

Numéro 17 - novembre 2008

L'éthique en anthropologie de la santé : conflits, pratiques, valeur heuristique

Confrontations amicales. Scenarii de trois parties de tennis

Anne-Marie Waser

Résumé

Analyser des matches amicaux de tennis comme des épreuves permet de saisir l'idéal de justice mobilisé par les protagonistes. Une épreuve a pour finalité de mettre en équivalence les personnes qui s'y soumettent et d'établir une hiérarchie entre elles qui soit reconnue. Les trois scenarii présentés dans cet article montrent les différents enjeux de la mise en équivalence entre les joueurs volontaires pour disputer des matches. 1/ Le défi qui oblige le défié à tenir son rang, expose les deux protagonistes à une sanction exemplaire car sans concession avec les règles de l'épreuve. Dans ce cas, le match amical est joué comme un match officiel. 2/ Pour contrôler, voire annuler, l'enjeu du résultat, certains joueurs équilibrent tout au long de la partie le score en s'accordant mutuellement des largesses avec les règles du jeu. 3/ D'autres encore, bien qu'utilisant les règles du jeu à la lettre, ne parviennent pas à obtenir l'assentiment de leur adversaire sur la mise en pratique de l'idéal de justice car l'épreuve est détournée dans un but narcissique. Dans les deux derniers cas, le résultat de l'épreuve est contestable et la mise en équivalence n'a guère de valeur.

Abstract

Analyzing "friendly" tennis matches as competitive events enables us to grasp the ideals of fairness mobilized by the players. The aim of a competitive match is to determine participants' ratings and to establish a hierarchy that will be recognized by all participants. The three scenarios presented in this article illustrate the different stakes involved in rating two volunteer players in a tennis match. 1/ The challenge that obliges the challenged player to maintain his/her rating exposes both protagonists to the risk of being penalized since the rules of the game are strictly respected without. In this case, the "friendly" match is played as if it were an official match. 2/ To control or even eliminate the risk of losing one's rating in the outcome of the match, certain players will keep the scores balanced throughout the game by mutually making concessions regarding the rules of the game. 3/ Other players, even if they respect the rules of the game to the letter, are unable to obtain their adversary's consent in applying the ideals of fairness, as the purpose of the match has been deviated to purely narcissistic ends. In the last two cases, the outcome of the match can be contested and the equivalency that is sought for has no

value.

URL: <https://www.ethnographiques.org/2008/Waser>

ISSN : 1961-9162

Pour citer cet article :

Anne-Marie Waser, 2009. « Confrontations amicales. Scenarii de trois parties de tennis ». *ethnographiques.org*, Numéro 17 - novembre 2008

L'éthique en anthropologie de la santé : conflits, pratiques, valeur heuristique [en ligne].

(<https://www.ethnographiques.org/2008/Waser> - consulté le 11.08.2020)

ethnographiques.org est une revue publiée uniquement en ligne. Les versions pdf ne sont pas toujours en mesure d'intégrer l'ensemble des documents multimédias associés aux articles. Elles ne sauraient donc se substituer aux articles en ligne qui, eux seuls, constituent les versions intégrales et authentiques des articles publiés par la revue.

Confrontations amicales. Scenarii de trois parties de tennis

Anne-Marie Waser

Sommaire

- Introduction
- Méthode
- Scénario 1 : Etre défié et relever le défi : une entremise réussie entre Pierre, Gilles et Paul.
- Scénario 2 : Réciprocité et jeu de faveurs, gages de longévité d'une relation : Angèle et Maud
- Scénario 3 : Une partenaire objet narcissique : le cas de Germaine
- Conclusion
- Notes
- Bibliographie

Introduction

L'activité sportive propose, grâce aux règles du jeu, un cadre dans lequel se déroule l'affrontement entre les protagonistes. Ces derniers sont libres d'appliquer les règles du jeu à la lettre ou au contraire de les interpréter afin de rendre l'affrontement plus conforme à leur désir, conscient ou inconscient, de rencontre. L'observation de parties de tennis montre une variété d'interprétation des règles du jeu qui semble directement liée à l'enjeu du résultat du match. Accepter de disputer un match, même amical, a des conséquences sur les relations entre les joueurs. En effet, à l'issue de la balle de match, le vaincu n'a de choix que d'accepter la supériorité tennistique de son adversaire ou de contester la validité du résultat.

Plutôt que de partir de l'expérience sociale qui rend compte de ce que les personnes ont à gérer avec diverses logiques d'actions renvoyant à systèmes sociaux s'entrecroisant (Dubet, 1994), je propose dans cet article de rendre compte de l'épreuve de réalité qui met aux prises des individus, des biens et des dispositifs. Lors d'épreuves, un match de tennis par exemple, les joueurs doivent s'accorder en pratique et pas seulement en théorie. Les épreuves donnent à voir l'idéal de justice tel qu'il est mis en pratique par les personnes dans une situation d'affrontement (Boltanski, 2004). A quel jeu jouent-ils ? Comment vont-ils arbitrer les points litigieux ? Comment vont-ils s'accorder sur la publicité qu'ils entendent donner au résultat de leur confrontation qui attestera de la supériorité de l'un des protagonistes ?

L'épreuve permet d'établir une équivalence entre les personnes (Boltanski, 1990) : le terme du match, acté par la poignée de main entre les protagonistes, établit une hiérarchie entre eux dont la valeur est reconnue par le milieu du tennis, attestée par un classement ou un équivalent lorsque les joueurs ne disputent pas de compétitions officielles. Solliciter un joueur pour un match expose ainsi au jugement. On comprend du coup que le choix du partenaire importe. Qui sollicite qui pour disputer une partie ? Comment se prennent les rendez-vous de tennis ?

Méthode

La pratique du tennis est analysée dans ce texte comme le déroulement d'une épreuve prenant place dans une histoire entre des protagonistes qui gardent le souvenir des interactions passées, et qui projettent les effets de leurs actes en anticipant ainsi le devenir des relations avec leurs partenaires. Pour rendre compte, dans une dynamique, 1/ de la variété des réponses des joueurs à une situation de jeu donnée (comment les uns et les autres arbitrent par exemple un point litigieux), et 2/ des ajustements collectivement négociés pour réaffirmer, gommer ou dénier les grandeurs, j'ai choisi de présenter le matériel sous forme de trois scénarii, d'en analyser les scènes observées et de les comparer. Les scénarii sont des reconstructions faites à partir d'observations de joueurs en situation de jeu ; d'observations participantes ; d'interviews individuelles (récits de leurs expériences de jeu avec leurs partenaires) ; d'interviews collectives de joueurs, de dirigeants, d'éducateurs, de gérants de club-house ; et de statistiques (objectivations des rencontres à partir des tableaux hebdomadaires de réservation des courts) [1].

La description préalable des situations et de leur évolution contient un

objectif de théorisation (Glaser et Strauss, 1967). Puisque les données recueillies par le chercheur ne parlent pas d'elles-mêmes, elles sont mises en forme à partir d'un souci de produire une généralité du phénomène étudié. Il s'agit de découvrir comment le phénomène — la partie amicale de tennis — est construit par les interactions entre les acteurs, et aussi comment il émerge d'un contexte particulier, mais typique (Demazière, Dubar, 2004). L'intérêt de la mise en forme des données sous forme de scénario est qu'il permet de conserver la temporalité et la dynamique d'une situation, afin d'élaborer des cas typiques définis, non pas tant par les propriétés des agents (capitiaux), que par un travail d'ajustement typique et de mise en cohérence que les individus livrent pour continuer à être ce qu'ils sont, aux yeux d'autrui, comme à leurs propres yeux (Lemieux, 2008). Le surgissement d'un fait, la répétition, la succession ou la superposition de faits ou d'actions produisent des effets modifiant la perception, l'interprétation ou le jugement des acteurs. Prendre pour unité d'analyse une épreuve avec ses rebondissements, et non une action située, permet de rendre compte d'une dynamique qui oriente les actions, en inhibe d'autres, tout en mettant en lumière les ressources des acteurs et surtout la façon dont ils les mobilisent selon l'évolution de la situation en tenant compte de leurs expériences passées. Le passage d'épreuves est un moment clé du social puisqu'il rend, par l'établissement des grandeurs, les rapports sociaux incertains et réversibles.

