statut actif ou passif des actants. Ainsi, la perception du statut actif ou passif des actants collectifs peut provoquer des effets affectifs de spectateur.

Le spectateur ne peut pas être affecté passionnellement seulement par l'équipe préférée, mais aussi par l'équipe adverse. A la suite de la perception du rythme lent de son équipe, le spectateur peut avoir des soucis ou des inquiétudes sur sa compétence modale. En même temps, la perception du rythme rapide de l'adversaire aggrave ses soucis ou inquiétudes. Si le spectateur perçoit le rythme rapide de son équipe et le rythme lent de l'adversaire, il peut être fier de son équipe et enthousiasmé par son jeu. Le point de vue se croise selon la perception de chaque spectateur sur son équipe et sur l'adversaire.

D'un autre côté, nous devons rendre compte de la perception intérieure par les joueurs eux-mêmes de leur statut actif ou passif. Les joueurs contrôlent des situations tout le long du match. Par rapport au rythme, ils observent à la

fois leur propre rythme de jeu et le rythme de leur adversaire. Si un actant collectif reste passif avec le rythme lent, il peut avoir des soucis ou des inquiétudes. S'il trouve l'adversaire actif avec le rythme rapide, ses soucis ou inquiétudes peuvent devenir plus grands. En fin de compte, la perception intérieure du rythme peut causer la déstabilisation du jeu d'un actant. Au contraire, l'actant actif avec le rythme rapide peut devenir plus agressif à la perception du statut passif de l'adversaire avec le rythme lent. A la limite, l'agressivité d'une équipe active peut provoquer la déstabilisation d'une équipe passive.

Cet examen nous permet d'observer la transformation actantielle à travers le changement du rythme et sa relation avec la perception du rythme.

2.3.2. Communication entre les joueurs et les spectateurs sur trois dimensions

En suivant des rôles narratifs et passionnels du rythme, nous arrivons à saisir la communication du rythme entre les actants, surtout entre les joueurs et les spectateurs ; le rythme est partagé entre les deux actants collectifs. En ce sens, nous pouvons dire que le rythme est le facteur principal d'une communication impulsive, d'une contagion passionnelle entre ce qu'expriment les joueurs et ce que ressentent les spectateurs.

Cette communication entre les deux actants repose sur la présupposition qu'ils participent ensemble au match. Leur communication a lieu sur différentes dimensions : la dimension cognitive, la dimension identitaire, et la dimension passionnelle et impulsive. En observant les trois dimensions que les deux collectifs partagent, nous pouvons comprendre la structure sous-

jacente à la communication impressive entre les deux. En second lieu, en examinant la communication par le rythme par rapport aux autres, nous pouvons mieux justifier l'idée que le rythme détermine partiellement le statut actantiel et sa perception produit des effets passionnels. En troisième lieu, cette observation sur les trois dimensions nous permet de voir des multiples relations entre deux actants qui sont propres au football. En reconnaissant trois avantages, nous étudierons les trois dimensions.

2.3.2.1. La dimension cognitive : connaissances des règles, des tactiques et des enjeux.

En premier, la dimension cognitive concerne la connaissance des règles, des tactiques et des enjeux qui doit être partagée entre deux actants. Les joueurs doivent savoir les règles pour participer au jeu. Les spectateurs aussi doivent prendre conscience des règles pour regarder le spectacle. Le partage de la connaissance des règles est présupposé pour le déroulement du match. Cette connaissance ne s'impose pas obligatoirement aux spectateurs, mais elle est recommandée. Car, sans cette connaissance, ils n'arrivent pas à comprendre ce qui se passe sur le terrain. Davantage, leur connaissance est inégale ; certains spectateurs connaissent par cœur les règles du jeu ; il y en a qui les connaissent plus ou moins bien. Même si elle est inégale, les spectateurs partagent avec les joueurs les mêmes règles. Partager la connaissance des règles est de la première condition pour le déroulement optimal du spectacle.

Le partage des tactiques et des enjeux se comprend sur le même principe. Quand les spectateurs comprennent les tactiques et les enjeux, le

match sera plus intéressant pour eux. Sans cette connaissance, ils ne peuvent pas comprendre la manière de jouer de leur équipe ou de l'adversaire. Si l'application des règles est plus visible avec l'intervention de l'arbitre, le changement de la tactique est parfois plus difficile à saisir. Ainsi, l'interprétation de la tactique dépend de la compétence des spectateurs. Entre les trois groupes du public, celui de supporters peut disposer, d'une manière générale, de plus de compétences interprétatives des différentes tactiques. En somme, la perception et interprétation du jeu sont inégales au sein des spectateurs.

Ensuite, nous prenons un exemple qui sert à expliquer le partage des enjeux entre les joueurs et les spectateurs. Une équipe, qui a perdu le match aller au score au 0-3, a gagné le match retour au score 2-0. Si les spectateurs de l'équipe vaincue ne connaissent pas l'enjeu du match, une situation ridicule peut arriver où ils félicitent leur équipe pour une victoire illusoire. Il y a plusieurs situations possibles dans la compétition. Quand ils partagent l'enjeu de leur équipe, ils peuvent la supporter correctement et prendre plaisir au spectacle.

Sans le savoir partagé entre les deux collectifs, l'acte d'énonciation n'est pas assuré. En partageant sur la dimension cognitive des règles, des tactiques et des enjeux, deux actants se comprennent et participent ensemble à l'acte d'énonciation. Donc, participer ensemble au match ne signifie pas seulement la présence de deux collectifs dans le stade, mais aussi requiert un savoir partagé. Dans un spectacle vivant comme football, la qualité de la lecture et de l'interprétation par les spectateurs influe sur la qualité du spectacle. Précisément, l'atmosphère formée à partir de cette lecture influe sur le jeu. C'est ce que nous avons remarqué précédemment en examinant la dynamique des spectateurs. Une activité méta-sémiotique interne agit sur l'activité sémiotique du premier niveau.

2.3.2.2. La dimension identitaire : appartenance à une ville, une région et un pays

En deuxième lieu, les deux collectifs, les joueurs et les spectateurs, partagent la dimension identitaire. Différents critères déterminent la dimension identitaire. Une équipe de football représente une nation, une région ou une ville. En ce sens, nous examinerons la dimension identitaire partagée entre les deux actants. Dans un match international, la même nationalité identifie les joueurs et les spectateurs. Elle assure solidement leur lien. Si nous pensons à un match du *Championnat de France*, la dimension identitaire est partagée entre les deux collectifs qui appartiennent à une même ville. Dans ce cas-là, le partage de la dimension identitaire est relativement clair, parce que la nation ou la ville détermine l'identité des joueurs et des spectateurs.

Nous prenons un cas plus spécial, un match de la *Ligue des champions*. Cette compétition est désignée par les clubs européens qui a occupé les premières places à leur championnat. En principe, chaque club appartient à une ville. L'identité de l'actant collectif est déterminée par son appartenance à une ville. Les spectateurs, qui appartiennent à la même ville, partagent sans problème la dimension identitaire avec l'équipe. Or, dans cette compétition, un club rencontre un autre club étranger. Par conséquent, la double détermination de l'identité est requise. Un club appartient à une ville qui est forcément dans un pays. Dans l'exemple concret, l'équipe de Lyon est engagée à la *Ligue des champions* 2001-2002. Si elle rencontre l'équipe allemande de Leverkusen, non seulement les Lyonnais supportent leur équipe, mais aussi les Français, qui n'habitent pas à Lyon, la supportent.

Pourtant, le partage de la dimension identitaire ne peut pas s'appliquer mécaniquement sans considérer la dynamique du public. Tout d'abord, nous

faisons attention au premier groupe du public. Même si cette partie appartient à la même ville ou au même pays que l'équipe, nous ne pouvons pas dire qu'elle partage la dimension identitaire avec les joueurs. En revanche, le deuxième groupe et les supporters veulent absolument s'identifier à l'équipe.

Pour mieux montrer cette dimension, nous examinons la question du maillot des joueurs. Des couleurs ou des motifs de maillot sont souvent stéréotypés selon le pays ou la ville. Ainsi, il arrive souvent qu'une couleur symbolise une équipe : la couleur bleue de l'équipe de France ou la couleur jaune du Brésil, du côté de l'équipe internationale, et la couleur verte de St Etienne ou la couleur rouge de Manchester en Angleterre, du côté de l'équipe d'une ville. Même s'il y a un changement de détail, la plupart des équipes gardent leur couleur symbolique.

Par rapport au maillot de l'équipe internationale, nous ajoutons une autre remarque intéressante. La couleur ou le motif du drapeau national reflète le maillot de l'équipe internationale. Par exemple, le maillot de l'équipe de France porte les trois couleurs du drapeau tricolore. En portant le même maillot, l'actant collectif se trouve figurativement collectif devant le spectateur. En regardant le maillot, qui est tracé par la couleur ou le motif du drapeau national, les deux collectifs, joueurs et spectateur, s'identifient facilement et s'unissent par le patriotisme.

Si la couleur ou le motif stéréotypé dans une équipe montre l'intention de représenter une ville ou une nation, des réactions à cette intention se manifestent du côté de spectateurs. Nous trouvons sans difficulté des spectateurs portant le même maillot que celui de leur équipe de préférence. Avec cette manifestation symbolique, les spectateurs peuvent avoir davantage le sentiment de s'identifier à leur équipe. Cette manifestation des spectateurs se figurativise de plusieurs manières : porter le maillot, l'écharpe ou le chapeau ou bien se maquiller le visage avec la couleur symbolique de l'équipe.

Ainsi, les deux collectifs s'efforcent de s'identifier l'un à l'autre. En ce sens, ils partagent la dimension identitaire.

2.3.2.3. La dimension passionnelle et impressive : communication par le rythme

En troisième lieu, la dimension passionnelle et impressive, qui est caractérisée par la communication par le rythme, concerne directement la perception des deux collectifs. La perception du rythme permet à deux collectifs de partager la dimension passionnelle et impressive. Dans la mesure où la perception du rythme détermine le partage de cette dimension entre les deux collectifs, il est important de comprendre la manière dont la communication par le rythme caractérise la dimension passionnelle et impressive. Comme nous avons déjà observé cette communication, nous nous contenterons d'examiner la saisie impressive sur laquelle la communication par le rythme repose.

(3) la saisie dite *impressive*, qui met en relation des perceptions entre elles, et établit des configurations rythmiques, tensives et esthétiques.¹⁹⁶

Ensuite,

La saisie impressive est celle qui permet la manifestation directe de la relation sensible avec le monde ; elle donne accès aux formes et aux valeurs par l'intermédiaire de pures qualités et quantités perceptives, perçues globalement, sans analyse. Le rythme est un des

¹⁹⁶ Jacques Fontanille, *op. cit.*, 1998, p. 226.

exemples de ces configurations perceptives, en ce sens qu'il signale la potentialité d'une forme, et par conséquent, d'une signification à découvrir.¹⁹⁷

Dans cette définition, le rythme a un rôle intermédiaire. En tant qu'une des configurations perceptives, il contient une potentialité de forme et de signification qui reste à découvrir. Si la perception du rythme permet d'accéder aux formes et aux valeurs, nous pouvons obtenir quelques indications à partir du rythme du jeu. Comme nous avons examiné ces différentes indications, nous n'y revenons pas.

Nous avons étudié une à une les trois dimensions partagées entre les joueurs et les spectateurs. Cette observation nous a permis d'explicitier la structure sémiotique des interactions entre les deux collectifs. Comme les trois dimensions sont partagées, un changement d'un actant influe sur un autre et entraîne un changement d'un autre actant affecté. Nous remarquons que les trois dimensions partagées sont à l'origine de ces interactions. Celles-ci, en se répétant tout le long du match, construisent le spectacle.

2.4. Le point de vue dans le football

Dans la mesure où les deux équipes s'affrontent sur le terrain, nous pouvons supposer la coexistence de deux points de vue sur le même événement. Nous pouvons même dire que leur coexistence est inévitable dans le football. Pour prouver notre hypothèse, nous citons Jacques Fontanille.

¹⁹⁷ *Ibid.*, p. 228.

Notre perspective, celle du discours en acte et de l'énonciation "vivante", nous invite plutôt à considérer le point de vue comme une modalité de la construction du sens. A cet égard, chaque point de vue s'organise autour d'une instance ; la coexistence de plusieurs points de vue dans le discours suppose donc à la fois qu'à chaque point de vue correspond un champ positionnel propre, et que l'ensemble de ces champs particuliers soient compatibles, d'une manière ou d'une autre, à l'intérieur du champ global du discours.¹⁹⁸

En remarquant la phrase soulignée par nous-même, nous comprenons que la coexistence de deux équipes sur le terrain implique celle de deux points de vue. Chaque équipe constitue son champ positionnel propre et dispose de son point de vue. De plus, cette coexistence est propre à la structure conflictuelle entre les deux équipes. En prenant en compte ce contexte, nous chercherons le mécanisme du point de vue dans le football.

2.4.1. Le point de vue et la perception imparfaite

En examinant la proposition de Jacques Fontanille, nous trouvons une nouvelle manière de voir le point de vue. Il aborde le problème à partir de la relation entre la visée et la saisie. La perception de l'être humain est très limitée. Comme il le fait remarquer, l'expression *le mieux possible*,¹⁹⁹ dans la définition du point de vue, présuppose la saisie imparfaite ou l'écart irréductible entre l'objet visé et l'objet saisi. Si le point de vue est un effort pour réduire cet écart existant entre la visée et la saisie, il n'est plus une affaire de subjectivité.

¹⁹⁸ Jacques Fontanille, *op. cit.*, 1998, p. 126.

¹⁹⁹ Jacques Fontanille, *Sémiotique et littérature*, Paris, PUF, 1999, p. 45.

Le point de vue n'est pas dans le sujet, mais dans la relation entre sujet et objet.²⁰⁰

Quand nous reconnaissons l'écart inévitable entre la visée et la saisie à cause de la perception imparfaite, le point de vue s'efforce de réduire l'écart pour optimiser la saisie en réglant la tension, c'est-à-dire l'intensité et l'étendue, entre la source et le cible. Jacques Fontanille appelle le *réglage modal* cette intervention entre la source et la cible.

Nous trouvons un exemple du réglage modal dans le football. Nous connaissons déjà l'existence des téléspectateurs. Au contraire des spectateurs de la tribune, les téléspectateurs sont soumis aux choix de la caméra. Pourtant, ils bénéficient de différentes perspectives. Le réalisateur de l'émission essaie de donner l'impression que les téléspectateurs sont dans la tribune. Plusieurs caméras sont installées autour du terrain. Les images sont offertes aux téléspectateurs de différents angles. Bien que les téléspectateurs ne puissent pas choisir les images, ils ont l'impression d'être dans la tribune grâce aux images de différents angles. Certains effets de réel se produisent devant les téléspectateurs.

Différents éléments assurent l'effet de réel dans le film du match : par exemple, des éléments temporels ou spatiaux. Même si les téléspectateurs ne sont pas devant le monde fictionnel, ils sont débrayés par rapport au lieu où l'événement se déroule. Ils veulent avoir l'impression d'être devant l'événement. Avec l'installation de plusieurs caméras, le mot 'en direct' s'affiche dans un coin de l'écran. En regardant le match à la télévision, ils ne sont pas débrayés, au moins, temporellement. Tout de même, ils sont toujours débrayés spatialement. Ils se trouvent toujours ailleurs par rapport à l'espace du référent (dans le cas du football, ce serait le stade).

²⁰⁰ *Ibid.*, p. 60.

Essayer de capter dans le football le spectacle de plusieurs angles est un effort pour réduire l'écart entre l'objet visé et l'objet saisi. Cet effort n'arrive pas au succès total, puisque la perception n'est qu'imparfaite. La réduction de l'écart est l'objectif principal.

Cet effort présuppose l'interaction implicite entre le téléspectateur et le réalisateur de l'émission du match. Dans la mesure où il s'agit du film de match, l'effort de l'énonciateur d'offrir la meilleure scène est une sorte de réponse à la demande de l'énonciataire. Dans le football, l'optimisation du point de vue est une interaction entre l'énonciateur et l'énonciataire. Malgré l'écart inévitable entre l'objet visé et l'objet saisi, l'énonciataire, le téléspectateur, demande toujours 'un peu plus'. Quant à l'énonciateur, il reconnaît, à la fois, l'écart persistant entre la visée et la saisie et la perception imparfaite entre l'énonciataire et l'objet. Pourtant, il est obligé de répondre à la demande exigeante de l'énonciataire. L'interaction ou le contrat implicite entre l'énonciateur et l'énonciataire se produit de cette manière dans le football.

2.4.1.1. La perception imparfaite dans le football : la condition physique du sujet humain et la condition matérielle du stade

En traitant les points de vue dans le football, nous rencontrons le problème de la saisie imparfaite inhérente à la perception du match. Nous pouvons préciser pourquoi la saisie est toujours imparfaite. Dans un match de football, la saisie imparfaite vient à la fois de la condition physique du sujet humain et de la condition matérielle du stade. Nous examinons en bref la taille

du terrain en nous référant à la Loi I.²⁰¹ La longueur du terrain est de 120 mètres au plus et de 90 mètres au moins. La largeur est de 90 mètres au plus et 45 mètres au moins. S'il s'agit des matchs internationaux, la taille du terrain est déterminée plus strictement. Dans ce cas, la longueur est de 110 mètres au plus et 100 mètres au moins, tandis que la largeur est de 75 mètres au plus et 64 mètres au moins. En rendant compte de la taille du stade, nous examinons de plus près des raisons qui provoquent la saisie imparfaite dans le football.

En premier lieu, il s'agit de l'angle de vision. La taille du stade est toujours supérieure à l'angle de vision d'un sujet humain et encore plus d'une caméra. C'est la première raison pour laquelle la saisie est imparfaite. La longueur et la largeur du stade sont trop grandes pour que le sujet humain les couvre totalement.

En général, le spectateur suit l'action. Pourtant, l'action a lieu parfois très vite et partout sur le terrain. A savoir, elle peut se trouver souvent hors de l'angle de vision d'un tel sujet-observateur. De plus, le lieu de l'action se déplace tout au long du match. Ce déplacement est favorable à l'angle de vision de certains spectateurs et défavorable à celui des autres. De même, l'angle de vision d'une caméra est limité, c'est la raison pour laquelle on installe plusieurs caméras autour du terrain. Malgré les efforts individuels du spectateur et les efforts matériels du réalisateur,²⁰² la taille du stade met souvent hors de l'angle de vision le spectateur et le téléspectateur. En somme, La saisie imparfaite s'explique par la capacité limitée de l'angle de vision d'un sujet humain et d'une caméra qui est provoquée davantage par la grande taille du stade.

²⁰¹ Léon Plaete et Yves-Noel Boulin (éds), *op. cit.*, 1992, p. 20-21.

²⁰² Nous remarquons deux autres points qui provoquent la saisie imparfaite du téléspectateur. C'est un sujet humain qui manœuvre des caméras. Les images sont limitées aussi par la taille de l'écran du téléviseur.

En deuxième lieu, nous évoquons des effets de perspective. La taille du stade impose aussi des effets de perspective ; au fond de la tribune, les proportions ne sont pas les mêmes qu'au premier plan ; l'action est observée plus clairement au premier plan qu'au fond. Comme nous l'avons remarqué précédemment, le lieu de l'action se déplace tout le temps. Le spectateur qui se trouve dans les tribunes centrales, peut avoir moins d'effets de perspective que le spectateur se situant aux côtés. Pourtant, rien n'est fixé. Si une action a lieu à gauche du terrain, le spectateur qui se trouve à gauche de la tribune, la regarde au premier plan, Au contraire, le spectateur qui se trouve à droite de la tribune, dispose des images au fond.

Différents aspects du déroulement du match sont aussi déterminant pour la saisie du spectateur. Par exemple, si nous assistons à un match dominé par une équipe, l'action a lieu la plupart du temps dans le camp d'une équipe dominée. Dans ce cas-là, la saisie imparfaite, causée par les effets de perspective, est minimisée pour certains spectateurs qui se trouvent du même côté que l'action. Dans le cas contraire, la saisie imparfaite d'un autre spectateur est aggravée par les effets permanents de perspective.

Les effets de perspective sont un peu spéciaux dans le football, par exemple, par rapport au tableau. Ce dernier produit souvent des effets de perspective. Pourtant il ne bouge pas, mais il est toujours fixé. Dans le cas du football, le lieu de l'action se déplace, des effets de perspective affectent différemment le spectateur. En revanche, le déplacement de l'observateur de la tribune est très limité. En générale, une place est désignée à chaque spectateur pendant le match. Ces éléments sont aussi à l'origine des effets de perspective dans le football.

En troisième lieu, la saisie est imparfaite, surtout parce que l'intérêt du match réside à la fois dans une vision d'ensemble et dans la vision de chaque effort individuel, à taille et proportion humaine. Ainsi, cet intérêt concerne la visée du spectateur. Il essaie de saisir tout ce qui se passe sur le terrain. Vingt-

deux acteurs bougent sur le terrain ; pourtant, ils ne participent pas toujours en même temps à l'action ; certains prévoient et préparent l'action suivante.

En générale, les spectateurs suivent l'action. Pourtant, ils veulent aussi une vision d'ensemble qu'un sujet humain peut difficilement avoir sauf depuis les tribunes officielles centrales les plus hautes. Il leur est difficile de se procurer en même temps deux visions. Quand on saisit une, une autre peut échapper. En fin de compte, le problème est celui de l'accommodation entre la micro-vision et la macro-vision. Ce problème rend la saisie imparfaite.

2.4.1.2. La perception imparfaite de l'arbitre

Quand on parle de la saisie imparfaite, il s'agit aussi de l'arbitrage. Dans le football, les êtres humains jouent et les êtres humains jugent les autres. En ce qui concerne le jugement, l'arbitre n'est pas parfait. Le mauvais jugement de l'arbitre peut entraîner des répercussions considérables sur le résultat du match. Ainsi, le mauvais jugement de l'arbitre fait l'objet de notre observation. La perception est une clef pour éclaircir des erreurs commises par l'arbitre.

L'arbitre suit des actions pour se procurer une bonne position qui peut assurer la meilleure perception des actions et plus de possibilités pour un meilleur jugement. Pourtant, la perception est gênée par l'angle, l'obstacle et la vitesse des actions. Malgré le déplacement, il arrive que l'arbitre ne se trouve pas dans une bonne position pour percevoir des actions. Le mauvais angle entraîne une perception imparfaite. Parfois, des joueurs peuvent cacher les actions des autres ; la perception de l'arbitre est gênée par l'obstacle. Quand une action se passe trop vite, la perception peut être limitée. Ou encore,

l'arbitre peut être piégé par la simulation des joueurs. Par exemple, sans faute adverse, un attaquant tombe sur la surface de réparation pour obtenir un penalty. Il fait semblant d'être victime d'une faute adverse. La perception de l'arbitre est perturbée par la simulation des joueurs.

Les éléments énumérés sont à l'origine de la perception imparfaite de l'arbitre. Pour un meilleur jugement, l'arbitre est aidé par deux arbitres assistants qui se trouvent sur des deux côtés du terrain. Pourtant, les arbitres assistants connaissent les mêmes difficultés. Le mauvais jugement, causé par la perception imparfaite, est inévitable dans le football.

Pour montrer une erreur d'arbitrage à cause de la perception imparfaite, nous prenons un exemple concret.

