

# La construction du sens dans le discours du football : essai d'une sémiotique applicable

Anicet BASSILUA  
Université de Liège

Le jeu du football semble singulièrement se déployer à travers un modèle d'énonciation particulier dans lequel prennent part simultanément deux types de sujets : sujets individuels (les joueurs) et sujets collectifs (les équipes). La syntaxe discursive générale (Fontanille 1998) en fonction de laquelle ces sujets opèrent présente un univers de sens qui se construit à travers une succession de séquences narratives dont le ballon semble être un des objets majeurs de médiation. Dans la présente étude, nous décrivons un modèle de médiation que nous envisageons à partir des modalités du transfert de l'objet « ballon » (Greimas 1973). Et ce, en appliquant quelques outils de la sémiotique : transformations, relation de contrariété, relation de contradiction, relation de présupposition, etc., (Greimas et Courtés 1993 ; Klinkenberg 1996 ; Hébert 2009) au jeu du football tel que pratiqué sur le terrain. Nous nous intéressons particulièrement aux échanges du ballon entre les joueurs et les équipes. Notre analyse se déroule en trois étapes : nous déterminons (première étape) les séquences du match de football, dont les enchaînements sont réglés par un système de transformations spécifiques (deuxième étape), lequel permet de matérialiser notre modèle de médiation interne (troisième étape). Nous clôturons notre analyse par une synthèse des résultats qui présente la structure globale de ce modèle de médiation.

## 1. Les séquences

Pour comprendre les transformations qui s'opèrent dans un match de football, il nous faut, au préalable, identifier les séquences qui s'y déroulent. Nous nous limitons ici à structurer le système de valeurs à travers lequel on peut déterminer les différentes séquences d'un match et dans lequel, on va le voir, le ballon joue déjà un rôle important.

En effet, il existe, d'après Song Chi Man (2003, p. 63), au moins deux niveaux de segmentation du match de football : la segmentation réglementaire et la segmentation tactique. Si nous y associons deux variables liées au mouvement du ballon : /ballon en jeu/ et /ballon hors jeu/, nous pouvons déterminer différentes séquences qui se déroulent dans un match de football. Ce tableau peut se présenter de la manière suivante :

*Ballon hors jeu/Segmentation réglementaire* : segment de sortie d'une ligne de touche, segment de sortie d'une ligne de but, etc.

*Ballon hors jeu/Segmentation tactique* : segment de changement de joueur, etc.

*Ballon en jeu/Segmentation réglementaire* : segment de faute, segment d'arrêt de jeu par l'arbitre, etc.

*Ballon en jeu/Segmentation tactique* : segment de passe d'un joueur à un autre.

À travers ce système, on peut noter que le match de football se présente comme une succession de séquences réalisées en fonction de la réglementation du jeu (sortie du ballon, arrêt de jeu, etc.) et de la tactique adoptée par les sujets collectifs (les équipes), laquelle se réalise autour d'un objectif principal : la victoire ou, selon les circonstances, faire un match nul, présenter une bonne figure, etc.

## 2. Les transformations

Les transformations sont des processus ou des actions par lesquelles des sujets opérateurs caractérisent ou transforment des objets (Hébert, *op. cit.*). Dans notre cas, elles matérialisent le passage d'une séquence à une autre. Nous allons déterminer quelques types de transformation repérables dans la succession des séquences dans le football, en nous appuyant sur la formule de la séquence narrative impliquant l'échange d'objet entre deux sujets (Greimas, *op. cit.*) que voici :

$$F(S3) = (S1 \cap O \vee S2) \longrightarrow (S1 \vee O \cap S2)^1$$

En tenant compte de deux angles de perception de l'action (angle de S1 et angle de S2) ainsi que des rapports S1-S3 et S2-S3, nous pouvons identifier au moins quatre types de transformation spécifiques qui s'opèrent dans un match de football. Pour ce faire, nous tenons compte de la configuration suivante du match:



A' : équipe 2

a, b, ... k : joueurs de l'équipe A

a', b', ... k' : joueurs de l'équipe A'

### a) La renonciation

Elle équivaut au transfert du ballon du joueur *a* au joueur *b* d'une même équipe ou inversement, vu sous l'angle de S1(a) ou (b). Elle pose que l'initiateur de la transformation (S3) est le sujet (S1) qui *renonce* au ballon. Il est donc, en cela, le déclencheur de sa propre transformation. C'est le cas de la passe.