Le match « amical » est la façon ordinaire de pratiquer le tennis en club. Il est, tout comme le match de compétition où l'objectif est de battre un adversaire pour accroître son palmarès, jeu et réalité. La confrontation amicale est ambivalente car elle transporte le joueur dans une aire de jeu qui n'est pas la réalité psychique interne, mais qui n'appartient pas non plus au monde extérieur (Winnicott, 1971 :105). En effet, en se livrant à ce jeu avec autrui dans une arène, le joueur « lâche ses coups », se « libère », découvre son potentiel, mais en même temps il doit aussi contrôler le résultat de ses actions, le score notamment, respecter les codes et les règles encadrant cette épreuve de force et reconnaître ses succès ou échecs. En ce sens, le jeu sportif institué n'est pas le jeu des enfants analysé par Winnicott. Même si les adultes s'y retrouvent parfois avec bonheur quelques instants, le jeu sportif est une épreuve de réalité analysée dans ce texte comme une confrontation qui se clôt par un accord impliquant un jugement partagé sur les personnes (Boltanski, 2004).

Dans les clubs, les joueurs choisissent leurs partenaires par l'intermédiaire d'autres joueurs. Le choix du partenaire fonde le plaisir que tire la plupart des joueurs d'une partie : aimer jouer au tennis, c'est aimer jouer avec tel partenaire. Mais solliciter un joueur pour une première rencontre est un défi. En effet, ce n'est pas seulement l'honneur du joueur défié qui est en jeu, mais aussi l'honneur du groupe auquel appartiennent les joueurs [2].

Scénario 1 : Etre défié et relever le défi : une entremise réussie entre Pierre, Gilles et Paul.

Etre membre d'un club de tennis n'ouvre pas automatiquement l'accès à des partenaires. Même si les dirigeants des clubs favorisent les rencontres entre les membres de toutes catégories, la réalité est que le nouvel adhérent doit montrer patte blanche lorsqu'il sollicite des joueurs

et dispute des parties. Cette phase est cruciale. Nombreux sont les nouveaux entrants qui ne renouvèlent pas leur adhésion à l'issue de la première année car ils n'ont pas « trouvé de partenaires ». La sollicitation d'un partenaire répond à tout un ensemble de codes. Ne pas les respecter conduit à une marginalisation d'entrée de jeu.

Le nouvel entrant est souvent aidé par un « parrain » qui l'accompagne dans cette phase d'insertion en le conseillant, sur le choix du partenaire, les façons de faire, les codes de politesse, etc. Lorsque le nouvel entrant est débutant, obtenir des rendez-vous pour des parties est souvent difficile, puisque les joueurs confirmés rechignent à ce « sacrifice ». Avant de décrocher des rendez-vous et d'accroître son carnet d'adresses de partenaires, les joueurs doivent maîtriser les principaux coups du tennis.

C'est le cas de Pierre qui a déjà un bon niveau de jeu et qui connaît les codes en vigueur. Il a déjà des partenaires, mais il aimerait étendre son réseau afin de progresser dans le jeu et s'élever dans la hiérarchie interne du groupe de joueurs qu'il fréquente. Dans son groupe, personne n'a jamais battu Gilles, et si Pierre le battait, il forcerait l'admiration.

1. Pierre, par l'intermédiaire de Paul, sollicite Gilles pour une partie de tennis. Tous les trois sont membres du même club depuis cinq ans, mais Pierre et Gilles n'ont jamais joué ensemble. Paul est un partenaire qu'ils ont en commun. Les trois joueurs ont entre 35 et 38 ans. Pierre est non classé. Bien qu'il ait un niveau de jeu lui permettant de disputer des parties accrochées avec des joueurs classés 30/3, il s'est servi de Paul, classé 30/3 depuis deux ans, pour solliciter Gilles qui vient de passer 30/3 [3].

Pierre a repéré Gilles, il désire jouer avec lui. Paul aurait pu l'inciter à rencontrer Gilles, mais il ne l'a pas fait, car les mises en relation sont risquées lorsqu'elles se soldent par un échec en raison du discrédit qu'elles peuvent entraîner pour l'entremetteur. Paul a attendu que Pierre le sollicite. Solliciter un joueur pour une première partie est perçu comme un *défi*. Pierre, non classé mais d'un bon niveau, veut se mesurer à Gilles qui est classé 30/3. Gilles doit tenir son rang, son honneur est en jeu (Bourdieu, 2000). En passant par un partenaire commun, Pierre tente de minimiser l'affront. Paul a jugé cette rencontre possible, Gilles devrait pouvoir relever le défi, et propose à Pierre d'aller à la rencontre de Gilles. Il y a un coût du premier rendez-vous. Il ne s'obtient que rarement par un contact téléphonique. Le face-à-face et la médiation sont utilisés dans la plupart des cas.

2. Le rendez-vous est pris. Pierre a sollicité Gilles lorsqu'il sortait du court avec Paul un jeudi, leur rendez-vous hebdomadaire. Paul a fait les présentations et Gilles a donné à Pierre un rendez-vous dans trois semaines. Pierre s'est proposé de réserver le court.

Pierre s'est déplacé pour venir à la rencontre de Gilles. De plus, comme Paul était aux côtés de Gilles, il pouvait appuyer cette demande. Gilles pouvait difficilement refuser ce rendez-vous, il se sent *obligé*, plus par Paul que par Pierre. Sur le papier, leur différence de niveau de jeu est importante. L'humiliation d'un joueur classé qui perd contre un non classé

est garantie. Le prix à payer par Pierre pour obliger ainsi Gilles sera le délai de trois semaines pour le rendez-vous, la corvée de réservation du court et le référent que choisira Gilles pour jouer cette partie : un match avec les règles officielles du tennis. Il sait qu'il ne s'agit pas d'une « partie de plaisir » mais d'une confrontation. Le résultat sera pris en compte pour jauger la valeur des deux protagonistes. Paul demandera le résultat du match et Pierre pourrait bien faire une publicité autour du résultat s'il gagnait le match. Vaincre un joueur 30/3 autorise le vainqueur à qualifier son niveau de jeu (« Cette année, j'ai battu trois 30/3 »).

Pour les joueurs qui ont un classement ou qui disputent des matches officiels, le classement est un repère pertinent du niveau de jeu donnant ainsi une hiérarchie entre les joueurs d'un club ou d'un groupe de joueurs. Ceux qui ne sont pas classés sont parfois intégrés à ces groupes. La demande de Pierre de se confronter à un joueur classé 30/3, et qu'il ne connaît pas par ailleurs, apparaît légitime. Un joueur classé peut accepter de jouer avec un joueur non classé si ce joueur est par exemple, un frère, un ami ou un collègue. Si les joueurs n'ont pas de lien et si la différence de niveau de jeu est importante, la demande peut se solder par un refus et expose le demandeur à la critique pour manque de respect aux codes des échanges.

3. Le jour de la partie, Pierre, venu en avance, accueille Gilles sur le court alors qu'il était en train de finir de passer le balai sur les lignes. Gilles le remercie.