Grâce à un but amené de la main par Rouvière dans les arrêts de jeu, Montpellier a arraché le nul. (...), le temps additionnel (4 minutes) offrit son lot de cafouillage dans la surface monégasque, et sur une balle en cloche Rouvière parvient à éviter la sortie de Roma avant de redresser sa course dans le but vide (94^e). Seul le corps arbitral n'avait pas vu le subterfuge, et Montpellier s'en sortait par un petit miracle.²⁰³

Nous résumons la situation. Montpellier arrive à l'égalisation pendant le temps additionnel d'une manière irrégulière ; comme nous le remarquons dans la citation, Rouvière marque un but à la main. Pourtant, l'arbitre n'a pas vu la faute. Montpellier, qui est mené, 0-1, se concentre sur l'attaque aux derniers moments, tandis que Monaco se concentre sur sa défense. La plupart des joueurs se mobilisent devant le but monégasque pour l'attaque et pour la défense. C'est une situation décrite par le mot *cafouillage*. La perception de l'arbitre est gênée par ce cafouillage. La faute a échappé aussi à l'arbitre assistant qui doit se trouver à la hauteur de l'avant-dernier défenseur. Le

²⁰³ *L'ÉQUIPE*, le 17 janvier 2002, page 5. Il s'agit du match entre Montpellier et Monaco, match en retard de D1 de Championnat de France, 2001-2002.

mauvais jugement à la suite de la perception imparfaite influe considérablement sur le résultat du match.

2.4.2. Le point de vue et la manifestation phrastique

En étudiant la transformation actantielle au niveau phrastique, nous avons évoqué le problème du point de vue. Ici, nous l'examinons dans le discours de journal. Tout d'abord, nous demandons comment le point de vue, qui contrôle l'orientation du discours, grave sa présence au niveau phrastique. En d'autres termes, il s'agit de savoir comment le point de vue influence la manifestation phrastique. Ainsi, nous étudierons des cas concrets du football par rapport à la manifestation du point de vue dans des phrases. Nous prenons un exemple de résultat d'un match. Le résultat n'est pas le simple état final de la transformation. Il a une interprétation particulière, dans la mesure où le point de vue est concerné ; un seul résultat s'interprète comme victoire ou défaite.

Après le match entre PSG et OM, l'*ÉQUIPE* a écrit « *Vainqueur hier soir de Marseille (2-0), le PSG a pris la tête du Championnat devant Bastia, battu à domicile par Monaco (0-2)* ». ²⁰⁴ Le journal s'intéresse à la concurrence entre les deux équipes, PSG et Monaco. Malgré la victoire de Monaco, Bastia prend la position de sujet au niveau phrastique. Au lieu d'écrire, *Monaco a battu Bastia*, le journal choisit la voix passive : *battu à domicile par Monaco*. Bien que Monaco soit le champion sortant, la mise au point se fait sur la concurrence pour la première place. C'est la raison pour laquelle Bastia est le

²⁰⁴ *L'ÉQUIPE*, le 14 octobre 2000, page 1. Notre examen concerne les matchs de la 11^e journée de Championnat de France, D1, 2000-2001.

sujet de phrase malgré sa défaite. La subjectivisation, soit le sujet de la phrase active, soit celui de la phrase passive, reflète le point de vue d'une équipe.

Le journal doit être impartial pour toutes les équipes ; il ne doit pas être pour ou contre certaines équipes. En regardant l'exemple, nous arrivons à penser que le journal choisit un point de vue à un certain moment. En pleine concurrence pour la première place, les premières équipes intéressent le rédacteur ou les lecteurs. L'OM est l'équipe la plus populaire et Monaco est un champion de la saison précédente. Malgré tout, le journal insiste sur la concurrence entre les deux premières équipes. Le changement de la première place est un élément de cette mise au point.

Comme nous l'avons expliqué, les équipes PSG et Bastia sont au premier plan. Nous pouvons représenter la situation d'une manière suivante :

Vainqueur hier soir de Marseille (2-0), le PSG a pris la tête.

→ Paris a vaincu Marseille et a pris la tête.

Bastia, battu à domicile par Monaco (0-2).

→ Bastia est battu par Monaco (0-2).

Les phrases proposées par nos soins explicitent le problème du point de vue dans notre exemple. Dans le premier cas, la phrase en voix active a pour sujet Paris. Le point de vue de l'équipe parisienne est présent dans la phrase. Dans le second cas, la subjectivisation de Bastia signifie la présence de son point de vue dans la phrase. En fin de compte, la subjectivisation de l'exemple repose sur le point de vue des concurrents de la première place.

Quand on lit des journaux locaux, la question du point de vue est impérativement impliquée. Le journal parisien parle de sa victoire avec le point de vue des parisiens. Le journal marseillais choisit malgré la défaite le

point de vue des marseillais. Prendre une position, c'est-à-dire choisir un point de vue, est assumer une axiologie. Désormais, il nous faut regarder de plus près la relation entre le point de vue et l'axiologie.

2.4.3. Le point de vue et l'axiologie du sport

En citant les phrases suivantes qui montrent la présence nécessaire du point de vue dans le discours, nous approchons de la relation entre le point de vue et l'énonciateur. En même temps, nous allons voir que le choix du point de vue par l'énonciateur présuppose le choix de l'axiologie.

On ne peut pas manifester une structure sans l'orienter, sans adopter un point de vue, il ne peut y avoir d'appropriation individuelle de la langue et des structures sémionarratives sans une particularisation subjective et sans la projection d'un observateur.²⁰⁵

En restant dans le discours de journal de sport, nous proposons deux critères du choix des points de vue effectués par l'énonciateur. Premièrement, il s'agit de l'idéologie ou de l'axiologie de l'énonciateur. Imaginons l'orientation de la rédaction des journaux locaux. Avant ou après le match, le journal conserve le point de vue de son équipe. Il reflète l'intérêt de sa région ; il est représentant de l'idéologie de sa région. Dans ce cas-là, l'idéologie détermine le choix du point de vue ou l'orientation de l'énonciation.

Une situation similaire se trouve abondamment dans le texte littéraire.

²⁰⁵ Jacques Fontanille, *Les espaces subjectifs. Introduction à la sémiotique de l'observateur*, Paris, Hachette, 1989, p. 7.

(...) le gagnant, devenu sujet narratif, porte également les marques sémantiques positives qui en font ce que la critique littéraire traditionnelle nomme le héros, c'est-à-dire le représentant de l'axiologie du texte (son comportement syntagmatique en étant l'expression idéologique). L'autre côté de cette distribution sémantique, bien sûr, c'est que les antagonistes ponctuels représentent l'antactant qui reçoit les marques sémantiques négatives de ce micro-univers narratif.²⁰⁶

L'axiologie dominante dans le texte peut forcer le lecteur à avoir un point de vue. En conséquence, le représentant de l'axiologie dominante reçoit le statut positif, alors que l'anti-sujet a le statut négatif.

Dans le football qui présuppose une polarisation très nette, l'investissement axiologique explique la coexistence des points de vue.

Dans la mesure où la polarisation des structures suppose un investissement axiologique, on peut définir le point de vue comme la forme cognitive que prend l'investissement de la valeur dans la mise en discours.²⁰⁷

En gardant l'exemple du journal sportif, *L'ÉQUIPE*, nous disposons du deuxième critère du choix de point de vue. Nous supposons que l'énonciateur élabore la stratégie de la description pour chaque événement. Cette stratégie de l'énonciateur possède plusieurs choix. Pour la regarder plus minutieusement, nous reprenons l'exemple du match entre PSG et L'OM. Le titre, *Paris reprend la pole*, montre le choix explicite d'un point de vue. Le journal reflète l'intérêt du public ou du lecteur. L'énonciateur partage l'intérêt général avec l'énonciataire. Nous trouvons une certaine complicité implicite entre l'énonciateur et l'énonciataire. Avec cette observation, nous comprenons

²⁰⁶ Peter Haidu, « La valeur : Sémiotique et marxisme », in Michel Arrivé et Jean-Claude Coquet (éds), *Sémiotique en jeu : à partir et autour de l'œuvre d'A.J. Greimas*, Paris/Amsterdam/Philadelphia, Hadès-Benjamin, 1987, p. 249.

²⁰⁷ Algirdas Julien Greimas et Joseph Courtés, *op. cit.*, 1986, p. 170. Nous nous référons à la reformulation de point de vue par Jacques Fontanille.

mieux le choix du point de vue de l'énonciateur et sa stratégie de l'énonciation.

Or, cet intérêt du public est construit autant qu'acquis. Dans un sport de haute compétition, seule la première place compte, et on ne s'intéresse que secondairement aux autres aspects de l'activité sportive. En principe, la compétition sportive, soit collective ou individuelle, récompense les trois premières places. Les médailles de différentes couleurs sont distribuées aux trois premières places : la médaille d'or à la première place, la médaille d'argent à la deuxième place et la médaille de bronze à la troisième place. L'existence de ce genre de récompense construit dans le monde du sport un intérêt principal qui se porte sur les premières places. C'est le système de valeurs de la compétition qui est exprimé par le choix du point de vue.

Si nous revenons dans notre exemple précédent, l'idéologie du sport se manifeste par le choix d'un point de vue "subjectivisant".

2.4.4. Le point de vue et la passion

Choisir un point de vue aux dépens des autres est aussi défendre une axiologie. A partir de la prise en position, un centre d'univers se forme où il y a une axiologie, un point de vue et des actants adaptés à cet univers.

En général, la modalisation affective, se fonde sur une évaluation positive ou négative de la situation ou des objets modalisés. L'affectivité s'exprimerait donc, au moins en partie, sur le fond des systèmes de valeurs.²⁰⁸

²⁰⁸ Jacques Fontanille, *Sémiotique et Littérature. Essais de méthode*, Paris, PUF, 1999, p. 64.

Dire que la dimension passionnelle concerne directement des systèmes de valeurs a un écho considérable dans notre étude. Choisir un point de vue ou prendre une position perspective, c'est prendre ou choisir un des systèmes de valeurs. Lors de la transformation passive, l'actant actif ou passif a un point de vue qui se fonde sur un système de valeurs. Entre les deux actants, il y a une opposition de points de vue et donc une opposition de systèmes de valeurs. Par exemple, au moment de la domination dans l'épreuve canonique, il y a un conflit entre les sujets de confrontation. Le conflit est dû à l'opposition de systèmes de valeurs. Chaque sujet représente son système de valeurs.

En comparant entre un journal local et *L'ÉQUIPE*, nous pouvons expliciter cette relation entre la passion et le point de vue. Le journal local peut contenir plus d'émotion de l'énonciateur que *L'ÉQUIPE*. Il adopte un point de vue exclusif. Selon le résultat de son équipe, l'énonciateur veut partager la joie, la déception ou même la colère avec l'énonciataire, des lecteurs de la région. Des manifestations passionnelles s'observent facilement dans le commentaire ou le résumé du match. Au contraire, comme *L'ÉQUIPE* doit être impartiale pour tous, ce journal ne manifeste pas d'émotions pour un coté ou l'autre. Quand il s'agit d'un match international, il partage des émotions avec l'énonciataire, des lecteurs français. Logiquement, il ne prend qu'un point de vue, celui de l'équipe française. Pour montrer ce genre de prise de position, nous prenons un exemple de match international.

Les champions de France ont été battus par des Français. Ici, Mikaël Silvestre marque de la tête le troisième but de Manchester, devant Laurent Blanc. Fabri, Cetto et Landreau sont impuissants.²⁰⁹

Nantes a été battu sévèrement par Manchester United, club anglais. (1-5). Malgré la défaite, *L'ÉQUIPE* prend le point de vue du club français. En

²⁰⁹ *L'ÉQUIPE*, le 27 février 2002, page 1. Il s'agit du match entre Manchester United et Nantes, 4^e journée de la seconde phase de la Ligue des champions, 2001-2002.

évitant celui du club anglais, le journal nuance la défaite de Nantes. Il remarque dans le club anglais la présence des joueurs français, Mikaël Silvestre et Laurent Blanc. Il choisit leur point de vue pour décrire la défaite française : *battus par des Français*.

Ensuite, nous examinons des manifestations passionnelles dans le journal. Des émotions des joueurs se manifestent souvent par l'entretien ; les joueurs manifestent la satisfaction ou la déception lors de l'entretien ; en même temps, chaque joueur représente le point de vue et l'axiologie de son équipe. Ainsi, ses manifestations passionnelles concernent directement le résultat de son équipe. En choisissant des entretiens de ses joueurs, le journal partage le même point de vue et les mêmes passions.

Nous prenons un autre exemple qui nous montre le point de vue de l'énonciateur et la description des passions manifestées par des joueurs.

Coupet à terre, Edmilson désespéré, Deflandre incrédule, voilà tout le symbole d'une équipe de Lyon qui a touché le fond, hier, contre le Slovan Liberec.²¹⁰

La défaite (1-4) a éliminé Lyon de la compétition. Comme il s'agit d'un match international, l'énonciateur, *L'ÉQUIPE*, prend le point de vue du club français. En montrant des effets affectifs des joueurs, il partage la déception avec l'énonciataire, des lecteurs français. Dans la mesure où la description du visage de deux joueurs, *Edmilson désespéré* et *Deflandre incrédule*, peut être subjective, le point de vue de l'énonciateur est celui de l'équipe lyonnaise. Cette description des passions confirme que le journal partage le même point de vue que les joueurs.

²¹⁰ *L'ÉQUIPE*, le 01 mars 2002, page 1. Il s'agit du match entre Slovan Liberec et Lyon, la 8^e finale retour de la Coupe de l'UEFA, 2001-2002.

Outre le point de vue du journal, nous supposons aussi celui des joueurs avec leur manifestation passionnelle. Tant que les joueurs représentent l'axiologie de leur équipe, ils manifestent sur le terrain des passions selon le résultat du match. Celui-ci est très important pour discerner des passions des joueurs et des spectateurs après le match. Pourtant, il n'est pas possible de déterminer toutes les passions possibles selon les trois types de résultat.

La victoire ne donne pas toujours la satisfaction. De même, la défaite n'entraîne pas toujours la déception. Même si le match est décevant, une équipe peut gagner le match. La victoire peut amoindrir des critiques sur un match décevant ; pourtant, elle ne garantit pas la satisfaction totale. Au contraire, malgré un bon match, si on perd le match avec talent, la qualité de jeu peut consoler de la défaite et amoindrir les critiques. Dans ce cas, le simple mot de déception ne peut pas expliquer les états d'âme des joueurs et des spectateurs. Le match nul est un cas plus compliqué. Le même résultat peut donner la satisfaction à une équipe et l'insatisfaction à une autre. D'un autre côté, il peut donner la satisfaction à deux équipes. Les deux équipes ne peuvent pas se contenter d'un match nul. Par exemple, dans le cas du match nul à domicile, les joueurs ne sont pas satisfaits. Le match nul contre une équipe forte peut donner des satisfactions. Il faut bien observer le contexte du match pour comprendre les effets affectifs propres au match nul.

Même si le résultat du match est une bonne indication pour discerner des passions des joueurs et des spectateurs, la détermination mécanique selon les trois types de résultat ne montre pas différentes manifestations passionnelles. Ainsi, il est important de rendre compte des contextes et des contenus du match avec le résultat.

Or, il faut rendre compte de la particularité du football qui est pratique sportive figurativisée par des gestes ou par des mouvements. Ainsi, leurs manifestations passionnelles ne doivent pas être observées seulement dans la

description et l'entretien du journal, mais aussi dans l'ensemble des gestes sur le terrain.

Pour mieux comprendre le deuxième cas, nous examinons des formes figuratives des différentes manifestations passionnelles selon les résultats. Les trois résultats sont possibles : victoire, défaite et match nul.

La victoire : sourire, cris de joie, embrassement entre les joueurs etc.

La défaite : visage crispé, larme, la tête baissée etc.

Le match nul : pas d'émotions ou les émotions des deux premiers cas.

QUATRIÈME PARTIE

L'application

Après les étapes théoriques, nous envisageons d'analyser un match réel pour valider nos hypothèses. Cette analyse nous permettra de montrer comment nos différentes propositions fonctionnent, dans un texte concret et complet. Nous avons choisi, sans contexte spécial, un match de 8^e de finale de la Coupe du Monde 2002 : la Corée et l'Italie.

1. La segmentation du match

Le premier pas de l'analyse est la segmentation du match sur trois niveaux. C'est en appliquant au match des critères établis précédemment que nous effectuons cette segmentation.

Comme le nom de joueurs apparaît souvent à l'analyse, nous nous référons à la liste des joueurs en annexe.²¹¹

1.1. La segmentation « réglementaire »

Nous avons pour première étape de l'analyse, la segmentation réglementaire. Celle-ci nous fournit des repères pour tirer la statistique du match et pour passer à d'autres segmentations. C'est pourquoi nous envisageons une segmentation minutieuse pour ce premier niveau.

En regardant le match, nous remarquons la rupture temporelle entre deux bornes de chaque segment. La longueur de rupture dépend de l'action.

²¹¹ Voir la figure 3.

En général, elle dure quelques secondes. L'arbitre sollicite les joueurs pour garantir le déroulement fluide de match. Pourtant, la rupture peut durer plus d'une minute. Pour exemple, dans notre match, la simulation de Totti (102 min 38 s) entraîne son expulsion et le coup franc de la Corée (103 min 55 s). Nous remarquons entre les deux bornes une rupture d'une minute dix-sept secondes. La contestation italienne est à l'origine d'une longue rupture temporelle. De même, la blessure d'un joueur peut produire le même résultat. En rendant compte de ruptures temporelles, nous établissons un tableau de la segmentation réglementaire qui repose sur une seule borne de chaque segment. Autrement dit, nous nous focalisons sur une borne. Ce choix ne nous empêche pas de prendre en compte chaque segment. Par exemple, la faute implique le coup franc, alors que le second présuppose le premier. S'il y a une confusion, nous expliciterons l'action.

Pour la longueur du terrain, nous distinguons le bas, le milieu et la ligne médiane. Pour la largeur du terrain, nous distinguons la gauche, le centre et la droite. Par exemple, quand nous parlons d'un coup franc pour la Corée, milieu et gauche de l'Italie, l'action a lieu, à la fois, au milieu du camp italien (longueur) et à gauche du camp italien (largeur).

Ajoutons quelques remarques sur la segmentation réglementaire. Tout d'abord, il faut rendre compte du cadre temporel qui est appliqué à ce match. Il a deux périodes (mi-temps) de 45 minutes avec une pause de 15 minutes. Ensuite, il a deux périodes de 15 minutes de prolongation avec une pause de 5 minutes entre le temps réglementaire et la prolongation. Le match finit avec le but décisif (but en or). La 2^e période de la prolongation n'est pas entièrement jouée ; elle est terminée par le but en or à la 12^e minute. Au départ, nous ne connaissons pas la fin de la prolongation à cause de l'application au match du but en or.

3 Si un but est marqué (but décisif) au cours de l'une des deux prolongations, le match sera considéré comme terminé et l'équipe qui aura marqué le but remportera la rencontre.²¹²

Le but en or est un cadre de clôture qui n'est pas temporellement prédéterminé.

Nous mettons le résultat de la segmentation réglementaire dans les tableaux en annexe.²¹³

1.2. La segmentation « tactique »

Avant d'entamer la segmentation tactique, examinons le système de jeu des deux équipes. Comme nous l'avons montré précédemment, il contient une bonne indication pour les segmentations actantielles et spatiales. Ainsi, la segmentation tactique repose sur le changement de système de jeu de chaque équipe.

La Corée a choisi le système de jeu 3-4-3. Trois défenseurs sont aidés par deux arrières latéraux. Au milieu du terrain, deux joueurs jouent le rôle de récupérateur. Deux arrières latéraux participent, avec eux, à la récupération du ballon. Deux de chaque côté et un à la pointe constituent l'attaque coréenne.

L'Italie a joué avec 4 défenseurs, 4 milieux et 2 attaquants. Nous remarquons la position de Totti. Il a un rôle de meneur de jeu. En se trouvant entre les attaquants et les défenseurs, le meneur de jeu distribue le ballon et contrôle le rythme du match. Ainsi, il joue en position de milieu offensif.

²¹² [Http://www.fifa.com](http://www.fifa.com), X. Durée des matchs, prolongations, but décisif, désignation du vainqueur par tirs de coups de pied du point de réparation, Règlement, Coupe du Monde de la FIFA, Corée/Japon 2002, p. 18.

²¹³ Voir la figure 4.

Pourtant, les deux équipes ne gardent pas le même système de jeu tout le long du match. Elles en changent selon le déroulement du match. Dans notre match, les deux équipes disposent de plusieurs systèmes de jeu. En suivant ce changement, nous donnerons une macro-structure de la segmentation tactique.

1.2.1. La segmentation tactique sur les trois plans selon le changement de système de jeu

Nous avons déjà reconnu que le système de jeu concernait directement les trois plans de la segmentation tactique. L'enchaînement entre les trois plans est nécessaire pour effectuer la segmentation tactique selon le changement de système de jeu. Si nous avons cherché précédemment des critères de chaque plan dans une partie indépendante pour procurer des éléments théoriques, nous effectuerons une segmentation tactique de notre match dans l'enchaînement des trois plans.

Dans le match, il y a cinq changements de joueur et une expulsion de joueur.

Du côté de la Corée, il y a eu trois changements : 63^e min - Kim Tae-young par HWANG SUN-HONG ; 68^e min - Kim Nam-il par LEE CHUN-SOO ; 83^e min - Hong Myung-bo par CHA DOO-RI.

Du côté de l'Italie, il y a eu deux changements : 61^e min- Del Piero par GATTUSO ; 72^e min- Zambrotta par DI LIVIO.

Nous distinguons deux types de changement de joueur : le changement en raison d'une blessure et le changement tactique. Dans le match, nous voyons deux changements provoqués par une blessure : Kim Nam-il par LEE CHUN-SOO (68^e min) et Zambrotta par DI LIVIO (72^e min). Pour ce type de changements, la tactique peut aussi intervenir. Pour les Italiens, il s'agit d'un changement poste pour poste. Du côté de la Corée, nous trouvons un changement tactique. Kim Nam-il, un milieu défensif, est remplacé par Lee Chun-soo, un attaquant.

Deux autres changements confirment la tactique offensive de la Corée. A la différence de changements causés par une blessure, ils sont purement tactiques. A la place de deux défenseurs, deux attaquants sont entrés dans le terrain. A partir de trois changements de joueur, le jeu coréen est segmenté en quatre. Le premier segment dure jusqu'au premier changement. Le deuxième segment se distingue par la durée entre le premier changement et le deuxième. La distance entre le deuxième et le troisième constitue le troisième segment. Le quatrième segment se détermine entre le troisième changement et la fin du match.

Ensuite, nous déterminons la tactique de chaque segment et son évolution en passant d'un segment à un autre. Dans le jeu coréen, chaque changement augmente la quantité actorielle dans la zone d'attaque. Cela prouve aussi que la disposition spatiale se fait de plus en plus haute. L'actant collectif devient de plus en plus offensif en arrivant au quatrième segment. En fin de compte, la segmentation prouve que la tactique actantielle de la Corée repose sur l'accentuation de l'attaque.

Maintenant, segmentons le jeu italien. Le premier segment commence au coup d'envoi et finit avant le premier changement. Le deuxième se détermine par le changement à la suite de la blessure de Zambrotta. L'expulsion de Totti se situe entre le troisième et le quatrième. Dans cette

segmentation, nous remarquons que le jeu italien est de plus en plus défensif en passant d'un segment à un autre.