Image 1. Libération du ballon par la passe (Source : google/sport.fr).

<sup>1</sup> Dans cette formule, S1 et S2 représentent, le premier, le sujet conjoint au ballon au départ de l'action et, le second, celui disjoint au ballon au même moment. Les deux sujets inversent leurs états à l'issue de la transformation.

### b) La dépossession

C'est le transfert du ballon du joueur  $a$  au joueur  $a'$  de l'équipe adverse (ou  $a$  à  $b'$  ;  $a'$  à  $a$  ;  $b'$  à  $a$  ;  $b'$  à  $b$ , etc.), vu sous l'angle de S1. Elle pose que l'initiateur de la transformation S3 n'est pas S1, mais bien un autre sujet, probablement de l'équipe adverse. S1 se fait *déposséder* du ballon. C'est le cas d'un joueur de l'équipe opposée qui arrache le ballon des pieds du joueur de l'autre équipe<sup>2</sup>.



Image 2 : Joueur qui arrache le ballon des pieds du joueur de l'équipe adverse (Source : anonyme).

### c) L'attribution

Elle équivaut au transfert du ballon du joueur  $a$  au joueur  $b$  d'une même équipe, mais vu sous l'angle de S2. Ce transfert lui apparaît ainsi comme une *attribution*. Elle pose donc que S3 n'est pas S2. C'est l'exemple de la réception de la passe.



Image 3 : Réception d'une passe (Source : anonyme).

### d) L'appropriation

C'est le transfert du ballon du joueur  $a$  au joueur  $a'$  de l'équipe adverse<sup>3</sup>, vu sous l'angle de  $a'$  qui se présente comme initiateur de la transformation. S2 qui est S3 s'*approprie* donc le ballon. C'est le cas d'une interception de la passe.

---

<sup>2</sup> Cette action est interprétée ici comme une dépossession dans la mesure où nous l'envisageons sous l'angle de  $a$ . Cependant, elle peut aussi être interprétée comme une appropriation (voir point d) si on l'envisage sous l'angle de  $a'$ .

<sup>3</sup> Ou de  $a$  à  $b'$  ;  $a'$  à  $a$  ;  $b'$  à  $a$  ;  $b'$  à  $b$ , etc., vu sous l'angle de S2.



Image 4 : Interception de passe (Source : google/mediamelt.fr).

Ces quatre types de transformation vont nous permettre d'identifier le modèle de médiation interne en œuvre dans le football.

### 3. Structure de médiation

Les transformations que nous venons de repérer peuvent nous permettre de structurer le modèle de médiation dans le jeu du football, lequel se décline en deux types de relations qu'induit le mouvement du ballon : relations sujets-objet (les opérations) et relations sujets-sujets.

#### a) Médiation déclinée en relations sujets-objet (les opérations)

Ce type de médiation se réalise au moyen des opérations repérables dans le transfert du ballon. En effet, les quatre types de transformation relevés ci-dessus semblent appartenir à deux catégories d'opérations : perte et gain. Les deux premières transformations (renonciation et dépossession) sont des opérations de perte pour S1, tandis que les deux dernières (attribution et appropriation) sont celles de gain pour S2. Le match de football présente donc une structure dynamique dans laquelle on enregistre ces deux types d'opérations qu'entreprennent les sujets en fonction de leurs relations avec le ballon.