Venir en avance, préparer le court, balayer les lignes délimitant le court, c'est honorer son hôte, montrer que l'on accorde de l'importance à son partenaire, à la partie que l'on va jouer avec lui. La réservation du court et le soin apporté au court sont des marques de déférence et de reconnaissance de la hiérarchie. Cette hiérarchie prend en compte les propriétés ou les qualités que les protagonistes mobilisent dans l'interaction. Dans la plupart des cas, c'est le niveau de jeu qui fonde la hiérarchie entre les deux partenaires. C'est notamment le cas en compétition où le joueur le plus élevé dans la hiérarchie du classement suscite le respect. Dans d'autres cas, c'est un mélange entre l'âge, le sexe, l'ancienneté dans le club ou dans le tennis ou encore la position sociale si celle-ci est rendue lisible par la tenue vestimentaire, le type de voiture garée sur le parking du club, l'expression orale, la présentation de soi, etc.

En remerciant Pierre, Gilles montre qu'il accepte cette politesse fondée exclusivement sur le niveau de jeu donné par le classement. Leur rencontre est une occasion de s'accorder sur ce qu'ils pourraient mobiliser comme critère pour se situer l'un par rapport à l'autre. Les critères peuvent évoluer au cours d'une relation entre deux joueurs. Les jugements sont en permanence revus, notamment celui qui est fondé sur le niveau de jeu. Cette hiérarchie entre les joueurs tend à s'estomper lorsque dans la relation d'autres choses sont échangées, comme on le verra dans le cas suivant.

4. La discussion porte sur Paul, chacun louant les qualités de ce partenaire qu'ils ont en commun. Pierre propose que la partie se joue avec des balles qu'il vient d'acheter et qui n'ont pas encore servi. Gilles lui montre ses balles qui sont encore assez neuves : « elles feront bien l'affaire aujourd'hui ».

Lorsque les joueurs ne se connaissent pas ou peu, les échanges verbaux entre les partenaires peuvent se réduire à quelques phrases de politesse. C'est notamment le cas des joueurs qui se rencontrent dans le cadre d'un tournoi. Ils se présentent avec leur nom afin de s'identifier et d'être certains de rencontrer le joueur indiqué sur le tableau des rencontres et échangent quelques mots sur leur club d'appartenance afin d'y découvrir d'éventuels partenaires qu'ils auraient en commun. Lorsque les joueurs s'apprécient, les échanges verbaux peuvent au contraire être importants : la partie de tennis n'étant dans certain cas qu'un prétexte de rencontre.

Le rituel de présentation des balles en début de partie est une autre occasion d'honorer son partenaire. Ne pas lui proposer ses propres balles ou lui présenter des balles usées, c'est manquer de respect et déconsidérer la partie. Présenter des balles qui n'ont jamais servi, c'est, au contraire, montrer l'importance accordée à cette rencontre. En proposant de prendre ses balles encore assez neuves, Gilles montre qu'il reconnaît tout ce qu'a fait Pierre pour cette rencontre (il l'a sollicité, attendu trois semaines, réservé et balayé le court). Pierre n'insiste pas pour que la rencontre se joue avec des balles qu'il a spécialement achetées pour l'occasion. Le faire aurait signifié qu'il accordait une importance capitale à cette rencontre un peu comme lors des matches officiels où il est obligatoire de jouer avec des balles neuves. Prendre des balles encore assez neuves dédramatise un peu la rencontre.

Les joueurs font partie de groupes constitués selon le principe de l'affinité qui mobilise des critères propres à chacun des groupes. A la sortie du court, dans les vestiaires ou au bar du tennis-club, les joueurs font le récit de leurs parties. C'est à ces occasions que la hiérarchie prend forme et se modifie. Dans la rencontre entre Pierre et Gilles, c'est Gilles qui a le plus à perdre. S'il perdait la rencontre contre un joueur non classé, sa cote interne pourrait bien baisser.

5. Sans autre discussion, les deux joueurs gagnent le fond du court et commencent à échanger des balles pour s'échauffer. Après 10 minutes d'échauffement, Gilles propose à Pierre de faire un set. Pierre accepte et Gilles lui donne les balles pour commencer à servir : « Prends les balles, on peut se tutoyer je pense, tu n'as qu'à commencer à servir ». Les joueurs regagnent leur position au fond du court sans avoir besoin de décider du choix du côté.

L'échauffement consiste à « faire des balles » ce qui permet aux joueurs de prendre leurs marques sur le court et de tester les coups de leur partenaire. Gilles continue à diriger les séquences de la rencontre, comme un hôte, alors que c'est Pierre qui l'a sollicité. Le classement de Gilles lui procure une autorité sur le court qu'accepte Pierre : c'est le joueur le mieux classé qui guide l'échange. Il interrompt le cycle des balles et propose à Pierre de faire un set. Gilles aurait pu lui proposer de

continuer à jouer des balles durant une heure, le temps de la partie. Il n'y aurait pas eu de résultat, ni vainqueur, ni vaincu. Lorsque deux partenaires se rencontrent, il y a une négociation sur le type de partie qu'ils décident de faire. Il est fréquent que l'un des partenaires refuse de disputer un match en invoquant des problèmes physiques (mal à la cuisse, au dos) ou une fatigue importante qui ne lui permettrait pas de défendre ses chances. Gilles a entendu dans la sollicitation de Pierre un défi : le match s'impose, et sans discussion, puisque l'objectif de la rencontre est bien de savoir qui est le plus fort. C'est un match « amical ».

Sur le papier, Gilles est mieux classé que Pierre. Il reconnaît et assume cet avantage en lui donnant les balles pour servir, « prends les balles ». C'est une *faveur* qu'il doit à son partenaire car, *a priori*, il est le plus fort des deux joueurs et commencer un set par le service est considéré comme un avantage. Gilles accepte par là d'être mené au score sur le premier set. S'infliger un handicap, c'est une façon de donner une chance supplémentaire à son adversaire et d'équilibrer le rapport de force. Pierre accepte cet avantage car il ne réclame pas le tirage au sort. S'il l'avait fait, la partie aurait alors perdu son caractère « amical ». Discuter ou refuser les avantages concédés par un partenaire, c'est remettre en question la hiérarchie. Lors d'un tournoi officiel, les joueurs tirent au sort le service. Celui qui remporte le tirage peut choisir de servir ou de recevoir le service, celui qui perd peut choisir le côté du terrain où il souhaite commencer à jouer (soleil et vent peuvent avantager ou compliquer le jeu). Lors des parties amicales, les joueurs ne procèdent qu'exceptionnellement à un tirage au sort, ils se mettent d'accord. C'est, on l'a vu, une autre occasion d'honorer son partenaire et de signifier la qualité de la relation.

Gilles propose à Pierre le tutoiement comme cela se fait habituellement entre les membres d'un groupe de joueurs. C'est bien à Gilles de le faire. Ici, c'est l'âge ou la position sociale qui règle les codes de bienséance, le niveau de jeu importe moins. Puisque Pierre et Gilles n'ont pas cherché à connaître leur position sociale et qu'ils sont d'un âge proche, c'est le fait que Pierre ait sollicité Gilles en lui montrant l'honneur qu'il lui fait d'avoir accepté cette invitation, qui autorise Gilles à proposer le tutoiement.

6. Pierre sert et l'échange commence. Ses services ne posent aucune difficulté à Gilles qui les attaque car ils sont trop courts. Le premier jeu est perdu très rapidement. Gilles ne lui a fait aucun cadeau.

Les joueurs ont choisi de commencer le match sans plus attendre. D'autres profitent de ce moment d'avant match pour échanger quelques mots afin de minimiser l'enjeu du match. L'incertitude du résultat crée une angoisse de début de match. Certains joueurs informent leur partenaire d'une méforme cherchant ainsi à obtenir une certaine clémence de leur part. Jouer les points faibles de son partenaire est légitime en match officiel, mais décrié et condamné en match amical.