Du côté de l'Italie, deux remarques sont nécessaires. En dehors du changement de Zambrotta, l'actant collectif est affecté par le changement tactique et l'expulsion. Le premier changement de l'Italie repose sur la tactique défensive selon laquelle le milieu défensif (Gattuso) remplace l'attaquant (Del Piero). Alors que la quantité actorielle augmente dans la zone défensive, elle diminue dans la zone offensive. L'expulsion du meneur de jeu, Totti (103^e min) provoque la diminution de la quantité actorielle de l'équipe. Sur le plan spatial, la configuration de l'équipe se fait de plus en plus basse.

Nous considérons que l'expulsion de Totti influe considérablement sur le jeu italien. La réduction quantitative des joueurs s'accompagne d'une plus grande distance entre les joueurs ; ils sont plus dispersés sur le terrain. Pour garantir l'intensité du jeu collectif, ils doivent bouger plus pour couvrir l'espace laissé par le joueur expulsé. Or, la compétence modale physique est affaiblie après 103 minutes de jeu. Ainsi, l'expulsion rend plus difficile le combat physique des joueurs italiens. Si nous prenons en compte son rôle actantiel thématique dans le système de jeu italien, cette expulsion cause beaucoup de difficulté dans le jeu italien ; sans le meneur de jeu, celui-ci risque de ne pas bien se dérouler.

Au niveau de la spatialité, les Italiens doivent abandonner l'intensité sur certains secteurs. C'est-à-dire que l'équipe doit choisir de garder, par exemple, l'intensité de la défense ou de l'attaque. Ce choix tactique peut affecter certainement le statut actantiel du collectif. L'actant devient passif dans certains secteurs à la suite de la réduction quantitative qui accompagne l'utilisation limitée de l'espace et la baisse de rythme de jeu. Lors de l'examen de la domination figurative, nous observerons un cas concret où cette expulsion influe sur la tactique.

Le changement de parcours tactique de la Corée est complètement différent de celui de l'Italie. Tandis que la Corée devient de plus en plus offensive, l'Italie devient de plus en plus défensive. Les tactiques opposent complètement les deux collectifs. La segmentation tactique nous montre les parcours opposés des statuts actantiels de deux collectifs. La modulation quantitative de la qualité explique bien chaque changement de la configuration actorielle et spatiale des deux équipes. En fin de compte, le statut actantiel de la Corée devient de plus en plus actif en passant d'un segment à un autre, alors que celui de l'Italie devient de plus en plus passif. Pourtant, cette détermination n'est pas définitive, un seul critère n'est pas suffisant pour déterminer des statuts actantiels des deux équipes.

Or, la tactique sur le plan temporel participe positivement au changement de systèmes de jeu. Quand chaque segment extrait est déterminé temporellement, il devient plus explicite. Nous disposons de quelques repères temporels.

En premier lieu, le but marqué pour l'Italie (18^e min) est une indication importante. D'abord, du côté de l'Italie, elle choisit la tactique défensive pour garder un but d'avance. Cette tactique se manifeste à la 61^e minute avec la rentrée d'un milieu défensif à la place d'un attaquant. Du côté de la Corée, les trois changements en 20 minutes ont lieu dans la situation où elle est menée au score (0-1) : 63^e min, 68^e min et 83^e min. La tactique temporelle de la Corée est de se concentrer sur l'attaque les dernières 30 minutes de la 2^e période.

En second lieu, nous remarquons la caractéristique de la prolongation de ce match. La possibilité d'un but décisif rend la prolongation plus délicate. Le but en or peut affecter la tactique sur le plan temporel. Les deux équipes ne peuvent pas se concentrer exclusivement sur l'attaque. Car un but décisif signifie la fin du match. La tactique de la prolongation distingue une tactique pour marquer un but décisif et une tactique pour attendre le tir au but. Ainsi, il s'agit de savoir quelle tactique les deux équipes ont choisie.

Or, la tactique repose sur l'intentionnalité. Elle ne parvient pas toujours au résultat espéré. Ainsi, elle ne peut pas être toujours reconstituée à partir du résultat et de la statistique figurative. C'est pourquoi nous nous appuyons sur le changement de systèmes de jeu pour distinguer les tactiques de deux sujets collectifs. Dans la prolongation, il n'existe pas de changement visible de système de jeu, sauf l'expulsion de Totti. Faute de ce critère, il nous en faut chercher un autre qui distingue les deux types de tactiques.

Ainsi, nous nous appuyons sur la statistique de la prolongation qui est extraite du tableau de la segmentation réglementaire. L'équipe de l'Italie dispose de 5 touches et 5 coups francs, alors que l'équipe de la Corée dispose de 1 touche, 5 coups francs et 6 corners. Selon la statistique, la prolongation est équilibrée entre les deux équipes. C'est pourquoi nous inférons la même tactique en vue de marquer un but décisif.

En suivant le changement de systèmes de jeu des deux équipes, nous avons effectué la segmentation tactique sur les trois plans. Pour faciliter l'interprétation des tactiques du match, nous visualisons dans un tableau la manifestation alternante des segments d'attaque et de défense.

		61 ^e min	72 ^e min	103 ^e min
L'Italie	La tactique initiale	La tactique défensive	La même tactique	L'expulsion de Totti
La Corée	La tactique initiale	La tactique offensive	La tactique offensive	La tactique offensive
		63 ^e min	68 ^e min	83 ^e min

1.2.2. Interprétation des tactiques selon deux conceptions : la bonne distance et le programme et le contre-programme

Pour mieux interpréter les choix tactiques des deux équipes, nous appliquons ces deux conceptions aux segments tactiques.

Tout d'abord, observons la tactique coréenne dans la conception de la bonne distance. Nous rendons compte de l'exemple de ses trois changements. L'Italie marque un but à la 18^e minute de la première période. La réaction de la Corée ne repose pas sur le changement immédiat des joueurs. Malgré un but encaissé, cette équipe conserve et développe son jeu. Si elle fait entrer trois attaquants aux dépens de trois défenseurs, elle risque d'encaisser plus de buts. Pour l'équilibre du jeu, la bonne disposition actorielle et spatiale est nécessaire : ni trop d'attaquants ni trop peu d'attaquants ou bien ni trop haut ni trop bas. La temporalité aussi influe sur cette disposition. Pour la Corée, les 30 dernières minutes sont le bon moment pour se concentrer sur l'attaque ; si elle n'arrive pas à l'égalisation, elle est éliminée.

Cette tactique enchaîne les trois plans : l'entrée de trois attaquants sur le plan actantiel, joueur en haut du terrain sur le plan spatial et attaquer les 30 dernières minutes sur le plan temporel. Sans rendre compte de cette conception, les trois changements de la Corée en 20 minutes (63^e-83^e) sont considérés comme une tactique trop risquée et hasardeuse.

Du côté de l'Italie, un but d'avance a influé sur le choix tactique. Après un but marqué (18^e min), cette équipe ne se concentre pas tout de suite sur la défense. Un but n'assure pas souvent la victoire dans le football. Ainsi, elle conerve sa tactique. En faisant entrer un milieu défensif à la place d'un attaquant à la 61^e minute, elle a pris une décision pour concentrer sa force sur la défense. Ce choix est confirmé par le changement de Zambrotta par Di

Livio ; un rôle actantiel défensif est toujours gardé par le changement de poste pour poste.

En effectuant la segmentation tactique, nous remarquons que le changement tactique est une action intersubjective. Ainsi, nous trouvons dans chaque segment tactique des interactions entre les deux collectifs. L'interaction permanente entre le programme et le contre-programme se manifeste sous différentes formes de changement tactique ; ainsi, dans le tableau de la segmentation tactique, les segments se chevauchent entre les deux équipes ; ce chevauchement reflète des interactions entre les deux types de programme.

L'Italie renforce la défense pour mieux résister à l'attaque coréenne qui est de plus en plus éprouvante. La Corée remarque que l'attaque italienne est affaiblie par la sortie de Del Piero et qu'elle s'appuie sur la contre-attaque. Cette remarque permet à l'équipe coréenne de renforcer l'attaque en faisant entrer trois attaquants complémentaires.

Sur le plan spatial, le même phénomène est observé. Le positionnement italien en bas de terrain entraîne la montée de la Corée en haut de terrain. La perception de la disposition spatiale de l'adversaire accompagne l'analyse cognitive et l'acte pragmatique. Du côté de l'Italie, en se méfiant de la montée de la Corée, elle recule un peu et consolide la zone défensive.

Sur le plan temporel, nous développons la même argumentation. Nous remarquons le moment où les deux équipes ont effectué le premier changement : 61^e min pour l'Italie et 63^e min pour la Corée. L'interaction temporelle commence quasiment au même moment. Le changement italien pour renforcer la zone défensive accompagne tout de suite celui de la Corée qui repose sur le renforcement de l'attaque.

Le contre-programme de l'Italie repose sur la contre-attaque. Cette tactique fut souvent efficace dans le match. Après les deux changements, la

défense coréenne est déjà affaiblie. Vieri se procure deux occasions qui ne sont pas concrétisées en but. Il se trouve seul face au gardien de but coréen. Totti aussi a eu la bonne occasion en se trouvant sur la surface de réparation, il n'arrive pas au tir en raison d'hésitations. Le contre-programme de l'Italie est de contrer la défense coréenne qui est affaiblie par le programme d'attaque. Les trois occasions procurées par Vieri et Totti prouvent le succès partiel de ce contre-programme ; nous disons que le succès est partiel, parce que les occasions n'ont pas été concrétisées.

1.2.3. Problématique de la segmentation

Nous rencontrons quelques difficultés interprétatives lors de la segmentation tactique. Deux difficultés majeures viennent de la relation entre la tactique et son résultat et de l'instabilité du système de jeu.

Après le changement de joueurs, la configuration de l'équipe italienne correspond toujours à un système de jeu. Au contraire, en observant le changement de systèmes de jeu de la Corée, nous nous interrogeons sur la validité de ce système. Après les trois changements de joueurs, la configuration de l'équipe coréenne ne correspond à aucun système : 6 attaquants, 3 milieux et 1 défenseur. La sortie de deux défenseurs laisse des lacunes à la défense coréenne. Yoo Sang-cheol, qui était au milieu du terrain, assume le rôle de défenseur central. Les deux milieux latéraux descendent plus souvent dans la zone défensive.

En observant l'équipe coréenne, nous ne savons pas qui défend et qui attaque. Pour déterminer un système de jeu, il s'agit toujours de l'interprétation de l'observateur. Cet actant n'observe que deux blocs dans la

configuration de l'équipe coréenne : celui d'attaque et celui de défense. Ce n'est pas ici un système de jeu déterminé par la tactique traditionnelle du football.

Dans ce cas, faut-il penser que l'entraîneur coréen a inventé un nouveau système de jeu pour la fin du match ? Nous insistons plutôt sur ses aspects indéterminés. Si nous voulons figer la configuration actantielle dans un système, son propre dynamisme peut nous échapper. Dans l'exemple, nous devons chercher le dynamisme de la configuration de l'équipe coréenne. La coopération entre attaquants et défenseurs le détermine. Les joueurs participent en même temps à l'attaque et à la défense.

Ainsi, les positions des joueurs coréens ne peuvent pas être expliquées par la combinaison typique entre le rôle actantiel thématique et le rôle thématico-spatial. En jouant à la fois sur les côtés et au centre, certains attaquants assument deux rôles thématico-spatiaux ; les six attaquants doivent chercher la coordination spatiale entre eux. De plus, les joueurs qui sont déterminés par leur propre rôle d'attaquant, doivent assumer d'autres rôles, comme ceux de récupérateur et de défenseur. Il arrive souvent que les joueurs assument différents rôles en cours de match. Pourtant, notre match présente un cas extrême.

A partir de cette observation, nous pouvons conclure que les rôles indéterminés des joueurs sont à l'origine de l'instabilité de système de jeu coréen ; ils ne permettent pas à l'observateur de construire un système de jeu typique. En même temps, nous comprenons comment la tactique extrême de la Corée peut préserver l'équilibre de l'attaque et de la défense. Si nous considérons que la Corée n'encaisse pas de but après la sortie de deux défenseurs, le changement tactique n'a pas laissé trop de lacunes à la défense coréenne. Nous supposons que la polyvalence des joueurs permet de choisir cette tactique.

Chaque joueur a son propre rôle qui est déterminé par la combinaison de rôle actantiel thématique et de rôle thématico-spatial. Si l'on signale l'entrée de trois attaquants, c'est qu'ils assument, en général, ce rôle au sein de l'équipe. La polyvalence signifie qu'un acteur est en mesure d'assumer plusieurs rôles actantiels. Pourtant, tous les joueurs n'en sont pas capables. Pour comprendre comment ils arrivent à maîtriser plusieurs rôles actantiels, il faut se rappeler que l'entraîneur intervient pour optimiser les modalisateurs en différents moments de l'entraînement.

Dans le match, les joueurs coréens ont réussi à assumer différents rôles actantiels en dehors de leur propre rôle. L'équilibre de jeu leur a permis de marquer deux buts sans en encaisser.

La deuxième difficulté concerne la saisie difficile du changement tactique. En dehors de changement de joueur, nous avons pris en compte la statistique du match pour la segmentation. Or, en observant le match, nous nous demandons si la juste mesure est une indication de l'interprétation. Car les évaluations de la tactique reposent sur le résultat du match. Autrement dit, selon le résultat, on décide si la tactique choisie est régie par la juste mesure. Par exemple, comme les trois changements entraînent la victoire, la tactique coréenne est régie par la juste mesure. Au contraire, la défaite fait penser que la tactique italienne est mal choisie.

En examinant une critique sur le premier changement de l'Italie, nous poursuivons notre argumentation.

Notre faute a été de trop reculer devant une équipe qui était bonne, certes, mais qui avait aussi de grosses lacunes en défense. Je n'ai pas compris certains changements. J'aurais laissé Del Piero sur le terrain. S'il fallait faire un remplacement, c'était remplacer un attaquant par un autre attaquant.²¹⁴

²¹⁴ *L'ÉQUIPE*, le 19 juin 2002, page 6. Il s'agit d'un entretien avec Alessandro Mazzola, l'ancien joueur désormais directeur général du Torino.

Du côté de la tactique italienne, le premier changement est considéré comme trop précoce (61^e min) sur le plan temporel. Sur le plan actantiel, il n'est pas considéré comme efficace. Face à l'attaque coréenne, jugée modeste par les Italiens, il n'était pas convenable de renforcer la défense si tôt. Cette équipe dispose de pas assez d'attaquants, mais de trop de défenseurs. En somme, la bonne distance n'est pas respectée dans la disposition tactique.

Or, l'évaluation de la tactique ne repose pas seulement sur le résultat du match. Même si la tactique est régie par la juste mesure, le résultat espéré ne l'accompagne pas toujours. Ainsi, en observant le déroulement du jeu après le changement tactique, les spectateurs décident si la tactique est bien choisie ou pas. L'observation mécanique de la correspondance entre la tactique et le résultat du match ne montre pas l'efficacité ou l'inefficacité de la tactique.

Dans ce contexte, la segmentation narrative et modale peut intervenir. Dans la mesure où la domination est un résultat de l'application tactique, cette segmentation nous donne des indications complémentaires.

1.3. La segmentation « narrative et modale »

Pour une meilleure interprétation des segments narratifs, il nous faut savoir comment chaque domination narrative peut se manifester par plusieurs dominations figuratives dans le match.

Notre analyse ne dépend pas complètement de la statistique fournie par des journaux. Nous n'avons pas pour objet de chercher tous les chiffres du match et d'établir un tableau exhaustif de la statistique du match. La sémiotique ne se contente pas d'énumérer les chiffres des journaux et de les reformuler à sa manière. Elle essaie de montrer le procès sémiotique de la

domination narrative. Pourtant, nous nous appuyons sur la statistique de base des journaux qui est hors de la compétence sémiotique et donnée par la technologie moderne. Par exemple, il est difficile de calculer le pourcentage de temps de possession du ballon. Nous disposons de la statistique de « *L'ÉQUIPE* » et du « *MONDE* ». De plus, nous pouvons extraire les chiffres nécessaires à partir du tableau de la segmentation réglementaire ; par exemple, nous comptons facilement le nombre de coups francs, corners et touches.

Deux types de chiffres, donnés par *LE MONDE*,²¹⁵ sont utiles à la segmentation : le nombre d'occasions et le nombre de tirs. Nous les exposons en annexe.²¹⁶ Ensuite, nous ajoutons la liste des cartons distribués aux joueurs :²¹⁷ Nous la mettons aussi en annexe.²¹⁸

Les deux premiers critères constituent directement la domination figurative. Même si le troisième ne l'affecte pas directement, il concerne la compétence modale des joueurs. Quand un joueur est averti par le carton jaune, la manifestation de sa compétence modale peut être limitée par la menace du deuxième carton jaune qui signifie l'expulsion. Trois des quatre cartons des coréens sont distribués aux défenseurs : Kim Tae-young, Song Chong-gug et Choi Jin-chul. Comme ils ne peuvent plus commettre de fautes graves, leur geste défensif peut être limité. Les deux milieux italiens qui sont avertis, ne peuvent plus participer aussi positivement au combat de la récupération du ballon qu'avant l'avertissement : Tommasi et Zannetti. Dans ce contexte, nous considérons que les avertissements concernent la segmentation narrative et modale.

²¹⁵ *LE MONDE*, « Le Mondial », le 20 juin 2002, page III. Nous montrons le nombre d'occasions sans modification, tandis que nous reformulons le nombre de tirs dans un tableau.

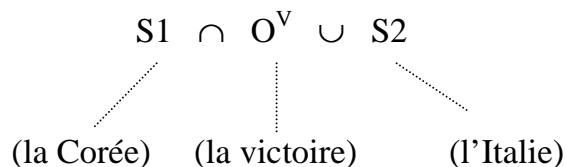
²¹⁶ Voir les figures 5 et 6.

²¹⁷ *L'ÉQUIPE*, le 19 juin 2002, page 6.

²¹⁸ Voir la figure 7.

1.3.1. Trois segments narratifs

En rendant compte du résultat final, nous constituons un schéma de conséquence du match. La conséquence s'écrit de la manière suivante :



Pour arriver à la conséquence finale, le match passe par trois sous-épreuves, c'est-à-dire que le schéma narratif du match contient trois sous-programmes narratifs. Les trois dominations alternatives déterminent les trois segments narratifs. De plus, le nombre de dominations détermine la conséquence du schéma narratif. En arrivant à deux conséquences positives, l'actant collectif de la Corée domine l'autre actant, l'Italie.

Tout d'abord, nous segmentons le match en trois selon le nombre de buts marqués (2-1 en faveur de la Corée). La domination présumée par chaque épreuve narrative alterne entre deux actants collectifs. La première domination est pour l'Italie, tandis que la deuxième et la troisième sont pour la Corée. Désormais, nous analysons un à un les trois segments.

Premier segment

Le premier segment est marqué par le but de Vieri (18^e min). Nous observons si la première domination narrative est justifiée par la domination figurative. Or, la domination figurative ne peut pas être déterminée par la statistique du journal. Il donne des chiffres toujours selon le temps

réglementaire. Comme les segments narratifs ne correspondent pas à ces séquences, nous devons nous appuyer sur le tableau de la segmentation réglementaire.

	touche	coup franc	penalty	corner	coup de pied de but
Italie	5	5		2	
Corée	5	2	1	1	1

Le tableau montre la domination figurative de l'Italie. Surtout, elle enchaîne trois coups francs, une touche et un corner juste avant de marquer le but. Le premier segment narratif est déterminé par la domination figurative. L'Italie est l'actant dominant dans le premier segment. La première conséquence positive est pour l'Italie. Si nous résumons le premier segment, la domination figurative correspond à la domination narrative qui débouche sur la conséquence positive.

Deuxième segment

Le deuxième segment se distingue avec l'égalisation de la Corée (88^e min). Par rapport au premier segment, le deuxième constitue un grand segment, surtout au niveau temporel. Il dure 70 minutes.

En arrivant à l'égalisation, la Corée devient actant dominant du deuxième segment. Nous observons la relation entre la domination narrative et la domination figurative dans le deuxième segment. Nous établissons un tableau de statistique du deuxième segment.

	touche	coup franc	corner	coup de pied de but
Italie	21	17	3	2
Corée	23	16	3	7

Les chiffres sont équilibrés entre les deux équipes sauf pour le nombre de coups de pied de but. La domination figurative ne prouve pas la domination narrative. Sans une vraie domination figurative, la Corée parvient à la domination narrative. Si nous rendons compte du nombre de coups de pied de but qui signifie le nombre d'attaques subies, la statistique est légèrement favorable pour l'Italie.

Pourtant, comme ce segment est long, la domination figurative est plus complexe. Elle peut être alternative dans un segment narratif. Pour mieux interpréter le deuxième segment, nous devons examiner de plus près la domination alternative du niveau figuratif.

Comme nous le voyons souvent dans le football, juste après avoir encaissé un but, la réaction de la Corée se distingue nettement. Entre le 26^e segment réglementaire et le 50^e (à peu près, une durée de 15 minutes), la Corée dispose de deux fois plus de remises en jeu que l'Italie : 17 contre 8. Cette réaction prouve la domination figurative de la Corée.

Ensuite, nous voyons deux dominations alternatives avant la pause. Une courte domination est marquée de chaque côté ; l'Italie dispose de 7 remises en jeu contre une seule pour la Corée (entre les segments 51 et 58) ; à son tour, la Corée joue 5 remises en jeu contre une seule pour l'Italie (entre les segments 59 et 64).

En commençant la deuxième période, le jeu est équilibré, si ce n'est une courte domination italienne avant l'égalisation. Entre les segments

réglementaires 66 et 90 (à peu près, une durée de 20 minutes), le jeu est très équilibré. La domination italienne se distingue entre les segments 91 et 100 dans lesquels nous remarquons les trois coups de pied de but de la Corée qui présupposent l'attaque italienne. Ainsi, l'Italie dispose successivement de 10 remises en jeu. Après cette domination, le match retrouve l'équilibre jusqu'à l'égalisation.

Désormais, nous montrons dans un tableau des aspects alternatifs de la domination figurative du deuxième segment narratif.

Actant dominant	Corée	Italie	Corée
Numéro de segment réglementaire	26-50 (une durée de 15 minutes)	51-58 (une durée de 6 minutes)	59-64 (une durée de 7 minutes)
	-	Italie	-
	66-90 (une durée de 22 minutes)	91-100 (une durée de 6 minutes)	100-122 (une durée de 14 minutes)

Pour mieux comprendre ce tableau, nous introduisons l'aspectualité. Il s'agit de savoir comment la durativité et l'itérativité fonctionnent pour la détermination de la domination figurative. Tout d'abord, la durée de chaque segment nous permet de distinguer les dominations à long terme et à court terme. En marquant la domination à long terme (15 minutes), la Corée devance l'Italie au niveau de la durée totale de la domination : 22 minutes pour la Corée et 12 minutes pour l'Italie. Ensuite, les phases alternatives de la domination s'interprètent par l'itérativité. Dans le tableau, nous prenons en compte les aspects répétitifs de la domination des deux équipes ; la domination se répète deux fois de chaque côté. Si l'itérativité est en équilibre entre les

deux équipes, la durativité distingue les phases dominantes entre les deux équipes.

En rendant compte de l'aspectualité, nous explicitons la domination figurative du deuxième segment que le nombre de remises en jeu a montrée partiellement.