Ainsi, la conjonction et la disjonction des sujets vis-à-vis du ballon apparaissent comme des états initiaux et finaux (ou inversement) des séquences qu'ils mettent en œuvre et dont les *transitions* se réalisent au moyen de quatre transformations : renonciation/dépossession et attribution/appropriation, impliquant deux types de sujet S1 et S2. Schématiquement, ces configurations peuvent se présenter de la manière suivante :

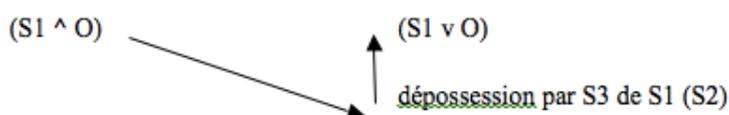
#### Opérations de perte

Exemple 1 : Séquence de passe



La renonciation permet de passer d'une conjonction de S1 au ballon à sa disjonction : opération réalisée par S1 lui-même.

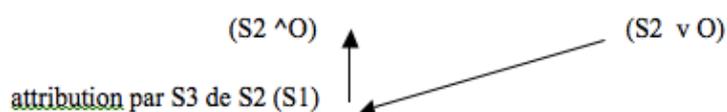
Exemple 2 : Séquence de duel (arrachage du ballon)



La dépossession permet de passer d'une conjonction de S1 au ballon à sa disjonction : opération réalisée par un sujet qui n'est pas S1.

### Opérations de gain

Exemple 1 : Séquence de réception de passe



L'attribution permet de passer d'une disjonction de S2 au ballon à sa conjonction : opération réalisée par un sujet qui n'est pas S2.

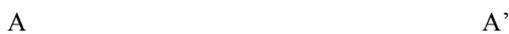
Exemple 2 : Séquence d'interception de passe



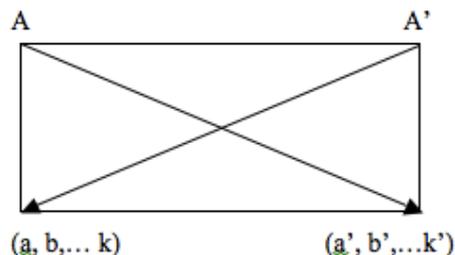
L'appropriation permet de passer d'une disjonction de S2 au ballon à sa conjonction : opération réalisée par S2 lui-même.

### b) Médiation déclinée en relation sujets-sujets

L'opposition est la relation de base dans un match de football. Elle suppose qu'une partie de football ne se réalise que s'il y a une équipe A qui s'oppose à l'équipe A'. Se dessine ainsi un schéma qui définit les relations entre les sujets collectifs et à partir duquel ils déterminent l'ensemble de leurs actions.



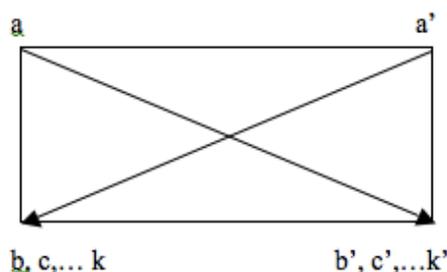
Ce schéma de base projette, à son tour, un autre en faisant correspondre à chaque sujet collectif (A et A') un groupe de sujets individuels avec lesquels ils entretiennent chacun des liens symboliques d'équivalence.



Se forme ainsi un premier palier de structure de signification fondé sur des rapports symboliques entre différents sujets et qui caractérise le fonctionnement du sens dans le jeu du football. On peut y repérer notamment les relations suivantes :

- présupposition : entre les sujets collectifs et les groupes des sujets individuels qu'ils projettent chacun : ainsi entre  $A$  et  $(a, b, \dots k)$  et  $A'$  et  $(a', b', \dots k')$  ;
- contrariété : entre les sujets collectifs  $A$  et  $A'$  et subcontrariété entre leurs projections  $(a, b, \dots k)$  et  $(a', b', \dots k')$  ;
- contradiction : entre  $A$  et  $(a', b', \dots k')$  et  $A'$  et  $(a, b, \dots k)$  ainsi  $(a', b', \dots k')$  constituent le groupe d'unités qui annule  $A$  et  $(a, b, \dots k)$  celui qui annule  $A'$ .