Pierre s'efforce d'assurer ses services, il vise le milieu du carré de service et non les lignes. Ses services sont courts laissant le temps à Gilles de s'organiser pour les attaquer. Gilles s'applique et ne se contente pas de renvoyer le service de sorte que l'échange se poursuive en faisant ainsi « jouer son partenaire ». Il joue pour gagner le set, ne « donne pas de

points » quitte à écraser son adversaire. Après tout c'est Pierre qui a voulu se mesurer à lui et Gilles n'a pas la certitude de gagner le set. Il est méfiant.

7. Les joueurs changent de côté et Gilles prend immédiatement le service. Dans le deuxième jeu, il appuie un peu plus son second service, car il a la partie en main.

A un jeu à zéro [4], les joueurs changent de côté respectant ainsi le règlement du jeu. Au changement de côté, ils n'en profitent pas pour discuter, ils regagnent leur position au fond du court et Gilles sert à son tour. Menant au score, il tente des coups qu'il n'ose pas faire dans des matches plus serrés. Il essaie ainsi de rendre cette partie intéressante pour lui tout en contrôlant le score. C'est une façon de gommer la dissymétrie entre deux joueurs et de tirer profit de la rencontre, une condition de la pérennité de la relation. Accentuer la dissymétrie est au contraire une façon de se « débarrasser » d'un partenaire encombrant (« Je lui ai mis un 6/0 pour qu'il comprenne que j'en ai marre de jouer avec lui »).

8. Pierre n'a pas trop de problème à réceptionner le service de Gilles, mais il fait des fautes dès que Gilles change le rythme du jeu. Les balles de Pierre sortent des limites du court de peu. Gilles les arrête en disant « faute » et en montrant à Pierre par un signe des doigts de combien la balle sort comme pour l'encourager « elles ne sortent pas de beaucoup ». Pierre le remercie de ces encouragements.

Gilles a trouvé un autre point faible de Pierre : il ne contrôle pas les balles lorsque Gilles les ralentit. En lui montrant que ses balles sortent de peu, il inscrit cette partie dans une logique d'entraînement où l'objectif est de progresser. Ce match n'est pas qu'un défi, il a un côté formateur. Gilles aurait pu jouer toutes les balles qui sortent très légèrement afin de ne pas interrompre trop souvent l'échange. C'est ce qu'il fait avec Paul. Mais, étant défié par Pierre, il joue ce match comme un match officiel. Gilles ne s'autorise pas non plus à donner des conseils à Pierre. Il l'encourage simplement.

9. Lorsqu'une balle de Gilles sort de peu, Pierre hésite à la donner « faute » de peur que Gilles se sente volé. Gilles, sur un de ses services qu'il a jugé trop long, se sanctionne lui-même d'une double faute : « il est long ce deuxième service », énonce à haute voix le score : « 30/15 » et change de carré de service sans que Pierre ne puisse aller contrôler la marque laissée par la balle près du carré de service.

A l'inverse, bien qu'il soit largement mené au score, Pierre hésite à sanctionner Gilles lorsque ses balles sortent des limites du court. Sauf si c'est flagrant. Alors, il crie « faute » et arrête la balle. L'auto-arbitrage suppose la confiance entre les joueurs et Pierre craint de compter « faute » des balles que Gilles jugerait bonnes. Pour ne pas attirer la méfiance d'un partenaire qu'il aimerait conquérir, il compte large les fautes de Gilles qui s'en rend compte. Gilles décide d'être plus vigilant. Bien que ça

ne soit pas aisé, il cherche à contrôler l'impact de ses balles dans le camp adverse afin de les arbitrer lui-même. Il rend ainsi un point à Pierre, en se sanctionnant d'une double-faute, et ne laisse pas Pierre vérifier la marque.

Pour que le résultat de la partie soit reconnu, Gilles doit superviser l'arbitrage de Pierre. Il faut la jouer dans le respect des règles. Il n'accepte pas les cadeaux de Pierre. Dans le cadre de parties amicales, lorsqu'un joueur mène au score, il peut faire des cadeaux à son partenaire afin de rendre la partie plus attractive, en maintenant ainsi plus grande l'incertitude du résultat. Le joueur mené peut refuser ces cadeaux soit en rendant les points, soit en disant à son partenaire qu'il souhaite que le jeu se fasse à la régulière, quitte à perdre six jeux à zéro. L'humiliation d'un score est parfois jugée moins pénible que l'infériorité ressentie lors d'un échange dissymétrique où celui qui domine bride son jeu, tel un chat qui joue avec une souris, choisissant le moment où le coup fatal sera porté.

10. Pierre n'a pas gagné un seul jeu même si les derniers jeux ont été plus accrochés puisqu'il a pu pousser Gilles « aux égalités ». Mais Gilles a toujours resserré le jeu en lui infligeant un 6/0. A la fin de la partie, Gilles remercie Pierre pour cette partie en lui disant qu'il a un jeu tout à fait intéressant et que le score ne reflète pas du tout son niveau de jeu.

Gilles n'a pas desserré le jeu. Pierre a un peu mieux réussi à jouer les coups en fin de set et a ainsi obtenu un score plus serré. Pour l'encourager Gilles aurait pu lui concéder un jeu car être battu six jeux à zéro a toujours un côté humiliant et met le vaincu dans une situation d'infériorité telle qu'il est délicat de solliciter à nouveau son partenaire. Gilles a pris les devants et a remercié Pierre pour cette partie. En précisant que le score ne reflète pas le niveau de jeu, Gilles laisse entendre à Pierre que la partie était d'un certain niveau.

11. Pierre le remercie pour les compliments et lui demande s'il souhaiterait jouer à nouveau avec lui. Gilles dit « Bien entendu on pourrait rejouer une autre fois ensemble, avec plaisir » mais ne propose pas de prochain rendez-vous. Pierre le relance : « Est-ce que vous seriez disponible la semaine prochaine ? ». Gilles répond qu'il n'a pas encore son agenda professionnel de cette semaine et que les trois prochaines semaines seront chargées. Il propose à Pierre de le rappeler dans trois semaines en lui disant : « Je vous laisse mon numéro de portable, c'est plus pratique, appelez-moi dans trois semaines ». Ils se quittent.

Conforté par ces compliments, Pierre saisit l'occasion pour solliciter Gilles pour une nouvelle partie. Mais Gilles ne souhaite pas rejouer avec Pierre dès la semaine suivante. Il lui demande de le rappeler en avançant un argument professionnel. Jouer toutes les semaines avec un partenaire revient à devenir le partenaire privilégié d'un joueur. Or Gilles a déjà un partenaire privilégié, Paul. Il jouera éventuellement de façon occasionnelle avec Pierre.

Pierre qui a senti une certaine distance dans la relation avec Gilles rompt sa proposition de tutoiement. Gilles confirme cette distance en vouvoyant, à son tour, Pierre et en ne lui proposant pas de prendre un verre au bar du club après la partie.

12. Paul demandera à Pierre comment s'est passé la partie avec Gilles. La semaine suivante, une fois que Paul aura rejoué avec Gilles comme ils le font chaque jeudi depuis des années, Paul confirmera à Pierre que Gilles a trouvé la partie intéressante : « Tu lui as posé pas mal de difficultés avec ton revers décroisé. Gilles est quelqu'un qu'il faut toujours solliciter car il est très pris par son boulot. N'hésite pas à le solliciter ».

A l'occasion de leur partie hebdomadaire, Paul s'est enquis auprès de Gilles qui l'a rassuré sur l'intérêt du jeu de Pierre, signifiant par là qu'il est disposé à le rencontrer à nouveau. Paul poursuit son rôle d'entremetteur, il rassure Pierre sur la qualité de la partie en lui rapportant les compliments de Paul.