Troisième segment

Le troisième segment narratif se caractérise par le but décisif de la Corée (117^e min). Dans ce segment, la Corée devient actant dominant. Le tableau statistique s'écrit de la manière suivante :

	touche	coup franc	corner	coup de pied de but
Italie	5	5	1	3
Corée	2	6	6	1

La domination figurative garantit la domination narrative de la Corée. Surtout, le nombre de corners montre un net avantage pour la Corée.

Nous rendons compte des statistiques données par *LE MONDE*. Comme le troisième segment correspond à la prolongation, nous prenons, sans modification, le nombre de tirs et d'occasions pour éclaircir la détermination de la domination narrative par la domination figurative. La Corée devance l'Italie pour le nombre de tirs : 4 contre 2. Le nombre d'attaques dans les 30 mètres prouve aussi la domination figurative de la Corée : 16 contre 11. Même si l'écart n'est pas grand, le nombre d'occasions est favorable pour la Corée.

En fin de compte, les statistiques du match nous montrent la relation équivalente entre les deux types de domination. La domination narrative de la Corée repose sur la domination figurative.

Or, nous remarquons la domination figurative de l'Italie juste avant le but décisif. L'Italie procède aux cinq segments favorables qui correspondent aux segments réglementaires 152-156 : 1 touche, 1 corner, 2 coups francs et 1 faute de hors-jeu.²¹⁹ Malgré la domination très nette d'une durée de 5 minutes, l'Italie concède le but décisif.

Ces segments correspondent à un segment d'attaque au niveau tactique. Nous considérons que l'enchaînement entre les deux types de segment n'a pas bien fonctionné. Surtout, en effectuant les trois dernières remises en jeu, deux coups francs et un corner, les Italiens ne jouent pas vraiment haut. Seul quatre joueurs se trouvent sur la surface de réparation à chaque remise en jeu. Selon la conception de la bonne distance, ils n'ont pas trouvé la juste mesure ; ils jouent avec trop peu d'attaquants, et ils jouent trop bas pour concrétiser les chances. Nous avons remarqué la tactique limitée qui est causée par l'expulsion de Totti. Celle-ci peut être à l'origine du mauvais fonctionnement de cet enchaînement.

Du point de vue de l'équipe bénéficiant de la supériorité numérique, l'expulsion d'un joueur adverse lui donne la chance de développer plus facilement son jeu. Elle peut avoir une possibilité de jouer haut et de devenir plus offensive. En subissant les trois remises en jeu de l'adversaire, les attaquants coréens ne participent pas à la défense, mais ils restent dans le camp italien. Ce contre-programme de la Corée est choisi en considération du programme de méfiances induit par l'expulsion de Totti.

²¹⁹ La faute de hors-jeu concède à l'adversaire le coup franc indirect, mais elle présuppose que l'équipe joue haut. C'est pourquoi nous avons défini la remise en jeu comme favorable à l'Italie.

Cette tactique coréenne débouche sur le succès, le but décisif. Comme nous l'avons remarqué dans la conception de la *mémoire* de Brandt, la connexion cognitivo-pragmatique n'est pas rigide dans le cas du football. Ainsi, comme dans cet exemple, nous ne pouvons pas prévoir quel programme fonctionnera bien.

1.3.2. Structure narrative du match

Désormais, en rendant compte des trois segments, nous montrons la domination narrative de la Corée dans le match. La caractéristique du match repose sur l'équivalence entre les deux types de domination. Chaque segment narratif est déterminé par la domination figurative.

Avec cette observation, nous déterminons l'actant dominant du match qui est le protagoniste de la conséquence finale. Ainsi, il s'agit de savoir si la conséquence en faveur de la Corée est confirmée par la domination figurative. Si nous prenons en compte les chiffres des journaux, nous pouvons mieux éclaircir la relation entre les deux types de domination.

Le nombre de positions d'attaque dans les 30 mètres est équilibré entre les deux équipes ; il est légèrement favorable pour la Corée : 58 positions contre 50 positions. En revanche, le nombre de tirs donne un avantage à l'équipe de d'Italie : 16 contre 13. La possession du ballon donne un autre avantage à l'équipe coréenne : 56% contre 44%.²²⁰ Le nombre de remises en jeu montre une égalité entre les deux équipes ; les deux équipes effectuent presque le même nombre de remises en jeu favorables que nous calculons à

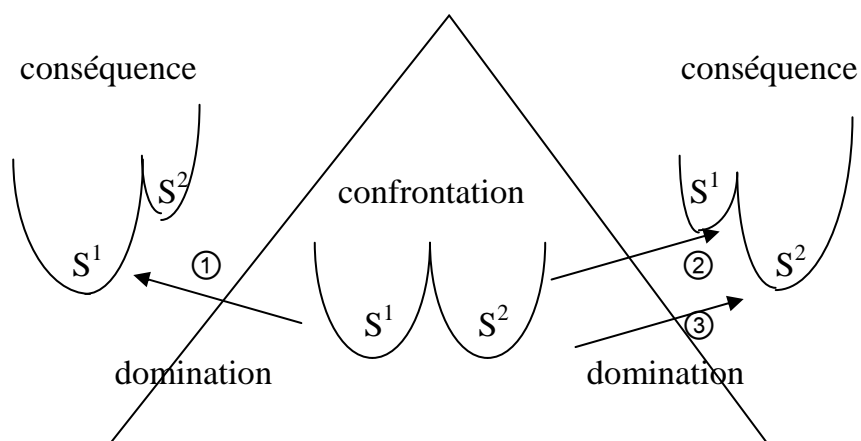
²²⁰ *LE MONDE*, « Le Mondial », le 20 juin 2002, page III. Pour la possession du ballon, nous nous référons au même journal.

partir du tableau statistique des trois segments : 73 pour l'Italie contre 70 pour la Corée. Pour faciliter les analyses suivantes, nous présentons un tableau qui totalise les chiffres des trois segments comme suit :

	touche	coup franc	corner	coup de pied de but	penalty
Italie	31	27	6	5	
Corée	30	24	10	9	1

A partir des statistiques, nous inférerons la domination équilibrée du niveau figuratif entre les deux équipes. Si le résultat final nous permet de supposer un match serré, les statistiques confirment cette caractéristique du match. En arrivant à ce stade, nous déterminons la physionomie du match.

Désormais, nous constituons le schéma narratif du match en le visualisant sur le *cusps*.



Chaque passage monocatastrophique correspond au passage entre la domination et la conséquence positive d'une équipe qui se figurativise en but marqué. Nous supposons que S^1 est l'équipe de l'Italie, l'actant de la première domination. Nous avons aussi numéroté chaque passage catastrophique ; le premier passage correspond au premier but de l'Italie, alors que les passages 2 et 3 signifient l'égalisation et le but décisif de la Corée. Cette visualisation nous permet d'observer d'un coup d'œil le schéma narratif du match.

2. Les statuts actantiels des deux sujets collectifs

Après avoir effectué la segmentation du match, nous déterminons des statuts actantiels des deux sujets collectifs. Il est question de savoir qui est le plus actif. En distinguant les statuts actantiels, nous interprétons mieux différentes phases du match.

2.1. L'application des trois critères au match

Nous appliquons au match trois critères de l'activité actantielle. Dans un match équilibré comme celui de notre corpus, il est important de rendre compte de tous les critères possibles. En nous appuyant sur les trois types de segmentation, nous déterminerons l'activité actantielle.

La spatialité

S'il est difficile de déterminer la configuration spatiale de l'actant chaque instant du match, il est possible de déterminer l'activité actantielle du match. Nous disposons de critères chiffrés déterminant la position haute des actants sur le terrain.

Parmi les segments réglementaires, nous trouvons sans difficulté les segments qui contiennent la spatialité déterminant l'activité actantielle : 10 corners pour la Corée contre 6 pour l'Italie et 5 coups de pied de but pour l'Italie contre 9 pour la Corée.²²¹ En dehors de ces deux types de remises en jeu, nous pouvons aussi considérer les coups francs et les touches qui ont lieu en haut de terrain, dans le camp adverse. Nous les extrairons à partir du tableau de segments réglementaires. La Corée effectue 10 coups francs et 11 touches dans le camp de l'Italie, alors que l'Italie effectue 13 coups francs et 14 touches dans le camp coréen. Au total, 32 remises en jeu figuratisent la position en haut de terrain de l'équipe coréenne : 10 coups francs, 11 touches, 10 corners et 1 penalty. De plus, 5 coups de pied de but de l'Italie présupposent la présence de la Corée en haut de terrain. Du côté de l'Italie, 33 remises en jeu figuratisent cette position : 13 coups francs, 14 touches et 6 corners. Nous ajoutons 9 coups de pied de but de la Corée. En rendant compte de ces chiffres, nous trouvons que l'activité actantielle est équilibrée entre les deux sujets collectifs. Pourtant, il faut remarquer un léger avantage pour l'Italie.

Au niveau tactique, la spatialité est figuratisée par le système de jeu. Comme nous l'avons analysé, la configuration actorielle de l'Italie, au départ,

²²¹ Nous nous rappelons que le nombre de coups de pied de but détermine la position basse de l'équipe qui les a effectués. Cette remise en jeu présuppose logiquement la position haute sur le terrain de l'adversaire. Autrement dit, elle présuppose une sortie d'une ligne de but de l'adversaire qui est le synonyme de tir ou de tentative de l'attaque. Ainsi, 9 coups de pied de but de la Corée signifient l'activité italienne.

est plus haute que celle de la Corée : 4-4-2 contre 3-4-3. A première vue, le système de jeu de la Corée se trouve plus haut. Si nous l'observons de plus près, les joueurs coréens se trouvent plus bas que ceux de l'Italie. Le système 3-4-3 peut s'interpréter par 5-2-2-1 ; deux parmi les quatre milieux s'occupent de plus de défense que d'attaque ; deux parmi trois attaquants doivent participer au combat de milieu. En revanche, l'Italie joue typiquement au 4-4-2 ; un parmi les quatre milieux joue en tant que meneur de jeu. A partir de cette observation, nous considérons que l'Italie était un actant actif avec son premier système de jeu.

Ensuite, avec les changements de joueurs, le statut actantiel des deux équipes change. L'activité actantielle augmente avec les trois changements du côté de la Corée. Trois attaquants complémentaires rendent plus haute la configuration spatiale de la Corée. Celle-ci devient de plus en plus active avec trois changements successifs. Quant à l'équipe italienne, la configuration spatiale évolue vers le sens contraire. Avec un changement défensif et une expulsion, la configuration recule en bas de terrain. Sur le plan spatial, l'activité actantielle s'affaiblit de plus en plus.

En ce qui concerne la segmentation narrative, la spatialité est figurativisée par certaines formes figuratives de la domination. Pour cette détermination, nous reprenons le nombre de tirs et le nombre de positions d'attaque dans les 30 mètres. En général, chaque tir présuppose la présence de l'équipe d'attaque devant le but. Ainsi, le nombre de tirs montre combien une équipe se trouve fréquemment devant le but. Les seize tirs de l'Italie signifient qu'elle se trouve efficacement en haut de terrain par rapport aux 13 tirs de la Corée. Le nombre de positions d'attaque dans les 30 mètres concernent directement la spatialité. L'équipe qui dispose d'un plus grand nombre de ces positions possède le statut le plus actif. Avec les 58 positions, la Corée est légèrement plus active que l'Italie qui dispose de 50 positions.

En observant la spatialité sur les trois niveaux de segmentation, nous nous demandons si cet élément est vraiment valable pour déterminer l'activité actantielle du match. Si la Corée est plus active dans certains domaines, l'Italie est plus active dans d'autres domaines. Surtout, la difficulté vient du fait que chaque avantage pour une équipe est très léger. Pour déterminer qui est plus actif ou passif, il nous faut examiner d'autres critères.

La conjonction avec l'objet de valeur : possession du ballon

Nous déterminerons deuxièmement le statut actantiel des deux équipes par la conjonction. Tout d'abord, au niveau de la segmentation réglementaire, nous prenons en compte le nombre de remises en jeu qui correspond au nombre de possessions du ballon. Avec 75 remises en jeu, la Corée devance l'Italie qui n'a effectué que 68 remises en jeu. Pourtant, comme nous l'avons explicité, un actant peut aussi être actif sans avoir le ballon. C'est pourquoi nous avons marqué le lieu d'action pour chaque segment réglementaire. En extrayant la spatialité de chaque remise en jeu, nous disposons d'un critère plus élaboré de l'activité actantielle. Pour enchaîner la spatialité et la conjonction, nous nous appuyons encore une fois sur le nombre de remises en jeu qui ont lieu en haut de terrain : 32 sur 75 remises en jeu pour la Corée et 33 sur 68 pour l'Italie.

Or, le simple nombre de remises en jeu ne correspond pas au temps de possession du ballon. Chaque remise en jeu peut déboucher sur la possession à long terme ou à court terme. C'est pourquoi nous prenons en compte le pourcentage de possession du ballon : 56% pour la Corée vs 44% pour l'Italie. En considérant ce pourcentage, l'actant collectif de la Corée est plus actif dans l'ensemble du match. La télévision montre au cours du match le pourcentage

de la possession du ballon : 58% vs 42% en faveur de la Corée (27^e min), 62% vs 38% (après la première période). Avec cette indication, nous inférons que la Corée possède davantage le ballon dans les dernières vingt minutes de la première période. Dans le match, le pourcentage de possession du ballon évolue tout au long du match comme les autres statistiques.

En prenant en compte les deux statistiques, nous considérons que la Corée était plus active que l'Italie. Désormais, pour la meilleure détermination des statuts actantiels, nous observons le troisième critère.

La domination en qualité de jeu

Lors de la segmentation narrative, nous avons examiné les statistiques du match. Pour déterminer l'activité actantielle, nous remarquons ici la relation entre les deux types de domination. Tout d'abord, nous insistons sur le fait que la domination figurative est équilibrée entre les deux sujets. Autrement dit, ce critère n'est pas efficace pour déterminer l'activité actantielle. Ainsi, c'est la domination narrative qui détermine le statut actif au niveau narratif. La victoire qui est déterminée par la légère domination figurative donne à l'équipe coréenne le statut actantiel d'activité. Cet élément est crucial dans le match où les autres éléments sont partagés en équilibre entre les deux actants collectifs.

En dominant deux fois l'adversaire au niveau narratif, la Corée confirme son statut actif à l'issue du match.

En prenant en compte les trois critères, nous déterminons les statuts actantiels du match ; la Corée est plus active que l'Italie. Pourtant, le statut actantiel de l'Italie n'est pas complètement passif. Même s'il est moins actif

que celui de la Corée, il n'en reste pas à la passivité. Comme les différents chiffres le montrent, le statut actantiel doit être déterminé graduellement entre les deux sujets collectifs. La simple dichotomie, l'activité et la passivité, peut cacher les phases essentielles du match.

2.2. Détermination des statuts actantiels au niveau phrastique : l'actant positionnel et l'actant transformationnel

Si nous avons déterminé précédemment les statuts actantiels, désormais, nous examinons la manifestation phrastique de ces statuts. Le titre de journal est exemplaire pour l'analyse de cette manifestation. Nous observons les deux journaux que nous avons cités pour les statistiques du match.

La Corée arrache la victoire à l'Italie.

Les diables rouges ont créé la surprise en battant la Squadra azzurra grâce à un « but en or » marqué pendant la prolongation, à la 117^e minute.²²²

INCROYABLE COREE.

La Corée du Sud a créé une immense surprise en sortant hier l'Italie, battue (2-1) au « but en or », en huitième de la Coupe du monde.²²³

Les deux journaux présentent la victoire de la Corée quasiment de la même manière. Pour expliciter la situation, nous reformulons les phrases des journaux de la manière suivante :

²²² *LE MONDE*, « Le Mondial », le 20 juin 2002, page III.

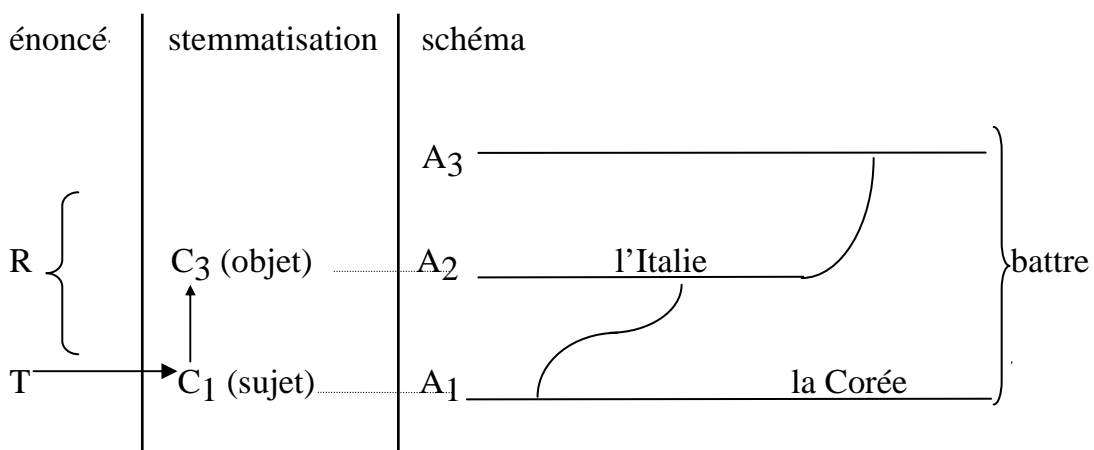
²²³ *L'ÉQUIPE*, le 19 juin 2002, page 1.

La Corée a battu l'Italie.

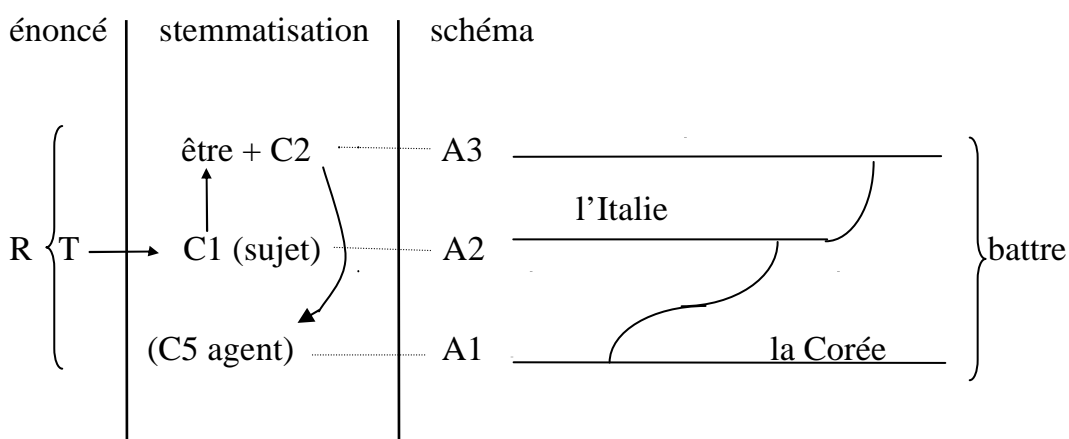
La projection des actants positionnels sur les actants transformationnels explique cette manifestation phrastique du schéma de la victoire de la Corée. Les statuts actantiels que nous avons déterminés dans la configuration générale du match se manifestent aussi clairement au niveau phrastique. La source se projette sur la Corée, alors que l'Italie reçoit le statut de cible. Ces projections permettent la manifestation phrastique des statuts actantiels que nous avons déterminés au niveau narratif. Elles se manifestent surtout sous la forme de la subjectivisation de l'actant actif, la Corée.

Si nous revenons aux autres conceptions du niveau phrastique, nous expliquons mieux la relation entre les deux niveaux phrastique et actantiel. Selon la théorie casuelle, la distribution du trait Ergatif à la Corée garantit son statut actif. La schématisation de Per Aage Brandt montre la relation entre la structure actantielle et la manifestation phrastique. Les statuts des deux actants sont explicités par la mise en parallèle de la stemmatisation syntaxique et du schéma sémantique dans la structure de T/R.

Nous visualisons notre exemple de la manière suivante :



Nous pouvons supposer la subjectivisation de l'Italie par la transformation passive : *L'Italie est battue par la Corée*. Même si le point de vue italien est renforcé, le statut des deux actants reste le même.



En examinant les deux tableaux, nous remarquons que les deux types de subjectivisation impliquent un changement de point de vue. Le choix des journaux français ne repose pas sur l'identification entre le journal et une des équipes, dans la mesure où les deux nations étrangères jouent le match. C'est l'idéologie de la victoire qui détermine la subjectivisation de l'actant actif, vainqueur du match. Surtout, dans le contexte où le favori du match est battu, la subjectivisation de la Corée est plus persuasive.

3. Les protagonistes du football

Lors de la construction sémiotique du football, nous avons déterminé les spécificités de ses actants. Nous montrerons quelques phénomènes du match qui s'interprètent par ces spécificités. Nous nous concentrons surtout sur la relation entre l'arbitre et les joueurs, et sur les spécificités de l'observateur.

3.1. L'action de simulation

Nous procéderons d'abord à l'analyse sémiotique de la simulation. Concrètement, il s'agit de l'action de simulation de Totti qui entraîne son expulsion. Nous commençons par observer le règlement qui sanctionne cette action.

Décision 5

Toute action de simulation qui a lieu sur le terrain de jeu et qui a pour but de tromper l'arbitre doit être sanctionnée comme comportement antisportif.²²⁴

La simulation du jeu est très variable au niveau figuratif. Par exemple, pour obtenir le coup franc, un joueur fait semblant d'être la victime de la faute adverse ; il tombe tout seul ou à la suite d'un petit contact. S'il réussit sa simulation, il obtiendra un coup franc. Dans le cas contraire, il risquera d'être

²²⁴ [Http://www.fifa.com](http://www.fifa.com), LOI 12 – Fautes et comportement antisportif, Décision de l'international F.A. Board, Lois du jeu, p. 27.

sanctionné par un avertissement. L'utilisation des mains, qui est interdite dans le football et cachée dans un angle mort, fait partie de la simulation qui est un acte visant à tromper l'arbitre.

Tout d'abord, cette action concerne directement l'interaction cognitive entre l'observateur et l'informateur ; le deuxième veut cacher son action et échapper à l'observation, alors que le premier veut observer toutes les actions. Ensuite, l'observation peut déboucher sur la sanction ou sur l'attribution d'un coup franc ; l'arbitre dispose d'un autre rôle actantiel, celui de Destinateur. Ainsi, l'acte de simulation doit s'interpréter à la fois par l'interaction cognitive entre les sujets cognitifs et par la relation dissymétrique entre le Destinateur et le Destinataire.

3.1.1. L'interaction cognitive entre l'observateur et l'informateur

Pour bien comprendre ce petit jeu entre l'arbitre et le joueur, nous revenons à l'interaction cognitive entre l'observateur et l'informateur. La simulation du jeu est exemplaire pour la montrer. L'action du joueur se trouve certainement sur la dimension pragmatique. Pourtant, l'hyper-savoir est en jeu. En organisant l'acte de simulation, le joueur n'est plus un simple objet cognitif de l'observation. Dans la mesure où il organise des informations, il devient informateur. En tentant de simuler son jeu, le joueur sait que l'arbitre l'observe. Donc, il essaie de faire observer à l'arbitre le simulacre qu'il a construit. Dans notre exemple, Totti devient un informateur qui a pour objet de simuler son acte et d'obtenir le penalty.