On peut également enregistrer un second palier de cette structure des relations dans un match de football. Il suffit de sélectionner une paire de termes opposés, par exemple  $a/a'$  dans la projection de  $A/A'$  et de la constituer comme schéma de base.



On repère les mêmes relations :

- présupposition : entre le sujet individuel  $a$  ou  $a'$  et les autres sujets individuels de leurs équipes respectives  $b, c, \dots k$  avec  $a$  et  $b', c', \dots k'$  avec  $a'$  ;
- contrariété : entre  $a$  et  $a'$  et subcontrariété entre leurs projections respectives  $b, c, \dots k$  et  $b', c', \dots k'$ .
- contradiction : entre  $a$  et  $b', c', \dots k'$  et  $a'$  et  $b, c, \dots k$ . Les unités  $b', c', \dots k'$  annulent les actions de  $a$  et les unités  $b, c, \dots k$  annulent celles de  $a'$ .

Ce palier incarne tous les mouvements du transfert du ballon entre les joueurs observables sur le terrain. Chaque joueur opère en fait le transfert du ballon en s'appuyant sur ses partenaires, ce qui fait des joueurs opposés des dangers potentiels pour lui. Selon, par exemple, le nombre de joueurs impliqués dans une action, on pourrait relever, à partir de ce palier, le caractère polyadique (Hébert, *op. cit.*) des relations qui se réalisent dans un match de football, étant donné que chaque joueur est relié à 10 sujets potentiels de son équipe et à 11 de

l'équipe adverse. Ces relations sont donc généralement transitives (réunissant un sujet à un ou plusieurs autres sujets) et orientées (allant des sujets-sources aux sujets-cibles).

## Conclusion

Nous venons de décrire, au long de notre analyse, deux niveaux de structuration de la médiation interne dans le jeu du football qui se réalisent à partir du transfert du ballon entre les sujets : niveau des relations sujets-objet (les opérations) et niveau des relations sujets-sujets.

En couplant ces deux niveaux, on obtient la structure globale de cette médiation en œuvre dans un match de football, qui présente la correspondance entre les relations des sujets et les opérations qu'ils réalisent :

- la présupposition dénote les opérations de renonciation et d'attribution entre les sujets individuels d'une même équipe ;
- la contradiction dénote les opérations d'appropriation et de dépossession qui leurs sont opposées.

C'est à travers cette structure de médiation que se forment toutes les séquences narratives du jeu.

## Références bibliographiques

### 1. Ouvrages, articles

FONTANILLE, Jacques (1998), *Sémiotique du discours*, Limoges, Pulim.

GREIMAS, Algirdas Julien (1986) (1966), *Sémantique structurale : recherche et méthode*, Paris, Larousse.

— (1973), « Un problème de sémiotique narrative : les objets de valeur » in *Langages*, vol. 8, n° 31.

— et COURTÈS, Joseph (1993), *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Paris, Hachette.

HÉBERT, Louis (2009), « Autotextualité, intertextualité, architextualité, autoreprésentation, autoréflexivité et autres relations apparentées » dans L. Hébert et L. Guillemette (dir.), *Intertextualité, interdiscursivité, et intermédialité*, Québec, Presses de l'Université Laval.

KLINKENBERG, Jean-Marie (1996), *Précis de sémiotique générale*, Bruxelles, De Boeck Université.

SONG Chi-Man (2003), *Rôles et parcours actanciels dans les sports collectifs. Le cas du football. Contribution à une sémiotique des pratiques du football*, Thèse de doctorat, Université de Limoges.

### 2. Sources électroniques

<http://www.google.com>

<http://www.sport.fr>

<http://www.mediamelt.fr>

<http://www.fifa.com>

<http://signesemio.com>