Ce scénario d'une première rencontre entre joueurs de tennis donne la mesure de ce qui est engagé dans la relation de partenaires : la mise en équivalence, le sens de l'honneur et la responsabilité individuelle. Solliciter un joueur pour une partie revient à le défier. Au risque d'être marginalisé par les autres joueurs, celui qui défie se montre humble dans son entreprise. Ainsi, il accepte les petits avantages que lui concède celui qui est défié — son idéale justice — et se montre digne dans le jeu, y compris en cas de correction, avec un score sévère. L'humilité se traduit également dans le fait d'accepter de mal jouer, de perdre la rencontre, sans s'en prendre à personne, ni à son adversaire, ni à soi-même et sans manifester sa colère (jet de raquette, insultes, anti-jeu, abandon, etc.) ou invoquer les éléments perturbateurs (trop de vent, mal au genou, etc.) visant à minimiser la victoire de son adversaire.

Pour réussir une rencontre, le joueur doit être aguerrri. A la maîtrise des principaux coups du tennis s'ajoute une connaissance des règles du jeu et surtout de la bienséance qui consiste en premier lieu à savoir choisir le joueur que l'on souhaite défier. Au tennis, comme en boxe, ce choix bénéficie presque toujours de l'entremise d'un tiers. Dans la salle de boxe fréquentée par Loïc Wacquant, apprenti boxeur, c'est le responsable du « gym », la salle de boxe, qui organise toutes les rencontres sur le ring. Un combat, même s'il n'est pas officiel, est une épreuve qui engage l'honneur de celui qui est défié. Il est défié devant ses pairs. Après une vigoureuse séance avec Ashante, Wacquant découvre qu'il a manqué au *principe de réciprocité*. Le coach avait demandé à Ashante de retenir ses coups quand il le frappait, car son adversaire était encore débutant. Wacquant, sans s'en rendre compte, au fil des « sparring », a pris de l'assurance et ses coups blessaient Ashante qui est venu se plaindre au coach afin que ce dernier dise à Wacquant de taper moins fort. Sur un court de tennis comme sur un ring, le jeu est « un canevas régulier et finement codifié d'échanges qui, pour être violents, n'en sont pas moins constamment contrôlés et dont la confection suppose une collaboration pratique et constante des deux opposants dans la construction et le maintien d'un équilibre conflictuel dynamique » (Wacquant, 2000 :86). Si le joueur peut suggérer des rencontres, c'est son entourage qui lui choisit des partenaires à sa mesure capables de « coopération antagoniste »

(Wacquant, 2000 :86).

Les échanges alliant coopération et antagonisme sont perçus comme riches par la plupart des joueurs car ils offrent tout l'éventail des émotions et une possibilité d'évolution des capacités. En effet, les difficultés posées par certains partenaires amènent le joueur à améliorer son jeu et sa technique. Pour certains, cette constante évolution est garante de la pérennité de la relation. Pour d'autres, comme c'est le cas des deux joueuses présentées ci-dessous, la relation est pérenne car elle est une habitude. C'est alors moins l'évolution des capacités ou la recherche d'émotions qui est en jeu que le maintien de la relation. Dans ce cas, les règles du jeu ne sont plus utilisées pour faire un accord, mettre en équivalence ou pour réguler l'échange. Elles sont contournées, voire effacées, pour laisser la place à un jeu de faveurs qui est autant de façon d'honorer son partenaire et plus largement son groupe d'appartenance. Au fil des parties, les joueurs s'entendent sur ce qu'ils souhaitent mobiliser et échanger dans leurs parties. Cependant, ces dernières conservent l'aspect de matches de tennis.

Scénario 2 : Réciprocité et jeu de faveurs, gages de longévité d'une relation : Angèle et Maud

Angèle et Maud ont 60 et 65 ans respectivement. Elles jouent ensemble, dans le même club, depuis plus de 30 ans. Elles n'ont jamais été classées. Si elles ont disputé des tournois internes organisés par le club, elles n'ont jamais joué de matches officiels. Elles ne se présentent jamais en indiquant d'emblée leur niveau de jeu comme le font certains joueurs. Angèle dispute régulièrement des parties avec Monique, une ancienne joueuse classée 15/4. Pour situer son niveau de jeu, il lui suffit d'indiquer à ses interlocuteurs qu'elle joue avec Monique.

Maud et Angèle se sont connues au club, elles jouent en simple chaque semaine et disputent ensemble, une fois par mois, un double-dame. Elles s'apprécient sur le plan personnel sans pour autant que leurs échanges ne se prolongent dans la sphère privée.

1. Angèle est arrivée au club à 11h et discute avec le gérant du restaurant-bar en attendant Maud. Maud arrive pile à l'heure du rendez-vous, salue les membres qui sont présents sur la terrasse du club-house, Angèle et le gérant. Puis, elles prennent leur sac en direction du court qu'elles ont réservé.

Les courts sont habituellement convoités entre midi et deux heures et à partir de 18h par les membres ayant une activité professionnelle. Celles et ceux qui ne sont pas contraints aux horaires de bureaux se retrouvent souvent dans les plages creuses. Avant de monter sur les courts, les habitués passent par le club-house pour dire bonjour, prendre des nouvelles en attendant leur partenaire du jour. C'est un moment de forte sociabilité car sont présents au bar les membres les plus anciens, les membres du comité et le gérant du bar. Ils y font circuler les informations, les projets, les rumeurs, les jugements, etc. qu'il s'agit de commenter, d'acquiescer, de défendre ou de rejeter. S'installer directement sur le court, sans passer par le club-house, c'est ouvertement montrer qu'on ne souhaite pas participer à la vie du club.

Attendre au bar du club-house son partenaire avant de monter sur le court permet d'annuler toutes les marques d'honneur qu'un joueur peut exprimer lorsqu'il arrive avant son partenaire afin de balayer le court et blanchir les lignes. Pour certains membres, les échanges qu'ils ont avec les membres présents au club et avec leur partenaire constituent déjà un moment privilégié. La partie de tennis passe parfois au second plan. Les discussions avant, pendant et après la partie sont aussi une façon de montrer à son partenaire qu'il est l'objet de la rencontre et du plaisir de la rencontre. Au contraire, et comme on le verra dans le dernier scénario, écouter les salutations ou les formules de politesse revient à faire de son partenaire un simple contact dans un réseau de joueurs dont certains font collection (« j'ai joué avec Claude trois fois et je l'ai battu deux fois »).

2. Elles posent leur sac près des chaises disposées sur le court et prennent le balai pour blanchir les lignes. Maud, qui n'avait pas pu présenter de bonnes balles les deux fois précédentes, impose à Angèle les balles neuves qu'elle vient d'acheter sans qu'il n'y ait la moindre discussion. Puisqu'à cette heure de la journée, le soleil n'est pas gênant et qu'il n'y a pas de vent, la question du choix du terrain ne se pose pas. Après avoir discuté 10 minutes en lançant leurs chaussures, en mettant les serre-poignets et le serre-tête, Maud et Angèle prennent place sur le court.

Chacune des joueuses fait le travail de préparation de sa partie de court afin d'avoir un court bien propre. Il n'y a donc aucun profit, ni de l'une, ni de l'autre des joueuses, autre que celui de valoriser la partie et donc la rencontre. Certains joueurs, pressés d'en découdre sur le terrain, ne prennent pas le temps de préparer le court et jouent directement. Chez les joueurs qui ont l'habitude de se rencontrer, le rituel de présentation des balles fonctionne toujours mais il est moins investi. Ainsi, Maud qui n'avait pas eu de balles présentables lors des deux dernières semaines rachète sa dette en proposant des balles toutes neuves à sa partenaire sans même lui dire qu'elles sont neuves. Angèle le voit bien. Elles n'en discutent d'ailleurs pas cette fois-ci. Accepter de jouer toujours avec les balles de son partenaire est de même nature qu'accepter de se laisser inviter au bar du club par son partenaire sans jamais lui proposer de l'inviter. Cela crée une dissymétrie dans la relation, source de dénonciations, de tensions, de ruptures.