L'arbitre dispose aussi de l'hyper-savoir. Il sait que les joueurs sont conscients de sa présence et de son observation. Il cherche l'observation la plus complète possible en surmontant la résistance des joueurs. Ainsi, elle s'interprète dans la structure de l'intersubjectivité cognitive. Si la compétence modale de l'informateur est plus forte que celle de l'observateur, l'informateur peut obtenir un coup franc. Dans le cas contraire, l'arbitre, en tant que Destinateur, sanctionne les joueurs qui tentent la simulation. Ainsi, Totti est sanctionné par le carton jaune. Son action de simulation n'échappe pas à l'observation de l'arbitre.

Or, cette expulsion à la suite de la simulation concerne aussi le problème de la perception imparfaite de l'observateur. En dehors de l'interaction cognitive, la perception détermine la décision du Destinateur. Nous prenons comme exemple les deux entretiens des joueurs italiens.

L'expulsion de Totti est scandaleuse. L'arbitre était à cinquante mètres de l'action. (...)

L'arbitre était un petit gros, dit-il. Vous l'avez vu, il avait bien 20 kilos de trop. Je ne comprends pas que dans une compétition où on rassemble les meilleures équipes du monde on ne puisse pas prendre les meilleurs arbitres.²²⁵

Nous n'essayons pas de vérifier si les réclamations italiennes sont vraies ou pas. Nous remarquons seulement que les Italiens mettent en cause la perception de l'arbitre. Maldini considère que la distance élevée n'a pas permis à l'arbitre d'observer correctement cette action. Nesta reproche à l'arbitre de ne pas avoir la compétence physique pour exercer au mieux son arbitrage ; selon lui, l'arbitre est trop gros pour suivre efficacement toutes les actions. En général, l'arbitre est moins athlétique que les joueurs. Parfois, l'action rapide des joueurs dépasse la vitesse de déplacement de l'arbitre.

²²⁵ *L'ÉQUIPE*, le 19 juin 2002, page 6. Le premier entretien est celui de Paolo Maldini, alors que le deuxième concerne Alessandro Nesta.

Ainsi, la condition physique peut devenir une des raisons de la perception imparfaite.

En résumé, les Italiens mettent en cause la modalité du *savoir* ; ils considèrent que l'arbitre n'a pas bien vu l'action. En ce sens, l'arbitrage n'est pas équilibré pour les Italiens. D'un autre côté, si nous supposons que l'arbitre a bien vu l'action, le *vouloir* détermine l'arbitrage équilibré. Il veut sanctionner cette action avec le carton jaune. Si les Italiens disent que le carton jaune est sévère, l'arbitrage n'est pas équilibré par le *vouloir*. Or, l'observation des entretiens des joueurs italiens nous montre qu'ils insistent sur l'arbitrage non-équilibré du *savoir*.

Les remarques des deux joueurs indiquent la perception imparfaite de l'arbitre. Pourtant, pour la sémiotique, il ne s'agit pas de savoir si la perception est ou n'est pas imparfaite. Par exemple, la vidéo du match montre que l'arbitre se trouve à 10-15 mètres de l'action contrairement à ce que prétend Maldini. Nous ne développerons pas cette question qui demande une autre dimension de travail que la sémiotique.

Pour expliciter le problème de l'arbitrage, lié à l'action de simulation, nous ajoutons une autre remarque. L'arbitrage de ce genre d'action est toujours délicat en raison de la gradualité continue des fautes et de la gradualité discontinue des sanctions. Pour cette action, il peut y avoir un penalty ou une sanction de la simulation ; le corner est aussi possible, parce que le ballon est sorti de la ligne de but par la défense coréenne. L'arbitre a jugé cette action comme simulation. Si nous prenons un autre exemple de simulation échouée, nous montrons mieux l'arbitrage délicat. A la 80^e minute, Totti dispute la possession du ballon à Hong Myung-Bo. Celui-ci parvient à prendre le ballon. Même si Totti n'a pas reçu de coup sur le visage, il tombe en se saisissant la tête. Le ralenti de l'action montre cette simulation. L'arbitre ne lui accorde pas le coup franc ni ne le sanctionne. Les deux actions de simulation débouchent sur des conséquences complètement différentes. Elles

sont exemplaires pour montrer deux arbitrages différents de la même action, ce qui est une preuve de plus de la gradualité continue des fautes et de la gradualité discontinue des sanctions.

Nous remarquons que l'expulsion de Totti est très contestée par les joueurs italiens. Si nous n'avons pas pour objet de chercher la vérité de l'action, nous pouvons mieux expliquer l'arbitrage contesté en introduisant la véridiction.

3.1.2. La véridiction et le conflit des points de vue

Le jugement est souvent contesté dans le cas de fautes peu évidentes. Pourtant, la contestation n'influence pas ou ne change pas la décision de l'arbitre. Comme nous l'avons confirmé, l'arbitre est le seul acteur sur le terrain qui définit et garantit les valeurs du jeu. Il assume le rôle actantiel de Destinateur-judicateur. Les joueurs doivent obéir aux arbitrages. Parfois, le joueur peut devenir la victime des erreurs de l'arbitrage.

La sémiotique n'examine pas l'arbitrage pour déterminer s'il est correct ou pas. L'arbitrage est réservé exclusivement au football. La sémiotique cherche le mécanisme de l'arbitrage pour expliquer ses différents aspects figuratifs. La sanction de la simulation est une des figures de l'arbitrage. Dans notre exemple, l'arbitre juge que Totti est tombé tout seul pour obtenir le penalty. Il le sanctionne par un autre carton jaune.²²⁶ D'où vient une instruction : l'accomplissement d'un rôle actantiel de Destinateur-judicateur par l'arbitre.

²²⁶ Dans un match, le deuxième carton jaune correspond au carton rouge qui entraîne l'expulsion.

L'exemple de faux-héros nous aide à mieux comprendre le mécanisme de la simulation. Le faux-héros est défini par la combinaison du *non-être* et du *paraître*, dans la mesure où il essaie de cacher sa vraie identité. Le Destinateur doit révéler la vraie identité de faux-héros. Nous considérons que ce processus de la reconnaissance équivaut à la sanction cognitive.

La sanction peut être erronée dans deux sens. En premier, le Destinateur n'arrive pas à révéler le *non-être* du faux héros. Dans ce cas-là, celui-ci est considéré comme vrai héros. La reconnaissance erronée accompagne la récompense positive pour le faux-héros. Au football, si l'arbitre ne sanctionne pas la simulation, le joueur bénéficie d'un coup franc ou d'un penalty. En deuxième lieu, l'arbitre considère comme tricheur le joueur qui est victime de la faute. Ce cas est caractérisé par la manifestation du *non-paraître* de l'immanence de l'*être*. Le *non-paraître* provoque directement la sanction du joueur.

Le conflit entre l'arbitrage et la contestation du joueur concerne directement la véridiction. Du point de vue de l'arbitre, il s'agit d'une simulation : la mise en corrélation du *non-être* et du *paraître*. Du point de vue du joueur sanctionné, il s'agit d'une erreur de l'arbitrage. Ce qu'il réclame est expliqué par la mise en corrélation de l'*être* et du *non-paraître*. Les deux mises en corrélations sont complètement incompatibles. D'où le conflit entre les deux points de vue. Même si le conflit persiste, l'arbitre, en tant que Destinateur, impose sa décision au joueur.

3.1.3. La contestation : la relation dissymétrique entre le sujet et le Destinateur

En examinant le jugement de la simulation, nous avons déjà déterminé le rôle actantiel de Destinateur assumé par l'arbitre. En prenant comme exemple la contestation, nous pouvons mieux expliquer ce rôle.

Comme la contestation est considérée comme une faute antisportive, elle peut entraîner le carton jaune.

Un joueur se voit infliger un avertissement (carton jaune) quand il commet l'une des sept fautes suivantes : (...)
2. il manifeste sa désapprobation en paroles ou en actes.²²⁷

Nous trouvons un exemple de la contestation dans le match. Zanetti reçoit le carton jaune (60^e min) à la suite de la contestation contre l'arbitrage. Cette sanction doit se distinguer d'autres sanctions qui concernent les jeux irréguliers ; les 9 cartons jaunes sont distribués aux joueurs, mais un seul concerne la contestation : celui de Zanetti.

Même si l'arbitre et les joueurs partagent la même règle du jeu, leur jugement diverge souvent ; Zanetti considère que l'action n'est pas une faute, tandis que l'arbitre pense le contraire. Ainsi, la sanction de la contestation présuppose le conflit entre deux systèmes de valeurs. Quand le Destinateur sent que le sujet menace le système de valeurs, il le sanctionne pour défendre son système de valeurs. En même temps, il lui impose d'accepter son système de valeurs. En contestant l'arbitrage, Zanetti reçoit un carton jaune. S'il insiste plus, il risque d'être expulsé du match. S'il refuse d'accepter le système de valeurs du Destinateur, il ne peut pas rester dans le monde construit par cet

²²⁷ [Http://www.fifa.com](http://www.fifa.com), LOI 12 – Fautes et comportement antisportif, Lois du jeu, p. 26.

actant. Comme la relation entre les deux actants est dissymétrique, la contestation accompagne toujours le même résultat.

Dans le match, il y a plusieurs contestations, mais le carton jaune n'est pas distribué à chaque fois. Car le même principe de l'arbitrage des fautes s'applique à la contestation ; ainsi, la gradualité continue des contestations et la gradualité discontinue des sanctions sont à l'origine de différents arbitrages de la contestation.

3.2. Les spectateurs, le douzième joueur

Nous avons montré précédemment le statut spécial de l'observateur du football. Désormais, nous l'observerons dans le match. Nous examinerons comment ils influent sur le match.

Selon la dynamique du public, les supporters des deux pays font partie du deuxième groupe ou du troisième. Quand il s'agit d'un match international, la situation est plus claire. Si nous supposons deux camps de supporters, chaque camp supporte son pays. Pour les Italiens, même s'ils sont minoritaires, ils ont le statut de vrai supporter. Pour assister au match, ils sont venus en Corée. Ils portent le maillot typique de l'Italie et constituent un groupe dans la tribune. Du côté des Coréens, ils sont chez eux et ils sont donc majoritaires dans la tribune.

En observant les spectateurs du match, nous nous interrogeons sur leur statut. Quand il s'agit d'un match international, la dynamique du public n'est pas trop fluctuante. La troisième groupe détermine le statut des spectateurs.

Nous citons l'entretien de l'entraîneur de la Pologne.

C'est une très bonne équipe, très bien organisée, merveilleusement supportée. Les fans ne sont pas comme en Europe, à attendre les occasions pour s'enflammer. Ils sont tout le temps derrière les leurs.²²⁸

Comme nous le remarquons, les spectateurs coréens restent supporters tout au long du match. Nous prenons un autre exemple. Après l'expulsion de Totti, le commentateur du match dit que les Coréens jouent 12 contre 10. Il considère les supporters comme le douzième joueur.²²⁹ Ces remarques nous permettent de conclure que les spectateurs de ce match international gardent le statut stable de supporters.

Pourtant, nous rencontrons une difficulté pour déterminer la dynamique du public. S'il s'agit de la transmission du match à la télévision, il est difficile de saisir des mouvements des spectateurs. En général, les caméras se concentrent sur le spectacle des joueurs. Elles captent seulement les réactions des spectateurs aux moments importants. Par exemple, lorsqu'un but est marqué ou un joueur est expulsé. Ainsi, il est difficile de suivre des aspects dynamiques du public. En écoutant des chants et des cris des supporters, nous inférons qu'ils sont toujours derrière leurs joueurs. Cet aspect est observé tout au long du match du côté des supporters coréens.

Du côté des supporters italiens, nous manquons d'informations. Ces derniers étant minoritaires, nous ne les entendons pas. Leur présence n'est pas visible sans mise au point des caméras. Même lors du but marqué par Vieri, les caméras ne cherchent pas les supporters italiens, mais elles montrent la stupeur des spectateurs coréens. Nous observons une seule fois quelques petits groupes d'italiens qui chantent leur hymne national.

²²⁸ *L'ÉQUIPE*, le 05 juin 2002, page 18. L'entretien de Jerzy Engel, l'entraîneur polonais, après la défaite contre la Corée. Il s'agit du match entre la Corée et la Pologne, la première phase de la Coupe du monde 2002.

²²⁹ Le match transmis sur TF 1 est animé par Christian Jeanpierre et Jean-Luc Arribart.

Malgré les difficultés, nous ne trouvons pas la régression des supporters en simple public qui est le premier groupe dans la dynamique du public. Le match est caractérisé par le statut permanent des supporters. Même s'il s'agit d'un match international, les spectateurs peuvent avoir différents statuts. Si une équipe encaisse trois buts au début du match, le statut des supporters peut être affecté. Dans le cas de notre corpus, la tendance du match détermine les statuts des supporters. Comme la domination figurative et le score le montrent, le match garde la tension jusqu'au dernier moment. Les spectateurs comme les joueurs ne lâchent pas le match. Ainsi, leur statut de supporters est conservé tout au long du match.

En examinant la dynamique du public du match, nous devons aussi prendre en compte la présence des téléspectateurs des écrans géants. Précédemment, nous avons distingué le spectateur de la tribune du téléspectateur. Nous remarquons ici un autre type de téléspectateur. A l'occasion du match, les Coréens et les Italiens se sont rassemblés devant les écrans géants.

Dans toutes les villes italiennes, des milliers de tifosi s'étaient rassemblés devant des écrans géants malgré la canicule, 50 000 à Rome, 35 000 à Milan, autant à Turin.²³⁰

Cent mille ici, des millions ailleurs. Place de l'Hôtel-de-Ville, ils sont 500 000. (...) Des dizaines (centaines ?) de milliers de Coréens se sont d'abord rassemblés dans le centre de Séoul pour assister au match de leur équipe contre l'Italie, sur écrans géants.²³¹

Ils font partie des téléspectateurs. Pourtant, pour comprendre leur statut, il n'est pas suffisant de les considérer simplement comme téléspectateurs.

²³⁰ *L'ÉQUIPE*, le 19 juin 2002, page 6.

²³¹ *Ibid.*, page 3.

Même s'ils sont devant un écran de télévision, ils se sont mobilisés volontairement pour soutenir leur équipe. Ils ont une particularité que le spectateur à la maison ne possède pas, dans la mesure où ils manifestent leur soutien en public. Quand les joueurs sont conscients de leur présence, ils se sentent soutenus par leurs compatriotes. Ainsi, le téléspectateur mobilisé affecte plus ou moins le jeu sur la dimension pragmatique.

Le débrayage spatial n'empêche pas les téléspectateurs d'avoir le statut de supporters. Ils sont caractérisés par le même comportement que les supporters de la tribune ; leurs chants et cris continuent tout au long du match.

4. Le football est-il un jeu prévisible ou imprévisible ?

Nous avons examiné la conception de la mémoire, dans la mesure où elle peut expliciter les différents phénomènes qui abondent au football. Jusque là nous avons seulement montré théoriquement les cas typiques ; désormais, nous analyserons quelques cas concrets du match. Au lieu de déterminer le football comme le jeu imprévisible, nous expliquerons la structure de l'imprévisibilité par l'examen des exemples concrets.

4.1. Entre les pronostics et le résultat

Avant le match, les journaux sportifs donnent les pronostics qui reposent sur la compétence modale des deux équipes et le contexte du match. La conception de la mémoire est applicable à ce jeu de pronostics. Elle est en mesure de montrer sur quel mécanisme ce jeu repose.

En premier, il s'agit de la modalité cognitive du *savoir*. L'entrée du *savoir* dans la mémoire se représente dans les pronostics comme l'acte de disposer du maximum d'informations sur deux équipes.

L'ÉQUIPE ne donne pas de pronostics chiffrés. Pourtant elle détermine la tendance du match avec le sous-titre suivant :

Une nation émergente contre un poids lourd de l'ordre établi.²³²

A la fin de la rubrique, elle confirme cette tendance.

Corée du sud - Italie, ce sera aussi l'unique match de ces huitièmes de finale qui mettra aux prises une nation émergente et l'un des poids lourds de ce que l'on peut sans doute déjà appeler l'ancien ordre mondial.²³³

L'Italie a gagné trois fois la Coupe du monde et elle occupe la 8^e position du classement de la FIFA. C'est pourquoi le journal la considère comme « *un poids lourd* » du football mondial. En revanche, la Corée se place au 40^e rang dans le classement. Elle n'a pas gagné un seul match en cinq participations avant la Coupe du monde 2002 : 4 matchs nuls et 10 défaites. En entrant à la Coupe du monde 2002, elle a marqué 2 victoires et un match

²³² *L'ÉQUIPE*, le 18 juin 2002, page 11.

²³³ *Ibid.*, page 11.

nul dans le groupe D, lors de la première phase. C'est la raison pour laquelle le journal l'appelle « *une nation émergente* ». C'est ainsi que des données sont préparées pour l'entrée du *savoir* dans la mémoire qui repose sur la question de « que s'est-il passé ? ».

Nous entrevoyons dans la dernière partie de la citation la prise de position de *L'ÉQUIPE* : *on peut sans doute déjà appeler l'ancien ordre mondial*. Le journal établit les pronostics selon l'ordre mondial des deux équipes. Pourtant, en considérant cet ordre comme ancien, il prévoit le bouleversement de l'ancien ordre. Les pronostics du match manifestés par cette phrase correspondent à la sortie du *croire* de la mémoire qui est un résultat de l'examen des informations.

Le résultat final du match confirme la victoire de la nation émergente. Les pronostics implicites du journal correspondent au résultat final du match. Pourtant, les pronostics n'accompagnent pas toujours le résultat probable. Cette non-équivalence entre les deux peut être montrée par l'analyse de plusieurs matchs.²³⁴ Comme notre objectif est l'analyse d'un match, nous nous contenterons d'avoir présenté la relation entre les pronostics et le résultat dans notre match.

²³⁴ Nous prenons comme exemple l'élimination de la France. Elle était le grand favori de la Coupe du monde 2002, mais elle est éliminée dès le premier tour sans marquer le moindre but. C'est un cas extrême qui montre la non-équivalence entre le pronostic et le résultat.

4.2. Entre la tactique et le résultat

La tactique est choisie en considération de plusieurs éléments pour obtenir le meilleur résultat. Pourtant, la tactique n'obtient pas toujours le résultat espéré. La conception de la mémoire explicite la relation entre la tactique et son résultat. Nous observerons comment cette relation se manifeste dans notre match.

Lors de la segmentation tactique, nous avons examiné comment l'Italie a choisi la tactique défensive. L'adoption de cette tactique repose sur le *savoir* qui concerne directement la défense italienne, très connue dans le monde du football, et sur l'attaque coréenne, pas trop redoutable. La tactique défensive est une manifestation figurative du *croire*, c'est-à-dire la sortie à la suite de l'entrée des données. Du côté de la Corée, l'entrée du *savoir* repose sur la reconnaissance de la défense solide de l'Italie et de l'attaque moyenne de la Corée. La sortie se manifeste sous la forme de la tactique très offensive, même risquée. Autrement dit, le renforcement maximum de la zone offensive est la manifestation figurative du *croire*.

La tactique choisie à partir du *croire* s'appliquant au jeu devient une entrée par rapport au résultat de la tactique. La tactique de l'Italie n'a pas réussi. Malgré une bonne défense, l'Italie concède l'égalisation juste avant la fin du match. La quantité actorielle n'était pas suffisante pour garantir la qualité défensive. Comme la disposition spatiale était basse, elle a subi l'attaque permanente de la Corée. Le *croire* de l'Italie n'était pas conforme à l'état des choses. Ainsi, pour l'équipe italienne, la relation entre la tactique et son résultat n'est pas positive. En revanche, la tactique coréenne a bien réussi. La tactique offensive leur a permis l'égalisation et la victoire. L'entrée s'enchaîne avec la sortie espérée.

Comme la relation entre l'entrée et la sortie n'est pas rigide pour les deux équipes, il y a une victoire et une défaite. Pour l'équipe italienne, cette relation n'a pas fonctionné comme elle était espérée. En revanche, la Corée exploite une relation rigide entre l'entrée et la sortie qui débouche sur la victoire. Pour avoir le résultat espéré, il faut optimiser cette relation à chaque match. C'est cette optimisation qui décide de la victoire ou de la défaite.

Or, en observant la relation non rigide entre la tactique et le résultat de l'équipe italienne, pouvons-nous simplement conclure que le processus de l'entrée et de la sortie n'était pas ajusté ? Autrement dit, il s'agit de savoir s'il était convenable pour obtenir le résultat espéré. Si le processus était bon, la relation non rigide serait la réponse adéquate. Au contraire, si nous doutons de l'ajustement modal entre le *savoir* et le *croire*, l'échec tactique est justifié.

Dans ce contexte, nous pouvons supposer deux possibilités pour le processus de la mémoire de chaque équipe. Du côté de l'équipe italienne, le bon ou mauvais ajustement modal débouche sur le mauvais résultat. Du côté de la Corée, le bon résultat peut présupposer deux types d'ajustement bon ou mauvais. Ainsi, il est essentiel de s'interroger à la fois, sur la qualité des données d'entrée à et sur la crédibilité de la sortie.

4.3. Entre la domination figurative et la domination narrative

Lors de son interprétation après le match, nous rencontrons la relation irrégulière entre la domination figurative et la domination narrative. Au lieu d'énumérer les cas possibles, nous observerons concrètement ceux de notre match. En nous appuyant sur la conception de la mémoire, nous essayerons d'expliquer l'origine de cette relation.

Nous revoyons les trois tableaux que nous avons établis pour montrer la domination figurative lors de la segmentation narrative. Le premier tableau du premier segment narratif contient la relation rigide entre la domination figurative et la domination narrative. Si le lecteur entre les données, le nombre de remises en jeu des deux équipes, il obtient la sortie prévue, la domination narrative de l'Italie qui se figurativise en but marqué. Le deuxième segment est beaucoup plus compliqué. Au niveau de nombre de remises en jeu, l'avantage est à l'Italie. Cet avantage n'est pas confirmé par le tableau des aspects alternatifs de la domination ni par la domination narrative qui se figurativise en égalisation coréenne. Le troisième tableau demande aussi une explication supplémentaire. Il montre la domination figurative de la Corée qui parvient au but décisif. Pourtant, comme nous l'avons remarqué précédemment, la domination italienne dure 5 minutes juste avant le but décisif.

Après avoir examiné les trois segments, nous reconnaissons que certains chiffres montrent une relation équivalente entre les deux types de domination, alors que certains la contredisent. Cette tendance ne perturbe pas l'interprétation du match, si le lecteur est conscient de la faible rigidité de la relation entre la domination figurative et la domination narrative qui est propre au discours du football.

Pourtant, la relation non équivalente entre les deux types de domination ne peut pas expliquer tous les aspects du match. Par exemple, nous pouvons nous demander pourquoi la domination figurative de l'Italie ne conduit pas à la domination narrative. Même si la relation non équivalente peut donner une réponse essentielle qui s'appuie sur la caractéristique du jeu des êtres humains, cette réponse peut cacher un autre aspect du match. En cherchant d'autres éléments, nous devons expliciter cet aspect

4.3.1. La modalité de la *chance*

Quand la compétence modale est équivalente entre les deux équipes, un autre type de modalité peut déterminer la domination narrative. Nous supposons que la modalité de la *chance* intervient positivement dans notre match. La compétence modale a permis à l'équipe italienne d'arriver plusieurs fois à la domination figurative. Pourtant, les Italiens manquent quelques occasions de marquer les buts. Les Coréens ne se procurent pas beaucoup d'occasions, mais ils concrétisent l'occasion en but.