Sans avoir besoin d'en parler elles suivent les séquences de la partie sur le mode de la routine. Elles se sont accordées, au cours des parties jouées durant des années, sur la façon dont elles aiment échanger.

3. Elles échangent des balles durant 10, 15 minutes et prennent le temps de discuter quelques instants lorsqu'elles se rencontrent au filet pour ramasser les balles. Sans qu'elles n'aient besoin de se le dire, car elles se sont entendues sur le type de partie qu'elles aiment jouer, Angèle passe les balles à Maud afin qu'elle commence à servir.

Les actions règlent l'échange : Angèle passe les quatre balles à Maud qui signifie qu'elles vont disputer un set. Il n'y a plus de négociation à ce niveau-là comme cela se passe chez d'autres joueurs, en particulier chez

les joueurs qui ne jouent pas habituellement entre eux. Chez Angèle et Maud, l'avantage de commencer par le service n'en est pas un car leur service n'est plus qu'une mise en jeu. Il ne s'agit en aucun cas de tenter l'ace [5], ce serait offenser son partenaire, voire, l'agresser. Débuter le set par le service ne présente donc plus aucun avantage. Il ne fait plus l'objet de faveur.

4. Le service de Maud passe largement au-dessus du filet. Angèle le retourne sur Maud qui ne s'est pas replacée au fond du court. Angèle, prise dans sa course, frappe fort sa balle qui arrive à toute allure sur le revers de Maud qui était placée à mi-court. Elle a, à peine, le temps de réagir que la balle est déjà au fond du court. Angèle s'en excuse immédiatement : « Excuse-moi, ça m'a échappé. On la remet, si tu veux ? » et, Maud de répondre : « Mais non, quel beau coup droit, tu es en forme, excellent coup, 40/30 ».

Pour elles, la partie de tennis consiste à échanger des balles de telle sorte que leur partenaire puisse la retourner dans les meilleures conditions. Angèle et Maud choisissent tout de même d'organiser leur échange à la façon d'un match. Elles pourraient « faire des balles » durant une heure. Comme la plupart des joueurs, elles préfèrent jouer un match car il est la forme légitime. « Faire des balles » [6] étant souvent décriée par les membres du club comme une forme dégradée du jeu. Jouer un tennis conforme c'est honorer le club.

Disputer des matches permet également de produire un score qui est toujours une manière de redéfinir la hiérarchie dans le groupe des partenaires alors que la partie de balles ne permet pas de désigner un vainqueur. Jouer un match autorise les joueurs à stopper les balles qui sortent des limites. Angèle et Maud arrêtent toutes les balles trop longues car c'est une façon d'abrégier l'échange qui parfois s'éternise de trop. Elles ont besoin de récupérer sur le plan physique et sont plutôt heureuses lorsqu'une balle sort des limites du court.

Bien involontairement, Angèle attaque une balle qui fait point laissant Maud à cinq mètres de la balle sans réaction. Ce coup inattendu rompt la séquence. Angèle s'en excuse immédiatement en arguant qu'elle n'a pas joué ce coup de façon intentionnelle. Angèle qui est plus jeune que Maud pourrait souhaiter un jeu plus dynamique et vouloir parfois accélérer le jeu. Maud est ravie de pouvoir jouer avec Angèle des parties ne lui demandant pas trop d'effort physique. Mais elle a souvent peur d'ennuyer sa partenaire avec ce jeu. Angèle qui a bien senti que Maud pouvait être déstabilisée par ce coup et s'interroger sur son intention, arrête immédiatement l'ambiguïté en proposant de rejouer la balle. Elle propose donc d'effacer ce coup et de le rejouer. Mais Maud refuse, car ce coup est parfaitement régulier et illustre la supériorité d'Angèle sur elle. Maud, en confirmant aussitôt le score 40/30, refuse le cadeau d'Angèle mais accepte ses excuses. En la félicitant pour ce beau coup de tennis elle la complimente sur sa bonne forme physique.

Afin qu'elles puissent accorder de l'importance au résultat de la partie qui, on l'a vu, est une preuve de bonne forme physique et de santé, elles respectent la façon de compter les points. Elles jouent bien un match de tennis.

5. Maud arrête une balle qu'elle croit fautive, mais au moment où elle l'arrête, elle hésite : « Ah, je croyais qu'elle sortait, mais non elle doit être bonne. 30 A ». Angèle qui la voyait sortir aussi rectifie le score : « Non, non, c'est 15/40 » et prend les balles pour servir.

Lorsqu'une balle est litigieuse, elles la remettent mais sans jamais en discuter ou chercher à contrôler la marque. Mais le plus souvent, ces balles sont l'occasion de rééquilibrer le score. Angèle qui a précédemment gagné un point bien involontairement, veut à tout prix le redonner à Maud. Elle vient de servir une balle de peu. Maud est hésitante. Mais Angèle saisit l'occasion de se sanctionner et rectifie le score de suite, sans laisser place à la discussion. Elle donne le score de 15/40 et non 30/30 et s'apprête à servir. Elles veillent constamment à ce que le score soit équilibré. Perdre largement le match signifie une méforme physique, vécue comme une alerte sur le plan de la santé, et un écart trop important et systématique du score est interprété comme un déséquilibre de la relation de partenaire, la vaincue cherchant à se démettre de peur d'ennuyer sa partenaire.

6. Il est 11h50 et elles n'ont eu le temps de disputer que sept jeux. C'est au tour de Maud de servir. Elle interpelle sa partenaire : « On en fait encore un ? ». Angèle s'approche du filet car elle a perçu une certaine fatigue de Maud qui, lorsqu'elle est en forme, ne demande pas si elle doit servir lorsque la partie s'approche de la fin. Au filet, elles échangent leurs impressions en faisant des commentaires sur leur forme respective. Elles rangent leur raquette.

Les durées de réservation des courts sont d'une heure. Elles n'ont souvent pas le temps de finir le set et leur score est souvent de trois jeux à quatre, soit pour Maud, soit pour Angèle, soit trois jeux partout ou quatre jeux partout. Le score est de quatre jeux à trois pour Maud et ce score convient parfaitement à Angèle. Elle a mené au score lors des deux précédentes parties, arrêter la partie sur quatre jeux à trois pour Maud permet de rééquilibrer les résultats, montrant ainsi à tous ceux qui veulent le savoir que leurs matches sont disputés et équilibrés. En menant au score, Maud peut se rassurer sur sa forme et son niveau de jeu. Angèle lui offre cette opportunité.

7. Lorsqu'elles repassent par le bar pour réserver le court pour la semaine suivante, le gérant du restaurant les interpelle sur un ton mi-moqueur, mi-flatteur : « Alors les filles, qui a gagné ? ». Maud saisit l'occasion et lance, afin que tous les joueurs présents l'entendent : « Angèle est en pleine forme » et Angèle de répondre « Oui, mais c'est Maud qui mène au score ». Maud ajoute : « On n'a pas fini le match, on le finira la semaine prochaine ».

Interroger les joueurs sur le résultat du match c'est montrer de l'intérêt à leur partie, s'intéresser à la vie du club et maintenir le lien entre les membres. Les résultats des parties amicales sont souvent commentés par les membres et servent à alimenter les rumeurs, la hiérarchie entre les joueurs d'un groupe ou à interpréter la forme ou la méforme des uns et

des autres.

Scénario 3 : Une partenaire objet narcissique : le cas de Germaine

Il est peu fréquent qu'un joueur n'ait pas de partenaire privilégié. C'est pourtant le cas de Germaine. Elle n'a que des partenaires occasionnelles qu'elle convoque pour un match qui, selon les dires de ses partenaires, n'a rien d'une partie amicale. La très grande majorité d'entre elles « n'aiment pas jouer avec Germaine » et acceptent le rendez-vous par politesse, au bout de plusieurs sollicitations. Germaine, âgée de 45 ans, est membre de trois clubs de sa ville de résidence et dispose ainsi d'un grand carnet d'adresses qu'elle utilise pour « trouver une victime », comme le disent certaines de ses partenaires.

1. Sollicitée au téléphone pour un rendez-vous de tennis, Marie vient de refuser une partie avec Germaine prétextant qu'elle n'a pas le temps. Germaine appelle Sophie qui accepte, mais sans enthousiasme, car elle garde un mauvais souvenir de leur dernière rencontre où elle avait dû se battre pour remporter le set agacée et énervée par l'attitude de Germaine.

Alors que la plupart des rendez-vous avec les joueurs occasionnels se font en face à face, au gré des rencontres dans le club, Germaine appelle au téléphone des partenaires avec lesquelles elle a déjà joué de fixer un rendez-vous. Si elle n'y parvient pas, elle égrène son carnet d'adresses jusqu'à ce qu'elle en obtienne un. Exceptionnellement, elle joue avec sa fille non classée ou avec des hommes car les résultats des matches qu'elle peut disputer avec des joueurs qui ne sont pas dans la même catégorie au sens sportif du terme, ne sont pas significatifs à ses yeux.

Sophie accepte un nouveau rendez-vous avec Germaine. Elles ont le même classement, 30. Germaine choisit ses partenaires en fonction de leur niveau de jeu et de la résistance qu'elles peuvent lui offrir. Si elle perd ou gagne trop facilement, le nom dans son carnet d'adresse est barré. Au contraire, si le match a été accroché, elle n'aura de cesse de convoquer la joueuse qui lui a opposé une résistance. En se mesurant ainsi à d'autres joueuses classées, elle se construit une position sur une échelle. Les seuls moments où ses yeux s'illuminent sont lorsqu'elle indique à son adversaire du jour qu'elle a battu une joueuse très bien classée et connue pour son bon niveau de jeu. Son plaisir est de s'offrir des victoires.

Germaine semble ainsi avoir construit un monde intérieur peuplé de joueuses, de matches, de victoires et de défaites. Elle crée ses propres repères dans son univers singulier et refuse de les confronter, en ne cherchant pas à s'intégrer dans un groupe de joueurs, avec ses partenaires et les membres du club, tirant ainsi un plaisir non partagé de ses victoires. Elle n'encourage pas, ni ne félicite ses partenaires et n'attend pas non plus de ses partenaires qu'elles le fassent.

2. Germaine arrive pile à l'heure, enlève son coupe-vent, sort sa raquette et des balles de son sac. Elle est prête. Sophie était déjà sur le court réservé par Germaine et discutait avec les deux joueurs qui prenaient place sur un court voisin. Elles se lancent un « bonjour » rapide. Ni poignée de main, et encore moins la bise qui est pourtant le signe de salutation habituel. Tout au long de la partie, Germaine impose les séquences de jeu qui sont celles de la compétition.

Mis à part un bonjour, Germaine ne sollicite aucune discussion exceptée celle concernant le choix des balles. Elle ne semble nullement intéressée ni par la vie de ses partenaires, ni par la vie du club. La relation qu'elle a avec ses partenaires est proche des relations entretenues avec les adversaires désignés lors de tournois. L'échauffement commence et ne dure pas plus que cinq minutes. Germaine propose immédiatement de démarrer un match. Elle n'accepte pas de faire des balles durant une heure, et refuse le distinguo entre match amical et match officiel. Elle impose la façon de jouer et le rythme des séquences de jeu. Son souhait est de parvenir à disputer au moins un set dans l'heure de jeu.

Si aucun joueur n'a réservé le court à l'issue de l'heure de jeu, Germaine demande à son adversaire du jour de terminer le match. L'unité de compte pour elle, est le match et non, contrairement à ce qui est couramment admis, l'heure de jeu. Ses partenaires sont souvent surprises de se voir proposer de continuer le match après l'heure de jeu, et n'ont très souvent pas pris leurs dispositions. Cette proposition les contrarie car elles ont le sentiment d'être prises au piège et d'être contraintes à livrer une résistance digne de leur classement, car Germaine tient une comptabilité de ses victoires et en tire une fierté qui agace ses partenaires. Habituellement, l'heure de jeu ne permet pas de jouer un match en entier et cet inachèvement arrange souvent les deux joueurs, leur laissant ainsi une certaine liberté pour interpréter le résultat.

3. Le match démarre au bout de cinq minutes à peine. Germaine est concentrée et fait monter la pression, en ne sollicitant aucune discussion, et en respectant, presque à la lettre, les règles du jeu. Comme lors de match officiel auto-arbitré, elle énonce à haute voix le score après chaque point joué.

Germaine avait perdu le set lors de sa dernière rencontre avec Sophie. Elle semble pressée d'en découdre. Comme à son habitude, elle ne laisse pas de place à la discussion, les règles du jeu sont là pour trancher les différends. Elle ne manifeste presque pas en cours de match, ni pour s'encourager [7], ni pour traduire ses émotions et donne l'impression de consommer seule le plaisir de jouer. Aucune faveur n'est accordée en cours de match. Germaine énonce le score après chaque point, afin d'éviter toute méprise et de longues discussions pour le reconstituer en cas de désaccord. Lors de parties amicales, il est fréquent que les joueurs oublient de compter les points. En cas d'oubli, ils s'accordent sur un score probable qui est l'occasion de donner des points au joueur en difficulté afin de rééquilibrer la partie.

4. L'heure de jeu approche et d'autres joueurs attendent à la porte du court. Le match est interrompu par l'heure. Le score de six jeux à cinq pour Sophie, mais service à suivre pour Germaine qui pouvait s'offrir un tie-break à six jeux à six, la frustré.

Lorsqu'un set est interrompu par l'heure, les joueurs qui prennent possession du court proposent, dans certains cas, à leurs prédécesseurs de concéder un peu de leur temps de jeu afin que le set se finisse. Cette offre est dans la plupart des cas déclinée. Mais les joueurs du club qui connaissent Germaine ne lui font que très rarement la proposition, car elle l'accepterait sans aucun doute. Ne pas lui donner de temps est aussi une façon de lui rendre la monnaie de son manque de sociabilité.

5. Contrainte d'arrêter la partie, Germaine propose de la finir dès qu'elle aura pu réserver un court pour un prochain rendez-vous. Sophie prend les devants et indique d'un ton ferme qu'elle n'est pas disponible avant deux, voire trois semaines. Les joueuses rangent rapidement leurs affaires. Germaine, comme à son habitude, change de T-shirt sur le court. Puis les joueuses se quittent, sans commenter leur partie, par un bref « à la prochaine » envoyée par-dessus l'épaule.

Sophie ne souhaite pas entrer dans le jeu de Germaine et refuse d'emblée sa proposition de finir le set. A l'issue du match, et pour ne pas perdre de temps, c'est ainsi que Germaine l'explique, elle tire de son sac un T-shirt propre qu'elle enfle après avoir ôté celui avec lequel elle a joué. Les autres membres du club se changent aux vestiaires. En soutien-gorge sur le court, elle suscite la honte de ses partenaires qui n'osent pas toujours la rappeler à l'ordre.

Germaine se moque de la bienséance, du règlement intérieur, comme des codes de sociabilité. Pour elle, seule la valeur sportive fonde la hiérarchie entre les joueurs, y compris dans le cadre des parties amicales. Or, on l'a montré, la force et la pérennité des relations reposent autant sur la façon dont elles sont établies, renégociées que sur la grandeur des protagonistes. Ce qui marginalise Germaine, c'est moins sa propension à durcir l'épreuve en cherchant à jouer une partie amicale comme un match officiel, que son refus de négocier avec son partenaire le jeu auquel elles souhaitent jouer. De ce fait, les jugements qu'elle porte sur les personnes ne sont pas partagés. Ne pouvant partager la vie de club, elle s'est tissé un réseau de partenaires et évolue dans un monde tennistique qui lui appartient.