Si nous observons bien les chiffres du match, dans certains secteurs, les Italiens disposent d'une compétence modale plus forte que les Coréens ; par exemple, le nombre de tirs cadrés le prouve. La domination paradoxale de l'Italie juste avant le but décisif s'explique aussi par l'absence de chance. Comme il manque la modalité de la chance, la forte compétence modale ne leur apporte pas la victoire. Dans ce contexte, nous pouvons dire que c'est le camp coréen que la modalité de la chance a choisi. Pourtant, ne concluons pas trop vite à la modalisation par la *chance*, et examinons d'autres aspects du match.

La modalité de la chance n'est pas toujours déterminante pour concrétiser la domination figurative en domination narrative. Une équipe peut gagner la compétition malgré une série de malchances ; ainsi, après avoir effectué plusieurs tirs sur les poteaux, une équipe peut marquer un but de victoire. C'est dans un match serré comme le nôtre que la modalité de la chance peut être décisive.

Pourtant, au lieu de confirmer la malchance de l'Italie, interrogeons une fois de plus cette modalité. Il s'agit de savoir si le manque de chance était vraiment décisif pour la défaite de cette équipe. Il est difficile de répondre ; nous ne trouvons pas de tirs italiens sur les poteaux. En revanche, nous

trouvons deux bons arrêts du gardien de but coréen pour les tirs de Tomasi (55^e min) et de Gattuso (113^e min) sur la surface de réparation. Pourtant, cet élément n'est pas suffisant pour confirmer le manque de chance. Du côté de la Corée, nous observons aussi un cas modalisé par la malchance ; en ratant le penalty, la Corée a laissé passer une occasion en or. La chance n'était vraiment pas pour l'une des deux équipes.

A partir de cette observation, nous ne pouvons pas conclure que la modalité de la *chance* était décisive dans le match. Pourtant, nous reconnaissons que cette modalité donne une réponse partielle pour répondre à la question suivante : pourquoi l'Italie ne gagne-t-elle pas le match malgré la domination figurative ?

4.3.2. La synchronisation et la désynchronisation

Outre la modalité de la chance, nous supposons un autre élément pour expliciter la relation non équivalente entre les dominations figurative et narrative. En examinant le cas du hors-jeu, nous expliquerons cet élément.

Le nombre de hors-jeu peut avoir un double sens : 5 pour l'Italie et 0 pour la Corée. D'abord, il montre que l'Italie était présente devant le but coréen, c'est-à-dire qu'elle était plus offensive que la Corée. En même temps, ce nombre signifie la maladresse de l'attaque italienne.

La faute de hors-jeu concerne directement la compétence pour créer des occasions. Pour saisir l'occasion, les joueurs doivent disposer d'une *savoir faire* de synchronisation. Il leur faut synchroniser les actions à l'intérieur de l'équipe. Pour éviter le hors-jeu et créer l'occasion, la bonne synchronisation

spatiale et temporelle est indispensable entre les coéquipiers.²³⁵ Si on donne trop tôt le ballon à l'attaquant, il peut être en position du hors-jeu ; si la passe se fait trop tard, l'attaquant peut se heurter à la défense adverse. Dans ce cas, l'occasion ne sera pas très nette. Un attaquant doit se positionner aussi sur l'espace synchronisé. S'il avance trop, il risque d'être en position de hors-jeu. Dans le cas contraire, l'action peut être contrée par la défense.

Si nous considérons que le hors-jeu est une action intersubjective, la synchronisation est aussi concernée entre les deux équipes. En synchronisant leur action, les deux équipes doivent désynchroniser les actions adverses.

Nous disposons d'un bon exemple de hors-jeu (14^e min).²³⁶ En avançant vers le but coréen, Vieri appelle une longue passe. S'il reçoit le ballon au bon moment, il peut saisir une occasion devant le but. Le dernier défenseur coréen, Kim Tae-young, aperçoit ces mouvements italiens. Juste avant la passe du ballon vers Vieri, Kim Tae-young avance de deux pas. Ce mouvement met Vieri en position de hors-jeu. En synchronisant le geste défensif, le joueur coréen désynchronise l'attaque italienne. De l'autre côté, la mauvaise synchronisation spatio-temporelle prive les joueurs italiens du bon tempo de jeu.

Le système de la synchronisation et de la désynchronisation ne s'applique pas seulement à l'action du hors-jeu, mais à toutes les actions pour créer l'occasion. Ainsi, seuls les joueurs qui sont capables de percevoir instantanément ces deux types de synchronisation sont aussi capables de saisir l'occasion avec opportunité.

Dans ce contexte, nous pouvons interpréter les occasions manquées et les 5 hors-jeu de l'équipe italienne. En n'arrivant pas à percevoir les deux types de synchronisation, les joueurs italiens ne réalisent pas les occasions et

²³⁵ Pour cette combinaison du temps et de l'espace, nous parlons du bon tempo. Le bon déroulement de jeu est assuré par le bon tempo.

²³⁶ La télévision montre ces mouvements au ralenti.

commettent plusieurs fautes de hors-jeu. Du côté de la Corée, malgré une compétence modale moins forte, elle est capable de percevoir ces synchronisations pour saisir l'occasion de marquer le but décisif. Par rapport au hors-jeu, les défenseurs coréens synchronisent bien leur défense et désynchronisent aussi bien l'attaque italienne.

Cette observation montre comment cette mauvaise synchronisation a empêché les Italiens de concrétiser leur domination figurative en domination narrative.

5. La question de l'identité dans le match

La question de l'identification se pose en plusieurs points du match. Nous l'observerons dans le style de jeu des deux équipes. Nous aborderons cette question aussi en ce qui concerne la communication identitaire entre les joueurs et les spectateurs, en prenant en compte que le match est une compétition internationale.

5.1. Le jeu individuel de l'Italie et le jeu collectif de la Corée

En comparant les systèmes de jeu des deux équipes, nous distinguerons la collectivité graduelle de deux équipes qui déterminera les styles de jeu. Dans notre match, les deux équipes montrent bien leur jeu collectif. Ainsi, il est important de chercher des critères figuratifs.

Nous remarquons que dans l'équipe de italienne le rôle de meneur de jeu est assumé par Totti, alors que nous ne trouvons pas ce rôle dans l'équipe coréenne. Le meneur de jeu doit contrôler et développer le jeu en se trouvant entre les attaquants et les défenseurs. S'il joue bien, le jeu se développe bien. Dans le cas contraire, le jeu se bloque, surtout dans l'attaque. Ainsi, la compétence modale d'une équipe dépend beaucoup de celle du meneur de jeu. Pour cette raison, seul un joueur talentueux assume ce rôle. C'est le premier critère figuratif qui distingue les deux styles de jeu. Le jeu italien est plus individuel que celui de la Corée ; en jouant avec meneur de jeu, l'Italie s'appuie sur l'individualité, et surtout, sur la technique individuelle du meneur.

La formation défensive distingue aussi les deux styles de jeu. Avec ses trois défenseurs centraux, la Corée est plus défensive et collective. Les deux milieux latéraux doivent participer plus à la défense qu'à l'attaque. Ce type de défense demande plus de collectivité, dans la mesure où la coopération est indispensable entre les défenseurs centraux et latéraux. En revanche, la défense italienne est plutôt individuelle avec les quatre défenseurs. Chaque défenseur défend sa zone. Sans une bonne compétence individuelle, cette formation de défense ne peut pas bien fonctionner. La totalité partitive se distingue dans l'équipe italienne, tandis que l'intégrité de la totalité détermine la défense coréenne.

Cette distinction se manifeste dans d'autres sections. Nous examinerons deux types d'attaque. Les Coréens s'appuient beaucoup sur les passes entre les joueurs. Ils avancent vers le camp adverse en passant le ballon aux coéquipiers. L'attaque des Italiens se manifeste différemment. Nous trouvons souvent de longues passes destinées aux deux attaquants, Vieri et Del Piero. En recevant le ballon, ils essaient d'avoir une occasion pour tirer. Leur qualité individuelle fait souvent la différence dans le match. C'est un autre exemple de la manifestation du caractère partitif de la totalité.

En nous rendant compte de ces observations, nous pouvons distinguer les styles de jeu des deux équipes. La totalité intégrale détermine le jeu collectif massif de la Corée, alors que la totalité partitive est la caractéristique de l'équipe de l'Italie, le jeu collectif avec initiatives individuelles. Pourtant, il faut reconnaître que cette distinction est graduelle. Les deux éléments modulent la totalité. Ainsi, la collectivité graduelle détermine leur style de jeu.

Nous remarquons un geste symbolique qui ne concerne pas vraiment le style de jeu, mais montre la solidarité entre les joueurs. Juste avant chaque coup d'envoi, les joueurs coréens se rassemblent en cercle durant quelques secondes. Ce geste ne se limite pas à donner aux spectateurs l'impression de solidarité ou de collectivité. Les joueurs eux aussi ont la même impression entre eux.

5.2. La communication identitaire entre les joueurs et les spectateurs

Le match international demande l'identification d'une équipe au niveau des nations. L'identification des spectateurs s'interprète au même niveau. Si les joueurs et les spectateurs sont du même pays, ils partagent la même identité. Nous observerons comment l'identité partagée entre les deux actants se figurativise.

Avant le match, on entend l'hymne national des deux pays. Nous observons souvent les joueurs et les spectateurs chanter ensemble leur hymne national. En le chantant, ils se sentent réunis sous une même identité. De plus, nous observons dans la tribune les drapeaux nationaux des deux pays. Ceux-ci

sont aussi la forme figurative qui identifie les deux nations engagées dans la compétition.

Une autre forme figurative concerne le maillot de l'équipe. Le maillot typique de l'Italie est bleu ciel. L'équipe s'appellent la Squadra Azzurra ce qui s'interprète comme « l'équipe azurée ». D'un autre côté, l'équipe de la Corée a pour surnom « Diable rouge ». Le club des supporters partage le même nom. Ainsi, la couleur du maillot typique de la Corée est rouge. Dans le match, la Corée choisit le short rouge, alors que les joueurs italiens portent leur maillot typique. L'identification par le maillot ne repose pas seulement sur la distinction des deux équipes sur le terrain, mais aussi elle construit l'identité symbolique comme la couleur typique des deux pays : azur et rouge.

Nous remarquons aussi le drapeau national sur le maillot de chaque équipe. Le maillot italien contient le drapeau national sur le devant, à la hauteur de la poitrine. Le drapeau coréen est placé sur la manche gauche du maillot. Outre la couleur typique, le drapeau national sur le maillot facilite l'identification de chaque équipe nationale.

Les spectateurs s'identifient de la même manière ; en portant le maillot de leur équipe, ils s'identifient dans la tribune. De même, l'identification ne se limite pas à la simple distinction entre les deux camps de spectateurs. En même temps, il y a la communication identitaire entre les joueurs et les spectateurs. En portant le maillot bleu, l'équipe italienne et les spectateurs italiens s'identifient. Du côté de l'équipe coréenne, il en va de même. En observant les spectateurs, les joueurs se sentent supportés. Par exemple, dans le match, les joueurs coréens, qui jouent à domicile, sont entourés par les spectateurs qui rougissent complètement la tribune. En portant le maillot de l'équipe, les spectateurs se sentent associés aux joueurs.

En dehors de la couleur du maillot, l'identification entre les joueurs et les spectateurs se manifeste par certains actes. En cours de match, les spectateurs acclament le nom des joueurs qui ont marqué le but, créé les

occasions ou bien défendu laborieusement contre l'attaque. Juste avant le but décisif de la Corée, Gattuso a une chance de marquer ; il se trouve sur la surface de réparation tout seul face au gardien de but de la Corée, Lee Woon-Jae. Mais, celui-ci arrête le tir de Gattuso. Les supporters coréens n'ont pas cessé d'acclamer le nom de leur gardien. Comme les spectateurs savent l'effet du but marqué, ils remercient leur gardien de but pour son arrêt décisif. Ce genre de manifestation des spectateurs ne doit pas être considéré comme un simple acte d'encouragement. C'est l'identification permanente qui lie les joueurs et les spectateurs pendant le match.

Or, nous remarquons une chose qui n'est pas soumise à la conception de la communication identitaire. Dans la tribune, nous trouvons des spectateurs qui ne sont ni italiens ni coréens, mais ils supportent une des deux équipes. Dans ce cas-là, même s'il s'agit d'un match international, la nationalité ne détermine plus l'identification entre les joueurs et les spectateurs. Plusieurs raisons expliquent la présence des spectateurs étrangers aux deux équipes ; certains supportent l'équipe moins forte, qui sera coréenne ; d'autres s'identifient avec l'équipe puissante pour admirer leur performance technique. Pourtant, nous ne pouvons pas les identifier au premier groupe du public. Leur statut est celui de supporters ; nous observons sans difficulté des étrangers qui portent le maillot rouge de l'équipe coréenne.

6. Les passions manifestées au cours du match

Les passions se manifestent différemment avant et après le match. Les statuts actantiels d'avant le match ne peuvent non plus être les mêmes après le match. Le changement des statuts actantiels accompagne celui des passions. Nous discernerons les passions des deux sujets collectifs qui sont liées à leur statut actantiel.

6.1. Les passions avant le match

Les statuts actantiels existent déjà sur le papier. La bonne réputation de l'Italie est déjà reconnue dans le titre du journal.²³⁷ En plus, la stratégie de l'Italie, qui peut être inférée à partir du système de jeu, est plus offensive avec 4-4-2 par rapport à 3-4-3 de la Corée ; de plus, la configuration spatiale de l'Italie est plus haute que celle de la Corée. Cette stratégie donne déjà à l'équipe italienne un statut actif avant le match. En revanche, s'il n'est pas passif, le statut actantiel de la Corée est moins actif que celui de l'Italie.

Désormais, nous cherchons les formes figuratives des passions qui sont liées aux statuts actantiels des deux équipes.

Avant le coup de sifflet, nous observons les sourires des joueurs italiens ; Maldini sourit à l'entrée sur le terrain et à la présentation des joueurs ; Zambrotta sourit aussi en chantant l'hymne national de l'Italie. Du

²³⁷ Comme nous l'avons déjà dit, *L'ÉQUIPE* considère l'Italie comme un « poids lourd de l'ordre établi ».

côté de la Corée, aucun joueur ne sourit. Les Coréens montrent plutôt un visage tendu.

Nous disposons aussi des entretiens des joueurs qui manifestent les passions.

« Avec l'attaque qu'on a, a-t-il prévenu, on peut marquer quand on veut. » Une question fuse : « Et combien faudra-t-il en mettre pour battre la Corée ? » « Un seul suffira », balance Totti.²³⁸

D'abord, du côté italien, la *fierté* est associée à l'activité actantielle ; nous nous rappelons que cette passion s'engendre par la combinaison du *vouloir* et du *savoir*. La *fierté* repose sur la compétence modale de l'équipe italienne qui est confirmée par l'entretien de Totti. Cette passion se figurativise aussi en sourires des joueurs, Maldini et Zambrotta.

Du point de vue de la passion prospective, nous pouvons extraire une autre passion de l'entretien de Totti. L'*audace* se produit à partir du *croire* qui repose sur le scénario positif constitué par la conception de la mémoire ; le meneur de jeu de l'Italie pense au scénario de sa victoire, 1-0 ; pour lui, l'entrée des données accompagne cette sortie, le scénario de 1-0. Le *croire* de Totti, qui engendre l'*audace* et la *suffisance*, se manifeste, à la fois, par la certitude de marquer à n'importe quel moment et par l'incompétence modale de l'adversaire ; la réponse, « *Un seul suffira* », présuppose cette incompétence coréenne qui constitue l'entrée des données avec la compétence italienne.

Du côté coréen, nous observons d'autres passions.

« *Les Italiens ont évidemment une bonne équipe, lance Ahn Jung-hwan, le milieu de terrain de Pérouse. Mais nous aussi, nous*

²³⁸ L'ÉQUIPE, le 18 juin 2002, page 11. Nous citons l'entretien de Totti.

*sommes forts. La Corée sait désormais qu'elle peut gagner face à n'importe quelle équipe si elle parvient à maintenir son rythme. »*²³⁹

La passion prospective est représentée par l'*espoir*. L'attaquant coréen reconnaît la forte compétence modale de l'Italie ; *Les Italiens ont évidemment une bonne équipe*. Pourtant, il rend compte aussi de la compétence modale de son équipe ; *La Corée sait désormais qu'elle peut gagner face à n'importe quelle équipe*. Pour lui, l'entrée des données, la compétence modale des deux équipes, donne la sortie du scénario possible au sens positif qui accompagne l'*espoir*. Autrement dit, le *croire* de l'attaquant coréen débouche sur le scénario positif.

La distinction graduelle de l'activité actantielle entre les deux équipes s'illustre également par la gradualité des passions manifestées par les deux sujets. Le statut actif de l'Italie accompagne la *fierté* et l'*audace*, tandis que le statut moins actif de la Corée engendre l'*espoir*.

6.2. Les passions après le match

Désormais, nous analysons les passions qui sont associées aux statuts actantiels après le match. En disposant tous les critères possibles, nous avons déterminé le statut actif de l'équipe coréenne. Le schéma narratif du match détermine logiquement la passivité actantielle de l'Italie.

Du côté de la Corée, nous observons après le but décisif l'explosion de joie et de rires, et les cris de joie ; les joueurs s'embrassent et ils sautent de joie. Les entretiens des joueurs coréens concernent quasiment tout le

²³⁹ *L'ÉQUIPE*, le 18 juin 2002, page 11. Il s'agit de l'entretien de l'attaquant coréen, Ahn Jung-hwan.

commentaire sur la technique, la tactique et le déroulement du match. Ainsi, nous extrairons les gestes passionnels manifestés par les Coréens.

En tant qu'actant actif, la Corée éprouve la *fierté* qui est engendrée par la combinaison du *vouloir* et du *savoir*. La *fierté* était la passion éprouvée par les Italiens avant le match. Comme le changement du statut actantiel accompagne celui de la passion, la *fierté* est réservée à l'actant actif, la Corée.

Pourtant, cette passion n'explique pas toute la joie des coréens. En nous rappelant la passion d'avant le match, l'*espoir*, nous interprétons mieux la passion de la Corée après le match. En nous appuyant sur la conception de la mémoire, nous comparons le résultat obtenu au résultat espéré ; Le premier correspond au deuxième. Les joies de la Corée viennent de la reconnaissance de l'équivalence entre les deux résultats.

Les titres des deux journaux que nous avons examinés contiennent chacun « *la surprise* » (*LE MONDE*) et « *une immense surprise* » (*L'ÉQUIPE*). Ces mots sont utilisés, parce que le résultat espéré est inattendu ou moins attendu. La réalisation inattendue du résultat espéré rend plus grande la joie de l'équipe concernée.

Du côté de l'Italie, nous observons quelques formes figuratives : le visage grimaçant de Maldini ; Coco, assis par terre ; Gattuso qui s'allonge par terre durant quelques minutes ; quelques joueurs rentrent directement dans le vestiaire peu après le but décisif. En prenant en compte ces formes figuratives, analysons les passions éprouvées par les Italiens après le match.

Tout d'abord, les entretiens des joueurs italiens se concentrent totalement sur la critique de l'arbitrage, surtout de l'expulsion de Totti. Les Italiens manifestent leur colère envers l'arbitre. Nous nous intéressons plutôt aux passions associées au statut actantiel. En perdant le statut actif, les Italiens n'ont plus la *fierté* qu'ils ont éprouvée avant le match. Or, dans les entretiens des Italiens, nous ne trouvons pas les passions de l'actant passif. Ils ne se

considèrent pas comme l'actant passif malgré la défaite. Nous montrons deux exemples.

Je crois qu'on a fait un très bon match. On sort la tête haute d'une rencontre riche en émotions. On a eu trois ou quatre énormes occasions de but qui auraient dû nous permettre de tuer le match. On a même marqué le but en or, par Tommasi. C'est le football, comme on dit, mais je veux seulement retenir que si une équipe méritait de se qualifier, c'était la nôtre.²⁴⁰

Domage, parce que malgré tous les avertissements qui nous étaient tombés dessus, on était bien disposés sur le terrain. Les Coréens ne nous ont presque pas mis en danger. Domage, parce que qu'on ne méritait pas de se faire éliminer. Je crois vraiment que cette fois on avait beaucoup des ingrédients nécessaires pour gagner. On les avait même peut-être tous.²⁴¹

Les phrases que nous avons soulignées montrent comment les Italiens considèrent leur statut actantiel du match. Ils insistent sur leur volonté et sur leur compétence modale qui aurait dû leur apporter la victoire. Comme la domination figurative montre que le statut actantiel de l'Italie n'était pas passif pendant le match, nous comprenons pourquoi les Italiens ne veulent pas accepter le statut passif.

Malgré tout, la passion du vaincu est la *déception* qui est exprimée par le mot « *dommage* ». La *déception* est déterminée par la combinaison du *vouloir* et du *non-savoir*. Elle est aussi une passion rétrospective. La réalisation du résultat espéré est si attendue que la *déception* est grande. Si nous prenons en compte la passion prospective de l'Italie, l'*audace* et la *suffisance*, nous comprenons combien le résultat espéré était attendu.

La temporalité explique aussi les passions éprouvées par les joueurs. Deux minutes avant la fin du match, l'égalisation intensifie la joie coréenne et

²⁴⁰ *L'ÉQUIPE*, le 19 juin 2002, page 6. Nous citons l'entretien du sélectionneur italien, Giovanni Trapattoni.

²⁴¹ *Ibid.*, Il s'agit de l'entretien du joueur italien, Alessandro Del Piero.

la déception italienne. Du côté de l'Italie, l'intensité de la visée était si grande que la *déception* est élevée. Le temps d'égalisation (88^e min) montre que l'objectif visé était sur le point d'être réalisé. La déception était proportionnelle à la durée de la domination au score. Pour l'Italie, le déséquilibre tensif est marqué entre la visée et la saisie, c'est-à-dire que l'intensité de la visée est forte, mais l'étendue de la saisie est faible. Il cause l'effet affectif de *déception*.

Du côté de la Corée, elle est menée au score pendant les soixante-dix minutes avant l'égalisation. Quelques minutes à jouer maintiennent le petit espoir. Malgré l'intensité de la visée, l'étendue de la saisie reste médiocre. Les deux buts marqués maximalisent l'étendue de la saisie. Par rapport à la passion de *fierté*, plus l'étendue est grande, plus la *fierté* est forte. En battant l'équipe puissante, la Corée est fière de son exploit. Un but d'égalisation juste avant la fin du match et un but en or valorisent cet exploit. En ce sens, l'étendue de la saisie est maximalisée pour les Coréens.

Après avoir examiné les passions éprouvées par les deux équipes avant et après le match, nous remarquons brièvement la communication passionnelle et impressive qui s'installe entre les joueurs et les spectateurs. Cette communication repose sur le partage de la même passion entre les deux collectifs. Au niveau figuratif, nous observons dans la tribune les mêmes formes figuratives des passions que celles des joueurs.

Au premier but marqué par l'Italie, nous observons la stupeur des spectateurs coréens et le silence total. Lors de deux autres buts, ils manifestent la plus grande joie.

En revanche, nous n'avons aucune indication des passions des spectateurs italiens. Les caméras ne focalisent pas les spectateurs italiens lors du premier but marqué ni lors des deux buts encaissés. Comme ils sont minoritaires dans la tribune, ils sont difficilement visibles. Même si nous

pouvons supposer que les spectateurs partagent le même état passionnel avec les joueurs, nous ne pouvons pas observer leur manifestation passionnelle.