Conclusion

Analyser des matches amicaux de tennis comme des épreuves permet de saisir l'idéal de justice tel qu'il est mis en pratique par les personnes. Une épreuve a pour finalité de mettre en équivalence les personnes qui s'y soumettent et d'établir une hiérarchie entre elles. Les enjeux de cette mise en équivalence sont attestés par la négociation entre les protagonistes sur le moment de la rencontre, sur la façon dont elle doit se dérouler et sur la publicité à donner au résultat de l'affrontement. La définition de ce cadre, qui se fait le plus souvent implicitement, permet de contrôler l'incertitude du résultat. Ainsi, contrairement au sport de

compétition où la hiérarchie est exclusivement fondée sur la valeur sportive, la hiérarchie des joueurs disputant des parties amicales, mélange aussi bien les valeurs sportives que sociales. En effet, dans certaines situations, il n'est pas habile de remporter une victoire franche sur un adversaire avec lequel on cherche à préserver de bonnes relations professionnelles, familiales, amicales, etc. Perdre un match est presque toujours humiliant.

Les trois scénarii montrent les différents enjeux de la mise en équivalence entre les joueurs volontaires pour disputer des matches. 1/ Le défi qui oblige le défié à tenir son rang expose les deux protagonistes à une sanction exemplaire car sans concession avec les règles de l'épreuve. Dans ce cas, le match amical est joué comme un match officiel. 2/ Pour contrôler, voire annuler, l'enjeu du résultat, certains joueurs équilibrent tout au long de la partie le score en s'accordant mutuellement des largesses avec les règles du jeu. 3/ D'autres encore, bien qu'utilisant les règles du jeu à la lettre, ne parviennent pas à obtenir l'assentiment de leur adversaire sur la mise en pratique de l'idéal de justice car l'épreuve est détournée dans un but narcissique. Dans les deux derniers cas, le résultat de l'épreuve est contestable et la mise en équivalence n'a que peu de valeur.

Au total, l'observation de parties de tennis confirme ce que Cyril Lemieux (2008) établit à partir d'une relecture de l'œuvre de Michael Pollak : le fondement des relations entre les personnes réside moins dans leurs grandeurs d'établissement respectives que dans la façon dont celles-ci sont accomplies collectivement, réaffirmées par les uns, déniées par les autres.

Notes

[1] Membre de plusieurs clubs de tennis en province, j'ai joué dans les années 1980 et 1990 avec plusieurs dizaines de partenaires et en compétition. Un important matériel de terrain, mais également mes expériences passées m'incitent, par des scénarii, à mettre en lumière certaines oppositions afin de rendre compte, le plus justement possible, des faits, expressions indigènes, états, discours, jugements, justifications des protagonistes. Un premier travail donnait une analyse succincte de la relation entre les partenaires car essentiellement fondée sur des caractéristiques temporelles prises comme des qualités durables. Elle ne permettait pas de saisir la relation dans sa dynamique ou sa tension (Waser, 1989).

[2] Dans certains clubs les joueurs sont parfois cooptés dans des groupes constitués qui sont assez homogènes selon le niveau de jeu, le sexe, l'âge et le niveau social. Dans presque tous les clubs, c'est la structure en réseau qui fonctionne pour tous les nouveaux arrivants. Mais l'insertion d'un joueur dans le club est réelle lorsqu'il participe à un ou plusieurs groupes de joueurs.

[3] En France, le classement de tennis comporte quatre séries regroupant des échelons. C'est en participant à des tournois agréés par la Fédération française de tennis que les joueurs parviennent à passer du niveau « non classé » (NC) à un premier classement en 4^e série (30/5 est le premier échelon de classement). Si un joueur classé 30/5 parvient à battre des joueurs mieux classés que lui, il franchira un ou plusieurs échelons (il sera classé 30/4, puis 30/3, 30/2, 30/1). S'il accroît encore ses performances, il passera en seconde série (30, 15/5, 15/4, 15/3, 15/2 et 15/1), puis en première série (12 échelons) avant d'obtenir un classement national et international.

[4] Les jeux se gagnent en quelques points (15, 30, 40, jeu) mais peuvent être disputés si le score est à « 40 partout » ; c'est alors la règle de l'avantage qui joue (il faut alors remporter 2 points consécutifs pour gagner le jeu). Un set est gagné lorsqu'un joueur gagne 6 jeux (à 6 partout, la règle du tie-break s'impose dans la plupart des cas). Un match est gagné lorsqu'un joueur remporte 2 sets (certains tournois, comme Roland Garros ou Wimbledon conservent la tradition de 3 sets gagnants pour les hommes et de 2 sets gagnants pour les femmes).

[5] L'ace est un service gagnant : puissant ou placé dans un angle, l'adversaire n'a même pas réussi à toucher la balle avec sa raquette.

[6] L'expression « faire des balles » signifie que les joueurs sont d'accord pour échanger des balles et prolonger cet échange. L'objectif n'est alors pas de mettre en difficulté son partenaire.

[7] La plupart des joueurs s'expriment en cours de match « allez, vas-y » en serrant le poing lorsqu'ils ont réalisé un point difficile comme pour libérer une tension ou s'encourager dans l'effort.

Bibliographie

BLONDEAU Cécile, SEVIN Jean-Christophe, 2004. "Entretien avec Luc Boltanski, une sociologie toujours mise à l'épreuve". *ethnographiques.org*, Numéro 5 - avril (en ligne).
<http://www.ethnographiques.org/2004/Sevin,Blondeau.html>.

BOLTANSKI Luc, 1990. *L'amour et la justice comme compétences. Trois essais de sociologie de l'action*. Paris, Métailié.

BOURDIEU Pierre, 2000. "Le sens de l'honneur" in *Esquisse d'une théorie de la pratique*. Paris, Seuil.

BROMBERGER Christian et alii, 1995. *Le match de football. Ethnologie d'une passion partisane à Marseille, Naples et Turin*. Paris, Edition de la MSH.

CICOUREL Aaron V. 1972. *La sociologie cognitive*. Paris, PUF.

DEMAZIERE Didier, DUBAR Claude. 2004. *Analyser les entretiens biographiques. L'exemple de récits d'insertion*. Les Presses de l'Université de Laval.

DUBET François, 1994. *Sociologie de l'expérience*. Paris, Seuil.

DURET Pascal, TRABAL Patrick, 2001. *Le Sport et ses affaires. Une sociologie de la justice de l'épreuve sportive*. Paris, Métailié.

GLASER Barney G., STRAUSS Anselm L. 1967. *The Discovery of Grounded Theory. Strategies for Qualitative Research*. Chicago, Aldine.

GOFFMAN Ervin, 1973, *La mise en scène de la vie quotidienne*, vol. 2, Les Relations en public. Paris, Les éditions de Minuit.

LEMIEUX Cyril, 2008, "De la théorie de l'habitus à la sociologie des épreuves : relire L'Expérience concentrationnaire", in *Michael Pollak. De l'identité blessée à une sociologie des possibles*, ISRAEL Liora et VOLDMAN Danièle (eds), Editions Complexe.

SCHÜTZ Alfred, 1998. *Eléments de sociologie phénoménologique*. Paris, L'Harmattan.

WACQUANT Loïc, 2000. *Corps et âme. Carnets ethnographiques d'un apprenti boxeur*. Marseille, Agone.

WASER Anne-Marie, 1989. "Le marché des partenaires. Etude de trois clubs de tennis", *Actes de la recherche en sciences sociales*, 80, p. 2-21.

WASER Anne-Marie, 1995. *Sociologie du tennis. Genèse d'une crise (1960-1990)*. Paris, L'Harmattan, collection "Logiques Sociales".

WINNICOTT Donald Woods, 1971. *Jeu et réalité. L'espace potentiel*. Paris : Gallimard.