Les caméras focalisent sur les spectateurs coréens qui partagent le statut actif des joueurs. L'axiologie du sport s'intéresse aux passions du vainqueur.

CONCLUSION

En guise de conclusion de nos études, nous ferons quelques remarques sur les problèmes que la recherche théorique et son application à un corpus concret peuvent produire.

Nous sommes partis avec deux objectifs principaux : la théorisation des aspects actifs et passifs des actants et l'application de cette conception au football. L'analyse du discours concret fait apparaître des difficultés sur plusieurs points.

Tout d'abord, nous n'avons pas vraiment exploré les statuts actantiels actif ou passif dans les trois couples d'actants. Nous avons plutôt concentré notre analyse sur les statuts des sujets collectifs sur le terrain, dans la mesure où ils sont protagonistes principaux de la pratique sportive de football. Ainsi, la détermination de leur statut était un des objectifs principaux de l'application.

Ensuite, un contexte extérieur a limité l'extension de l'application. L'incarnation du point de vue dans la phrase est une conception utile pour montrer la confrontation des points de vue et sa manifestation phrastique ; qu'il s'agisse de deux nations ou qu'il s'agisse de deux régions, deux points de vue sont opposés. La tentative de cette analyse n'est pas présente dans la partie de l'application. Le manque de maîtrise de la langue italienne nous oblige à exclure aussi des exemples en coréens ; ainsi, nous n'avons pas eu la possibilité d'examiner le point de vue des deux nations.

La difficulté vient aussi du fait qu'un seul match de football ne peut pas montrer tous les aspects de notre conception. La manifestation de différents aspects du match est très aléatoire ; par exemple, notre match contient un penalty, une expulsion de joueur, la prolongation et le but décisif ; nous ne les rencontrons pas dans tous les matchs. Au contraire, nous ne pouvons pas observer dans notre match l'expulsion de l'entraîneur ou le transfert de joueur qui peuvent expliciter le conflit entre le Destinateur et le Destinataire. C'est pourquoi nous avons essayé de fournir aussi d'autres exemples en dehors de la

partie de l'application, surtout en deuxième et troisième parties. En adoptant cette démarche, nous espérons avoir rempli les lacunes que nous avons pu rencontrer dans l'application.

Même si nous nous sommes concentrés sur l'examen des statuts actantiels des deux actants, notre recherche a aussi été en mesure d'explicitier plusieurs phénomènes propres au football. A cet égard, nous pouvons rappeler l'action de simulation. Même si elle n'est pas explorée dans la construction sémiotique du football, nous l'avons incarnée lors de l'application ; la véridiction explicite sa structure essentielle.

De plus, l'analyse concrète du match nous a apporté la possibilité d'interroger quelques conceptions construites pour l'application ; parfois, certaines conceptions n'explicitent pas bien quelques cas du match : le système de jeu, la dynamique du public et la relation non équivalente entre les dominations figurative et narrative. Ainsi, ces conceptions sont complétées par l'examen du match. La complémentarité entre la théorisation et son application à un corpus explique ce phénomène.

Nous avons cherché et constitué la syntaxe spécifique du discours du football. Cette démarche sémiotique nous permet d'avancer vers la sémiotique du football. Elle a aussi l'avantage de donner au lecteur une interprétation plus profonde du football. Ce point de vue lui permet aussi de ne pas considérer le football comme le simple jeu des joueurs, mais l'acte d'énonciation qui engage les joueurs et les spectateurs en tant qu'énonciateur et énonciataire.

En dernier lieu, nous voyons se dessiner à l'horizon les éléments d'une sémiotique du football. Elle aura besoin de certains raffinements théoriques pour offrir une interprétation plus complète. Nous supposons aussi d'autres développements possibles. En envisageant la description sémiotique des fonctions et des statuts sociaux du football dans les sociétés modernes, la

socio-sémiotique du football peut se dessiner. Dans la mesure où les facteurs psychologiques peuvent affecter la performance sportive, la psychosémiotique peut avoir pour objet de recherche le football. Si nous considérons que le football est un discours non-verbal constitué par des gestes, la sémiotique du geste peut expliciter différents aspects des gestes des joueurs, des spectateurs et des arbitres.

En même temps, la sémiotique du football peut constituer un stade intermédiaire pour passer à la sémiotique sportive. En nous référant à la sémiotique du football, nous pouvons plus facilement accéder à d'autres pratiques sportives collectives. En distinguant les caractéristiques du sport collectif de ceux du sport individuel, nous pouvons aussi appliquer certains acquis de la sémiotique du football à différents types de sport individuel. En cherchant différentes disciplines à analyser, la sémiotique sportive peut ainsi espérer élargir son domaine. La sémiotique générale disposerait alors d'un nouveau domaine à explorer.

BIBLIOGRAPHIE

LINGUISTIQUE & SÉMIOTIQUE

- ANDERSON John M, *The Grammar of Case, Towards a Linguistic Theory*, London & New York, Cambridge University Press, 1971.
- ANDERSON John M, « La grammaire casuelle », in *Langages*, n° 38, Paris, Larousse, 1975.
- ARRIVÉ Michel et COQUET Jean-Claude (éds), *Sémiotique en jeu. A partir et autour de l'œuvre d'A.J. Greimas*, Paris/Amsterdam/Philadelphia, Hadès Benjamins, 1987.
- BENVENISTE Émile, *Problème de linguistique générale 1*, Paris, Gallimard, 1966.
- BENVENISTE Émile, *Problème de linguistique générale 2*, Paris, Gallimard, 1974.
- BERTRAND Denis, « Narrativité et dicursivité », *Actes sémiotiques. Documents*, Paris, EHESS-CNRS, VI, 59, 1984.
- BERTRAND Denis, *L'espace et le sens : Germinal d'Émile Zola*, Paris-Amsterdam, Hadès-Benjamins, 1985.
- BERTRAND Denis (éd.), « Les passions. Explorations sémiotiques », *Actes sémiotiques. Bulletin*, Paris, EHESS-CNRS, XI, 39, 1986.
- BERTRAND Denis, *Précis de sémiotique littéraire*, Paris, Nathan, 2000.
- BORDRON Jean-François, *Descartes. Recherches sur les contraintes sémiotiques de pensée discursive*, Paris, PUF, 1989.
- BRANDT Per Aage, « Quelques remarques sur la véridiction », in « Sur la Véridiction » *Actes sémiotiques. Documents*, Paris, EHESS-CNRS, IV, 31, 1982.

- BRANDT Per Aage, « Quatre problèmes de sémiotique profonde », *Actes sémiotiques. Documents*, Paris, EHESS-CNRS, VIII, 75, 1986.
- BRANDT Per Aage, *La charpente modale du sens*, Amsterdam-Philadelphie Aarhus, Benjamins, 1992.
- BRANDT Per Aage, *Dynamique du sens*, Aarhus, Aarhus University Press, 1994
- BRANDT Per Aage, “Pour une phrastique intégrale”, in Petitot Jean (ed), « Linguistique cognitive et modèles dynamiques », *Sémiotiques*, n° 6-7, Paris, CNRS, 1994.
- BRANDT Per Aage, *Morphologies of meaning*, Aarhus, Aarhus University Press, 1995.
- COSTANTINI Michel et DARRAULT-HARRIS Ivan, *Sémiotique, phénoménologie, discours. Du corps présent au sujet énonçant*, Paris, L’Harmattan, 1996.
- COQUET Jean-Claude (éd.), *Sémiotique : l’École de Paris*, Paris, Hachette, 1982.
- COQUET Jean-Claude, *Le discours et son sujet 1*, Paris, Klincksieck, 1984.
- COQUET Jean-Claude, *Le discours et son sujet 2*, Paris, Klincksieck, 1985.
- COQUET Jean-Claude, *La Quête du sens. Le langage en question*, Paris, PUF, 1997.
- COQUET Jean-Claude et PETITOT Jean (eds.), « L’objet, sens et réalité », *Langages*, n° 103, Paris, Larousse, septembre, 1991.
- COUÉGNAS Nicolas, HALARY Marie-Pierre, ALDAMA Juan-Alonso, « Recherches socio-sémiotiques : l’actant collectif », *Nouveaux Actes Sémiotiques*, n° 71-72, Limoges, PULIM, 2000.
- COURTÉS Joseph, *Introduction à la sémiotique narrative et discursive*, Paris, Hachette, 1976.
- COURTÉS Joseph, *Le conte populaire : poétique et mythologie*, Paris, PUF, 1986.
- COURTÉS Joseph, *Sémantique de l’énoncé : application pratiques*, Paris, Hachette, 1989.
- COURTÉS Joseph, *Analyse sémiotique du discours*, Paris, Hachette, 1991.

- COURTÉS Joseph, *Du lisible au visible*, Bruxelles, De Boeck Université, 1995.
- DUBOIS-CHARLIER Françoise, “Avant-propos : Les premiers articles de Fillmore”, in « La grammaire des cas », *Langages*, n° 38, Paris, Larousse, 1975.
- FILLMORE Charles J, « The case for case », in *Universals in Linguistic Theory*, New York, Holt, Rinehart & Winston, 1968.
- FILLMORE Charles J, “Quelques problèmes posés à la grammaire casuelle”, in « La grammaire des cas », *Langages*, n° 38, Paris, Larousse, 1975.
- FILLMORE Charles J, « The case for case reopened », in *Syntax and Semantics*, 8, *Grammatical Relations*, Academic Press, 1977.
- FLOCH Jean-Marie, *Identité visuelle*, Paris, PUF, 1995.
- FONTANILLE Jacques, « Pour une topique narrative anthropomorphe », *Actes sémiotiques. Documents*, Paris, EHESS-CNRS, VI, 57, 1984.
- FONTANILLE Jacques, “Protoactant, actant synchrétique, actant collectif”, in « L’actant Collectif », *Actes sémiotiques. Bulletin*, Paris, EHESS-CNRS, VIII, 34, 1985.
- FONTANILLE Jacques, *Le savoir partagé*, Paris-Amsterdam, Hadès-Benjamins, 1987.
- FONTANILLE Jacques, *Les espaces subjectifs. Introduction à la sémiotique de l’observateur*, Paris, Hachette, 1989.
- FONTANILLE Jacques (éd.), *Le discours aspectualisé*, Limoges-Amsterdam-Philadelphie, PULIM / BENJAMINS, Collection Nouveaux Actes Sémiotiques, 1991.
- FONTANILLE Jacques (éd.), *La quantité et ses modulations qualitatives*, Limoges-Amsterdam-Philadelphie, PULIM / BENJAMINS, Collection Nouveaux Actes Sémiotiques, 1992.
- FONTANILLE Jacques, *Sémiotique du visible*, Paris, PUF, 1995.
- FONTANILLE Jacques, “Interstice et résistance dans *Feuillets d’Hypnos* : une forme de vie chez René Char”, in « Des figures de discours aux formes de. A propos de René Char », *Nouveaux Actes Sémiotiques*, n° 44-45, Limoges, PULIM, 1996.

- FONTANILLE Jacques, *Sémiotique du discours*, Limoges, PULIM, 1998.
- FONTANILLE Jacques, « Modes du sensible et syntaxe figurative », *Nouveaux Actes Sémiotiques*, n° 61-62-63, Limoges, PULIM, 1999.
- FONTANILLE Jacques, *Sémiotique et littérature. Essais de méthode*, Paris, PUF, 1999.
- FONTANILLE Jacques et ZILBERBERG Claude, *Tension et signification*, Sprimont-Belgique, Mardaga, 1998.
- GRECIANO Gertrud et SCHUMACHER Helmut, *Lucien Tesnière – Syntaxe structurale et opérations mentales*, Tübingen, Max Niemeyer Verlag, 1996.
- GENINASCA Jacques, *La parole littéraire*, Paris, PUF, 1997.
- GREIMAS Algirdas Julien, *Sémantique structurale*, Paris, Larousse, 1966.
- GREIMAS Algirdas Julien, *Du sens*, Paris, Seuil, 1970.
- GREIMAS Algirdas Julien, *Sémiotiques et sciences sociales*, Paris, Seuil, 1976.
- GREIMAS Algirdas Julien, *Du sens II*, Paris, Seuil, 1983.
- GREIMAS Algirdas Julien, *De l'imperfection*, Périgueux, Pierre Fanlac, 1987.
- GREIMAS Algirdas Julien et COURTÉS Joseph, *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Paris, Hachette, 1979, rééd. 1993.
- GREIMAS Algirdas Julien et COURTÉS Joseph, *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Paris, Hachette, tome 2, 1986.
- GREIMAS Algirdas Julien et FONTANILLE Jacques, *Sémiotique des passions*, Paris, Seuil, 1991.
- GROUPE D'ENTREVERNES, *Analyse sémiotique des textes. Introduction : théorie, pratique*, Lyon, PUL, 1979.
- Haidu Peter, « La valeur : Sémiotique et marxisme », in Michel Arrivé et Jean-Claude Coquet (éds.), *Sémiotique en jeu : à partir et autour de l'œuvre d'A.J. Greimas*, Paris/Amsterdam/Philadelphia, Hadès Benjamin, 1987.
- HÉNAULT Anne, *Les enjeux de la sémiotique*, Paris, PUF, 1979.

- HÉNAULT Anne, *Les enjeux de la sémiotique 2. Narratologie, sémiotique générale*, Paris, PUF, 1983.
- HÉNAULT Anne, *Le pouvoir comme passion*, Paris, PUF, 1994.
- HJELMSELV Louis, *La catégorie des cas*, München, Wilhelm Fink, Verlag, 1935, rééd. 1972.
- HJELMSELV Louis, *Prolégomènes à une théorie du langage*, Paris, Minuit, 1943, rééd. 1968.
- HJELMSELV Louis, *Essais linguistiques*, Paris, Minuit, 1971.
- HJELMSELV Louis, *Nouveaux essais*, Paris, PUF, 1985.
- LANDOWSKI Éric, *La société réfléchie*, Paris, Seuil, 1989.
- LANDOWSKI Éric (éd.), *Lire Greimas*, Limoges, PULIM, 1997.
- LANDOWSKI Éric, *Présence de l'autre*, Paris, PUF, 1997.
- MADRAY-LESIGNE Françoise et RICHARD-ZAPPELLA Jeannine (éds.), *Lucien Tesnière Aujourd'hui*, Louvain-Paris, Peeters, 1995.
- MAURAND Georges, « Grammaire des actants et grammaire des cas : un même objectif », in PARRET Herman et RUPRECHT Hans-George (éds.), *Exigences et perspectives de la sémiotique : recueil d'hommages pour A.J. Greimas*, Amsterdam-Philadelphie, John Benjamins, vol. 1, 1985.
- MAURAND Georges, *Lire LA FONTAINE*, Toulouse, Cals, 1992.
- OUELLET Pierre, « Signification et sensation », *Nouveaux Actes Sémiotiques*, n° 20, Limoges, PULIM, 1992.
- OUELLET Pierre, *Voir et savoir : la perception des univers du discours*, Montréal, Édition Balzac, coll. « L'univers des discours », 1992.
- OUELLET Pierre (éd.), *Action, passion, cognition. D'après A. J. Greimas*, Québec, Nuit Blanche Éditeur, Limoges, PULIM, 1997.
- OUELLET Pierre, *Poétique du regard. Littérature, perception, identité*, Limoges, PULIM, 2000.
- PARRET Herman, *Les passions. Essai sur la mise en discours de la subjectivité*, Bruxelles, Mardaga, 1986.

- PARRET Herman, « Préhistoire, structure et actualité de la théorie hjelmslevienne des cas », *Nouveaux Actes Sémiotiques*, n° 38, Limoges, PULIM, 1995.
- PARRET Herman et RUPRECHT Hans-George (éds.), *Exigences et perspectives de la sémiotique : recueil d'hommages pour A.J. Greimas*, Amsterdam-Philadelphie, John Benjamins, vol. 1-2, 1985.
- PETITOT Jean, "Sur la décidabilité de la véridiction", in « Sur la véridiction », *Actes sémiotiques. Documents*, Paris, EHESS-CNRS, IV, 31, 1982.
- PETITOT Jean, "La conversion greimassienne et la régulation de l'imaginaire", in « Aspects de la conversion », *Actes sémiotiques. Bulletin*, Paris, EHESS-CNRS, V, 24, 1982.
- PETITOT Jean, "Théorie des catastrophes et structures sémio-narratives", in « Sémiotique et théorie des catastrophes », *Actes sémiotiques. Documents*, Paris, EHESS-CNRS, V, 47-48, 1983.
- PETITOT Jean, *Morphogenèse du sens I*, Paris, PUF, 1985.
- PETITOT Jean, *Physique du sens*, Paris, CNRS, 1992.
- PROPP Vladimir, *Morphologie du conte*, Paris, Seuil, Points, 1970.
- RASTIER François, *Sémantique et recherches cognitives*, Paris, PUF, 1991.
- RICŒUR Paul, « La grammaire narrative de Greimas », *Actes sémiotiques. Documents*, Paris, CNRS, II, 15, 1980.
- RICŒUR Paul, *Temps et récit II*, Paris, Seuil, 1984.
- SAUSSURE Ferdinand de, *Cours de linguistique générale*, Paris, Payot, 1985.
- TESNIÈRE Lucien, *Éléments de syntaxe structurale*, Paris, Klincksieck, 1982.
- THOM René, *Modèles mathématiques de la morphogenèse*, Paris, Chr. Bourgois, 1980.
- THOM René, *Paraboles et catastrophes*, Paris, Flammarion, 1980, rééd, 1983.
- THOM René, "Structures cycliques en sémiotique. Complément à la thèse de Jean Petitot", in « Sémiotique et théorie des catastrophes », *Actes sémiotiques. Documents*, Paris, EHESS-CNRS, V, 47-48, 1983.

THOM René, *Apologie du logos*, Paris, Hachette, 1990.

ZILBERBERG Claude, “Dissentiments, consentements”, in « L’actant collectif », *Actes sémiotiques. Bulletin*, Paris, EHESS-CNRS, VIII, 34, 1985.

ZILBERBERG Claude, *Raison et poétique du sens*, Paris, PUF, 1988.

ZOCK Michael, “Problèmes relatifs à la représentation des connaissances : de Fillmore à Schank”, in « Intelligence artificielle II : approches cognitives du texte », *Actes sémiotiques. Bulletin*, Paris, EHESS-CNRS, IX, 40, 1986.

FOOTBALL

Ouvrages

BAYER Claude, *L’enseignement des jeux sportifs collectifs*, Paris, Vigot, 1990.

BOUET Michel, *Signification du sport*, Paris, L’Harmattan, 1995.

BROMBERGER Christian, *Le Match de football. Ethnologie d’une passion partisane à Marseille, Naples, Turin*, Paris, Ministère de la Culture/Éditions de Maison des sciences de l’homme, 1995.

BROMBERGER Christian, *Football, la bagatelle la plus sérieuse du monde*, Paris, Bayard, 1998.

CONSTANT Alain, *Les riches heures du football*, Paris, Mango, 2000.

CREVOISIER Jacques, *Football et psychologie. La dynamique de l’équipe*, Paris, Chiron, 1985.

DANET Benjamin, *Football et politique : les jeux dangereux*, Paris, Solar, 2001.

DELBOURG Patrice et HEIMERMANN Benoît (éds), *Football & littérature*, Paris, Stock, 1998.

- DUGRAND Marcel, *Libres propos sur le football*, Bordeaux, Dugrand, 1973.
- DUGRAND Marcel, *Football, de la transparence à la complexité*, Paris, PUF, 1989.
- FAUCHÉ Serge, CALLÈDE, Jean-Paul et al, *Sport et identités*, Paris, L'Harmattan, 2000.
- FAURE Jean-Michel et SUAUD Charles (éds), « Les enjeux du football », *Actes de la recherche en sciences sociales*, n° 103, Paris, Seuil, 1994.
- GREHAIGNE Jean-Francis, *L'organisation du jeu en football*, Joinville-le-Pont, Actio, 1993.
- HÉLAL Henri et MIGNON Patrick (éds), *Football, jeu et société*, Paris, INSEP, N° 25, 1999.
- JEU Bernard, *Analyse du sport*, Paris, PUF, 1992.
- LECONTE Bernard et VIGARELLO Georges (éds), « Le spectacle du sport », *Communications*, n° 67, Paris, Seuil, 1998.
- MIGNON Patrick, *La Passion du football*, Paris, Odile Jacob, 1998.
- MOMBAERTS Érick, *Football. De l'analyse du jeu à la formation du joueur*, Joinville-le-Pont, Actio, 1991.
- MOMBAERTS Érick, *Entraînement et performance collective en football*, Paris, Vigot, 1996.
- PERELMAN Marc, *Les intellectuels et le football*, Paris, Les Éditions de la Passion, 2000.
- PLAETE Léon et BOULIN Yves-Noel (éds), *Le football et ses règles*, Paris, Chiron, 1992.
- THÉBAUD François, *Le temps du Miroir : une autre idée du football et du journalisme*, Paris, Albatros, 1982.
- THOMAS Raymond, HAUMONT Antoine et LEVET Jean-Louis, *Sociologie du sport*, Paris, PUF, 1987.
- VASSORT Patrick, *Football et politique*, Paris, Les Éditions de la Passion, 1999.
- WAHL Alfred, *La balle au pied. Histoire du football*, Paris, Gallimard, 1995.
- WAHL Alfred, *Les Archives du football. Sport et société en France (1880-1980)*, Paris, Gallimard/Julliard, coll. « Archives », 1989.

YONNET Paul, *Systèmes des sports*, Paris, Gallimard, 1998.

Documents Électroniques

[Http://www.fifa.com](http://www.fifa.com), Lois du jeu.

[Http://www.fifa.com](http://www.fifa.com), Règlement, Coupe du Monde de la FIFA, Corée/Japon 2002.

JOURNAUX

LE MONDE, « Le Mondial », le 20 juin 2002.

L'ÉQUIPE, le 14 octobre 2000, le 26 novembre 2000, le 12 juillet 2001, le 19 septembre 2001, le 20 septembre 2001, le 27 septembre 2001, le 24 octobre 2001, le 31 octobre 2001, le 29 novembre 2001, le 16 janvier 2002, le 17 janvier 2002, le 25 février 2002, le 27 février 2002, le 01 mars 2002, le 18 avril 2002, le 19 avril 2002, le 30 mai 2002, le 05 juin 2002, le 18 juin 2002, le 19 juin 2002.

ANNEXES 1

Figure1. Le tableau de systèmes de jeu

Figure2. Le tableau des chiffres du match entre la France et la Russie

Figure 3. La liste des joueurs

Corée		Italie
	gardien de but	
Lee Woon-jae		Buffon
Choi Eun-sung	non utilisé	Abiatti
Kim Byung-ji		Toldo
	joueur de champ	
Ahn Jung-hwan		Coco
Choi Jin-chul		Del Piero
Hong Myung-bo		Iuliano
Lee Young-pyo		Maldini
Kim Nam-il		Panucci
Kim Tae-young		Tommasi
Park Ji-sung		Totti
Seol Ki-hyeon		Vieri
Song chong-gug		Zambrotta
Yoo Sang-chul		Zanetti
	joueur remplaçant	
Cha Doo-ri		Di Livio
Hwang Sun-hong		Gattuso
Lee Chun-soo		
	joueur non utilisé	
Choi Sung-yong		Delvecchio
Choi Tae-uk		Doni
Choi Yong-soo		Inzaghi

Hyun Young-min		Materrazzi
Lee Eul-yong		Montella
Lee Min-sung		Nesta
Yoon Jung-hwan		
	joueur suspendu	
		Cannavaro
	joueur blessé	
		Di Biagio
	entraîneur	
Guus Hiddink		Giovanni Trapattoni

Figure 4. Le tableau de segmentation réglementaire

1^{er} mi-temps

N° de segment	temps	action	sujet de l'action	lieu de l'action	remarque
1	1 ^{er} m	coup d'envoi	Italie	sur la ligne médiane	
2	2 ^e m	touche	Corée	bas et droite de la Corée	
3	2 ^e m	touche	Corée	près de la ligne médiane, gauche de la Corée	
4	3 ^e m	touche	Italie	milieu et gauche de l'Italie	
5	3 ^e m	touche	Italie	milieu et gauche de l'Italie	
6	4 ^e m	coup franc	Corée	bas et gauche de l'Italie	carton jaune (Coco)

7	4 ^e m	penalty	Corée	point de penalty	
8	5 ^e m	corner	Corée	droite de l'Italie	
9	5 ^e m	coup franc	Italie	près de la ligne médiane, droite de l'Italie	
10	6 ^e m	touche	Corée	bas et droite de la Corée	
11	6 ^e m	corner	Italie	droite de la Corée	
12	7 ^e m	touche	Italie	près de la ligne médiane, gauche de l'Italie	
13	7 ^e m	touche	Corée	bas et droite de la Corée	
14	8 ^e m	coup franc	Italie	milieu et droite de l'Italie	
15	10 ^e m	balle à terre ²⁴²		milieu et droite de l'Italie	le jeu arrêté par la blessure
16	10 ^e m	touche	Corée	Bas et gauche de la Corée	le ballon rendu par l'Italie
17	11 ^e m	coup de pied de but	Corée	gauche de la Corée	
18	11 ^e m	touche	Italie	bas et droite de l'Italie	
19	14 ^e m	coup franc indirect	Corée	milieu et gauche de la Corée	hors-jeu de l'Italie
20	15 ^e m	coup franc	Italie	bas et droite de la Corée	à peu près 17m de but
21	16 ^e m	coup franc	Italie	près de la ligne médiane, gauche de l'Italie	
22	17 ^e m	coup franc	Italie	milieu et gauche de la Corée	carton jaune (KIM Tae-young)
23	18 ^e m	touche	Italie	bas et droite de la Corée	

²⁴² La loi 8 définit la balle à terre comme suit : *Après une interruption temporaire du match provoquée par une cause non stipulée dans les Lois du jeu, le match doit être repris par une balle à terre.* [Http://www.fifa.com](http://www.fifa.com), LOI 8 – Coup d'envoi et reprise du jeu, Lois du jeu, p. 20.

24	18 ^e m	corner	Italie	droite de la Corée	
25	18 ^e m	but	Italie	premier poteau	tête de Vieri
26	19 ^e m	repris du jeu	Corée	sur la ligne médiane	
27	20 ^e m	touche	Italie	bas et gauche de l'Italie	
28	20 ^e m	coup franc	Italie	milieu et droite de la Corée	
29	20 ^e m	touche	Corée	bas et gauche de la Corée	
30	20 ^e m	touche	Italie	milieu et gauche de la Corée	
31	21 ^e m	touche	Corée	près de la ligne médiane, droite de la Corée	
32	22 ^e m	coup franc	Corée	bas et gauche de la Corée	
33	23 ^e m	coup franc	Corée	près de la ligne médiane, centre de l'Italie	carton jaune (Totti)
34	24 ^e m	coup franc	Corée	près de la ligne médiane, droite de l'Italie	
35	24 ^e m	touche	Italie	près de la ligne médiane, gauche de la Corée	
36	25 ^e m	touche	Corée	bas et droite de l'Italie	
37	25 ^e m	touche	Corée	près de la ligne médiane, droite de la Corée	
38	26 ^e m	touche	Corée	milieu et droite de la Corée	
39	27 ^e m	touche	Corée	près de la ligne médiane, gauche de l'Italie	
40	27 ^e m	touche	Corée	près de la ligne médiane, gauche de l'Italie	
41	29 ^e m	touche	Italie	bas et droite de la Corée	

42	29 ^e m	coup de pied de but	Corée	droite de la Corée	
43	31 ^e m	touche	Italie	milieu et gauche de la Corée	
44	32 ^e m	touche	Italie	bas et droite de l'Italie	
45	32 ^e m	coup franc	Corée	près de la ligne médiane, droite de l'Italie	
46	32 ^e m	touche	Italie	près de la ligne médiane, gauche de l'Italie	
47	33 ^e m	coup franc	Corée	près de la ligne médiane, droite de la Corée	
48	33 ^e m	touche	Corée	bas et gauche de l'Italie	
49	34 ^e m	touche	Corée	bas et gauche de l'Italie	
50	34 ^e m	touche	Corée	près de la ligne médiane, gauche de l'Italie	
51	34 ^e m	touche	Italie	bas et droite de l'Italie	
52	36 ^e m	coup de pied de but	Italie	droite de l'Italie	on ne voit pas l'action (choix de caméra)
53	36 ^e m	touche	Italie	près de la ligne médiane, gauche de la Corée	
54	37 ^e m	coup franc	Italie	bas et gauche de la Corée	
55	38 ^e m	touche	Italie	bas et gauche de la Corée	
56	38 ^e m	coup franc	Corée	près de la ligne médiane, gauche de l'Italie	
57	39 ^e m	touche	Italie	près de la ligne médiane, droite de l'Italie	

58	39° m	coup franc	Italie	près de la ligne médiane, gauche de la Corée	
59	40° m	coup franc indirect	Corée	bas et gauche de la Corée	hors-jeu de l'Italie
60	42° m	coup franc	Corée	bas et gauche de l'Italie	à peu près, 20 mètres de but italien
61	43° m	corner	Corée	gauche de l'Italie	
62	45° m	corner	Corée	gauche de l'Italie	2minutes d'arrêt du jeu à cause de blessure
63	46° m	coup franc	Corée	Milieu et centre de la Corée	
64	47	coup franc	Italie	Près de la ligne médiane, droite de la Corée	
65	47	fin de la 1 ^{er} mi-temps			2 minutes de temps additionnel

2^e mi-temps

N° de segment	temps	action	sujet de l'action	lieu de l'action	remarque
66	46° m	coup d'envoi	Corée	sur la ligne médiane	
67	47° m	touche	Corée	milieu et droite de l'Italie	
68	49° m	coup franc	Italie	près de la ligne médiane, droite de la Corée	
69	50° m	coup franc	Corée	bas et droite de la Corée	

70	51° m	coup franc	Italie	bas et gauche de la Corée	à peu près 20 m de but
71	52° m	touche	Corée	près de la ligne médiane, gauche de l'Italie	
72	53° m	coup franc	Corée	bas et centre de l'Italie	à peu près 20 m de but
73	53° m	touche	Italie	bas et gauche de l'Italie	
74	54° m	touche	Corée	bas et droite de l'Italie	
75	55° m	coup franc	Corée	bas et droite de l'Italie	à peu près 25 m de but, carton jaune (Tomasi)
76	56° m	coup franc	Corée	bas et gauche de l'Italie	
77	57° m	touche	Italie	bas et droite de la Corée	
78	58° m	touche	Italie	milieu et gauche de l'Italie	
79	60° m	coup franc	Corée	gauche de l'arc de cercle du point de réparation de l'Italie	carton jaune (Zanetti) : contestation
80	61° m	coup de pied de but	Corée	gauche de la Corée	changement de joueur : Del Piero par GATTUSO
81	63° m	touche	Italie	milieu et droite de l'Italie	Changement de joueur : Kim Tae-young par HWANG SUN-HONG
82	63° m	touche	Italie	près de la ligne médiane, gauche de la Corée	

83	64 ^e m	coup franc	Italie	bas et gauche de la Corée	
84	64 ^e m	touche	Italie	bas et gauche de la Corée	
85	64 ^e m	touche	Corée	près de la ligne médiane, droite de l'Italie	
86	65 ^e m	touche	Corée	milieu et droite de l'Italie	
87	65 ^e m	coup franc	Italie	milieu et gauche de la Corée	
88	67 ^e m	touche	Italie	milieu et gauche de la Corée	
89	67 ^e m	touche	Corée	bas et gauche de la Corée	
90	67 ^e m	touche	Corée	bas et gauche de la Corée	
91	68 ^e m	corner	Italie	gauche de la Corée	
92	68 ^e m	touche	Italie	bas et droite de la Corée	changement de joueur : Kim Nam-il par LEE CHUN-SOO
93	69 ^e m	coup de pied de but	Corée	droite de la Corée	
94	70 ^e m	coup franc	Italie	milieu et droite de l'Italie	
95	71 ^e m	coup franc	Italie	milieu et gauche de la Corée	
96	71 ^e m	touche	Italie	bas et gauche de la Corée	
97	72 ^e m	coup de pied de but	Italie	gauche de l'Italie	changement de joueur : Zambrotta par DI LIVIO
98	73 ^e m	coup franc	Italie	milieu et droite de la Corée	
99	73 ^e m	coup de pied de but	Corée	gauche de la Corée	

100	74° m	coup de pied de but	Corée	gauche de la Corée	
101	75° m	touche	Corée	bas et droite de l'Italie	
102	75° m	touche	Corée	milieu et droite de l'Italie	
103	75° m	corner	Corée	gauche de l'Italie	
104	76° m	corner	Italie	droite de la Corée	
105	77° m	touche	Corée	milieu et gauche de la Corée	
106	79° m	coup franc	Italie	près de la ligne médiane, gauche de l'Italie	
107	80° m	coup franc	Italie	près de la ligne médiane, gauche de l'Italie	carton jaune (SONG Chong-gug)
108	81° m	touche	Corée	milieu et droite de l'Italie	
109	81° m	touche	Corée	milieu et droite de l'Italie	
110	81° m	coup franc	Corée	milieu et droite de l'Italie	
111	82° m	touche	Italie	près de la ligne médiane, gauche de l'Italie	
112	82° m	coup franc	Italie	près de la ligne médiane, droite de la Corée	
113	83° m	coup de pied de but	Corée	gauche de la Corée	changement de joueur : Hong Myung-bo par CHA DOO-RI
114	83° m	coup franc	Corée	près de la ligne médiane, gauche de la Corée	
115	84° m	touche	Corée	milieu et droite de l'Italie	
116	85° m	coup franc	Italie	milieu et centre de l'Italie	

117	85° m	coup franc	Italie	près de la ligne médiane, gauche de la Corée	
118	86° m	corner	Italie	gauche de la Corée	
119	86° m	coup de pied de but	Corée	gauche de la Corée	
120	87° m	coup franc	Corée	près de la ligne médiane, centre de la Corée	hors-jeu de l'Italie
121	87° m	coup franc	Italie	bas et gauche de la Corée	
122	88° m	but	Corée	centre de la surface de réparation	On ne voit pas le repris de jeu sur la ligne médiane.
123	89° m	sortie d'une ligne de but	Italie	gauche de la Corée	On ne voit pas le coup de pied de but de la Corée.
124	90° m	touche	Corée	près de la ligne médiane, gauche de la Corée	
125	91° m	corner	Corée	gauche de l'Italie	
126	92° m	coup franc	Corée	près de la ligne médiane, droite de la Corée	
127	92° m	coup de pied de but	Italie	droite de l'Italie	
128	93° m	fin de la 2 ^e mi-temps			2 minutes de temps additionnel

Prolongation

1^{er} mi-temps

N° de segment	temps	Action	sujet de l'action	lieu de l'action	remarque
129	91 ^e m	coup d'envoi	Italie	sur la ligne médiane	
130	91 ^e m	Touche	Italie	près de la ligne médiane, gauche de l'Italie	
131	92 ^e m	Corner	Corée	gauche de l'Italie	
132	92 ^e m	Corner	Corée	gauche de l'Italie	
133	93 ^e m	Corner	Corée	gauche de l'Italie	
134	93 ^e m	coup franc	Italie	près de la ligne médiane, gauche de l'Italie	
135	94 ^e m	Touche	Italie	bas et droite de la Corée	
136	97 ^e m	Corner	Corée	gauche de l'Italie	
137	97 ^e m	Touche	Italie	milieu et gauche de la Corée	
138	98 ^e m	coup franc	Corée	milieu et droite de l'Italie	
139	99 ^e m	Touche	Corée	près de la ligne médiane, gauche de l'Italie	
140	100 ^e m	coup franc	Italie	près de la ligne médiane, gauche de l'Italie	carton jaune (LEE Chun-soo)
141	102 ^e m	coup franc	Corée	près de l'arc de cercle du point de réparation et gauche de l'Italie	
142	102 ^e m	Corner	Corée	gauche de l'Italie	

143	104 ^e m	coup franc	Corée	gauche de la surface de réparation de l'Italie	l'expulsion de Totti (2 ^e carton jaune, 103 ^e m) : simulation
144	105 ^e m	sortie d'une ligne de but	Corée	gauche de l'Italie	On ne voit pas le coup de pied de but de l'Italie
145	106 ^e m	coup franc	Corée	bas et droite de la Corée	

2^e mi-temps

N° de segment	temps	action	sujet de l'action	lieu de l'action	remarque
146	106 ^e m	coup d'envoi	Corée	sur la ligne médiane	
147	106 ^e m	coup de pied de but	Italie	droite de l'Italie	
148	107 ^e m	coup franc	Italie	bas et gauche de la Corée	
149	107 ^e m	touche	Italie	bas et gauche de la Corée	
150	108 ^e m	coup franc indirect	Corée	droite de la surface de réparation	hors-jeu de l'Italie
151	110 ^e m	coup franc	Corée	milieu et droite de la Corée	
152	110 ^e m	touche	Italie	près de la ligne médiane, droite de l'Italie	
153	111 ^e m	coup franc indirect	Corée	bas et droite de la Corée	hors-jeu de l'Italie

154	112° m	coup franc	Italie	milieu et gauche de la Corée	
155	113° m	corner	Italie	gauche de la Corée	
156	115° m	coup franc	Italie	près de cercle central de la Corée	carton jaune (Choi Jin-chul)
157	117° m	but décisif	Corée	sur la surface de réparation	la fin du match

Figure 5. Le nombre d'occasions

	Nombre de positions d'attaque dans les 30 m			Nombre d'occasions		
	1 ^{re} mi-temps	2 ^e mi-temps	Prolongation	1 ^{re} mi-temps	2 ^e mi-temps	Prolongation
Corée	18	24	16	5	3	3
Italie	23	16	11	4	4	2

Figure 6. Le nombre de tirs

	1 ^{re} mi-temps	2 ^e mi-temps	Prolongation	Tir cadré	Tir non cadré
Corée	4	5	4	7	6
Italie	6	8	2	7	9

Figure 7. LES CARTONS

Corée		Italie	
Nom de joueur	Faute commise	Nom de joueur	Faute commise
Kim Tae-young	17 ^e , tacle par derrière sur Vieri	Coco	4 ^e , tacle irrégulier sur Park Ji-sung
Song Chong-gug	80 ^e , accrochage sur Tommasi	Totti	18 ^e , coup de coude sur Kim Nam-il
Lee Chun-soo	99 ^e , pied levé sur Gattuso	Tommasi	55 ^e , antijeu sur Lee Young-pyo
Choi Jin-chul	115 ^e , tacle par derrière sur Vieri	C. Zanneti	59 ^e , contestation
		Totti	103 ^e , simulation, second avertissement=expulsion

ANNEXES 2

Les journaux utilisés dans l'application

INDEX

- actant actif, 20, 23, 27, 28, 29, 48, 51, 52, 53, 54, 57, 188, 191, 194, 196, 197, 198, 199, 200, 230, 231, 233, 252, 282, 286, 287, 315
- actant collectif, 15, 60, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 116, 117, 119, 120, 121, 122, 123, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 132, 136, 137, 150, 174, 177, 192, 194, 195, 198, 201, 207, 209, 219, 220, 230, 233, 236, 237, 261, 262, 272, 283,
- actant passif, 11, 20, 27, 28, 29, 40, 45, 48, 54, 55, 57, 65, 188, 191, 196, 197, 315
- actants positionnels*, 89, 90, 91, 92, 94, 95, 286
- actants transformationnels, 90, 91, 92, 94, 95, 286
- activation, 11, 19, 20, 22, 24, 25, 34, 38, 48, 49, 51, 87, 92, 93, 94, 95, 98, 188, 190, 191, 192, 193, 196, 199, 200, 202, 219, 230
- activité actantielle, 11, 28, 194, 195, 196, 198, 199, 200, 201, 280, 281, 282, 283, 284, 313, 314
- aspectualité, 34, 110, 202, 224, 226, 227, 275, 276
- axiologie, 35, 50, 65, 249, 250, 251, 253, 254, 318
- bonne distance, 265, 270, 277
- conjonction, 27, 28, 29, 45, 76, 91, 95, 100, 186, 194, 195, 196, 198, 199, 283
- croire*, 122, 205, 206, 207, 209, 223, 228, 300, 301, 302, 313, 314
- cusp*, 31, 32, 193, 279
- Destinataire, 10, 25, 27, 40, 42, 43, 289, 320
- Destinateur, 10, 24, 25, 27, 40, 42, 110, 123, 124, 125, 289, 290, 292, 293, 294, 320
- devoir*, 21, 22, 23, 24, 25, 40, 41, 42, 43, 110, 117, 118, 119, 124, 219
- dimension cognitive, 15, 44, 46, 47, 130, 131, 163, 204, 205, 208, 209, 217, 223, 233, 234, 235
- dimension passionnelle, 130, 135, 233, 238, 252
- dimension pragmatique, 13, 45, 204, 208, 223, 289, 298
- disjonction, 27, 29, 75, 91, 95, 100, 186, 194, 195, 198
- domination figurative, 178, 179, 183, 185, 196, 211, 225, 262, 271, 272, 273, 274, 275, 276, 277, 278, 284, 297, 302, 303, 304, 305, 307, 316
- domination narrative, 178, 179, 196, 211, 225, 270, 271, 272, 273, 274, 276, 278, 284, 302, 303, 304, 307
- épreuve, 12, 172, 178, 192, 193, 196, 202, 224, 225, 252, 272
- étendue, 49, 50, 53, 54, 55, 136, 241, 317
- hors-jeu, 145, 146, 152, 153, 184, 185, 221, 277, 305, 306,
- hyper-savoir, 46, 289, 290

- informateur, 10, 33, 46, 47, 48, 130, 134, 289, 290
- intensité, 49, 50, 53, 54, 55, 124, 129, 133, 134, 135, 136, 138, 241, 262, 317
- intentionnalité, 10, 27, 35, 36, 38, 46, 90, 103, 230, 231, 264
- intersubjectivité, 27, 46, 47, 130, 290
- juste mesure, 217, 218, 219, 220, 221, 223, 269, 270, 277
- manipulation, 41, 42, 43, 44
- mémoire, 42, 43, 205, 206, 207, 209, 212, 223, 228, 229, 278, 298, 299, 300, 301, 302, 313, 315
- modalisation, 11, 25, 34, 41, 44, 45, 47, 48, 50, 52, 54, 116, 117, 171, 173, 251, 304
- modalité de la *chance*, 304, 305
- Moi-chair, 214, 215, 217, 222
- objectivisation, 72
- observateur, 10, 33, 46, 47, 48, 100, 127, 130, 131, 132, 134, 135, 136, 137, 226, 243, 244, 249, 267, 268, 288, 289, 290, 295,
- parcours narratif, 10, 24, 29, 40, 42, 102, 110, 171, 196
- passion, 13, 48, 54, 55, 134, 227, 229, 251, 252, 313, 314, 315, 316, 317,
- passivation, 11, 19, 20, 22, 24, 25, 39, 48, 49, 54, 73, 74, 85, 86, 87, 92, 93, 94, 95, 98, 188, 190, 191, 192, 193, 194, 200, 219, 230
- passivité actantielle, 10, 11, 47, 195, 314
- perception, 16, 36, 124, 133, 134, 136, 207, 223, 230, 232, 233, 234, 235, 238, 239, 240, 241, 242, 245, 246, 266, 290, 291,
- point de vue, 15, 57, 64, 65, 90, 91, 93, 94, 239, 240, 241, 242, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 254, 287, 293, 320,
- pouvoir*, 11, 19, 21, 22, 25, 26, 39, 40, 41, 42, 44, 45, 47, 50, 52, 53, 54, 55, 109, 110, 112, 119, 122, 123, 124, 173, 178, 201, 202, 203, 209, 212, 213, 219,
- programme et contre-programme, 150, 151, 163
- public, 128, 129, 130, 132, 133, 134, 135, 137, 138, 217, 235, 236, 250, 251, 295, 296, 297, 298, 311, 321
- saisie, 54, 94, 95, 124, 135, 136, 238, 240, 241, 242, 243, 244, 245, 317
- savoir*, 11, 19, 21, 22, 27, 40, 41, 44, 45, 47, 50, 51, 52, 53, 54, 111, 112, 118, 122, 125, 205, 206, 207, 212, 213, 223, 291, 299, 300, 301, 302, 305, 313, 315, 316,
- schéma narratif, 12, 15, 40, 41, 42, 78, 87, 192, 224, 272, 279, 280, 314
- segmentation narrative et modale, 139, 172, 180, 196, 270, 271
- segmentation réglementaire, 16, 139, 140, 144, 149, 159, 175, 180, 257, 258, 259, 264, 271, 273, 283,
- segmentation tactique, 16, 139, 148, 150, 154, 155, 156, 157, 158, 161, 162, 164, 170, 180, 184, 186, 199, 200, 259, 260, 263, 264, 266, 267, 301
- Soi-corps, 214, 215, 217, 222
- spatialité, 156, 173, 191, 192, 194, 195, 196, 198, 199, 200, 220, 226, 227, 262, 281, 282, 283
- spectateur, 99, 106, 124, 125, 126, 127, 130, 131, 132, 137, 158, 217, 232, 237, 243, 244, 297, 298

- statut actantiel, 10, 11, 26, 28, 29, 38, 40, 42, 43, 44, 47, 53, 54, 92, 124, 125, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 200, 201, 202, 203, 212, 213, 220, 232, 234, 262, 263, 282, 283, 284, 312, 315, 316
- style de jeu, 16, 114, 122, 307, 309
- subjectivisation, 65, 67, 68, 69, 70, 72, 73, 74, 87, 93, 94, 248, 286, 287
- sujet de séparation, 212, 213
- synchronisation, 305, 306, 307
- système de jeu, 16, 155, 156, 157, 161, 162, 163, 174, 259, 260, 262, 264, 267, 268, 281, 312, 321
- temporalité, 52, 138, 168, 169, 176, 204, 224, 227, 229, 265, 316
- tensivité, 49, 53, 55
- théorie des catastrophes, 28, 31, 35, 36,
- totalité intégrale, 113, 309
- totalité partitive, 113, 114, 308, 309
- transformation actantielle, 14, 19, 25, 31, 48, 57, 58, 64, 197, 230, 233, 247
- véridiction, 44, 292, 293, 321,
- visée, 54, 94, 95, 129, 133, 135, 136, 202, 240, 241, 242, 244, 317
- vouloir*, 11, 15, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 29, 30, 31, 34, 39, 41, 42, 43, 44, 45, 47, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 109, 110, 112, 116, 117, 118, 119, 125, 188, 189, 191, 196, 197, 201, 202, 203, 213, 231, 291, 313, 315, 316