

## Un motif en spirale : sport, jeu, travail

Lebas Franck<sup>1</sup>

### Résumé

*Cette étude de cas montre la présence d'un morphème [spr] commun à spirale, aspirer, inspirer, conspirer (etc.), espérer et sport. Ce morphème est associé à un « motif » sémantique, une forme schématique « spirale », dont la formulation est cohérente avec la définition mathématique des courbes spirales. Ce motif contribue à positionner le mot sport au sein du lexique, via la morphologie d'une part, et via le triangle lexical formé par sport-jeu-travail d'autre part, ainsi que le démontrent les analyses respectives de jeu et de travail. Il se confirme ainsi empiriquement que le sport tient à la fois du jeu et du travail. Mais surtout, l'ensemble de ces descriptions valide le cadre théorique qui les rend possibles, un cadre phénoménologique dans lequel toute activité de langage est conçue comme une perception, et toute perception est conçue comme sémiotique.*

**Mots-clés :** phénoménologie, spirale, sport, jeu, travail.

### Abstract

*This case study shows the presence of a same morpheme [spr] in the French terms spirale, aspirer (to aspire / to suck), inspirer (to inspire), espérer (to hope) and sport. This morpheme is linked to a semantic "motif", a schematic "spiral" form, whose formulation is consistent with the mathematical definition of spiral curves. This motif contributes to setting the word sport within the lexicon, via morphology on the one hand, and via the lexical triangle formed by sport-jeu-travail (sport-game-work) on the other, as demonstrated by the respective analyses of jeu and travail. It is thus empirically confirmed that sport is both jeu (game) and travail (work). Besides, these descriptions validate the theoretical phenomenological framework in which all language activity is conceived as a perception, and all perception is conceived as semiotic.*

**Keywords :** phenomenology, morpheme, spiral, sport.

---

<sup>1</sup> Laboratoire de Recherche sur le Langage (EA 999), Université Clermont Auvergne, France. E-mail : [Franck.Lebas@uca.fr](mailto:Franck.Lebas@uca.fr).

## Introduction

L'étude de cas linguistique que je propose pour *spirale, sport, jeu et travail* vise à confirmer la pertinence du cadre théorique dans lequel elle s'inscrit, lequel relève globalement de la phénoménologie de l'esprit et refonde certains concepts et certaines méthodes de l'analyse linguistique par le fait de « penser l'activité de langage comme une perception » et définir la perception comme « une activité générique de relation à, accès à (au monde), de déplacement constant du/des sujet/s, d'ajustement dialogique, pragmatique et narratif selon, ou mieux, sur le fond d'un "fond" à la fois expressif et perceptif, normatif, social et institué » (Bondi, 2016). Il s'agira donc ici de contribuer empiriquement à montrer :

[...] la fécondité de l'idée de *perception sémiotique*, c'est-à-dire d'une perception qui est d'emblée expressive et praxéologique, traversée par des lignes et des forces hétérogènes de constitution, différenciation et stabilisation dynamique, affectant une pluralité de registres et modalités aussi fictionnelles que pratiques, sociales, technologiques, etc., caractérisant toute *rencontre* et *jeu sémiotique*. (Bondi, 2017: 8).

Plus généralement, les analyses empiriques et les refondations théoriques qui, en linguistique, partent de cette idée de perception sémiotique, peuvent trouver leur place dans un projet plus vaste, qu'Antonino Bondi propose de nommer « anthropologie sémiotique » :

L'anthropologie sémiotique peut donc se définir comme un champ d'étude de formes et activités symboliques, langagières, pratiques ou techniques, modélisé comme économie symbolique de systèmes complexes, dont les agents et les transactions assignent et transmettent des rôles et des valeurs qui conditionnent les interactions. Cela signifie que « les phénomènes sociaux humains n'émergent pas d'une interaction entre des individus dont les buts et les modes d'actions seraient préprogrammés » (Lassègue, Rosenthal & Visetti, 2009), pas plus que la dimension symbolique ne relève d'une compétence individuelle. Au contraire, et dans l'héritage critique de l'anthropologie et de la linguistique structurale, on propose de penser au destin d'un signe se jouant dans des registres « aussi bien fictionnels que pratiques, tandis que sa signification se détermine dans une association différentielle à d'autres, et dans la "traduction" vers d'autres ensembles de signes » (Lassègue, Rosenthal & Visetti, 2009 : 74). Un des enjeux de l'anthropologie sémiotique est de saisir la nature de l'expérience subjective en tant que perception et praxis (c'est-à-dire jeux de constructions et déformations de formes) (Bondi, 2016 : 12).

Entre autres conséquences de ce positionnement, et dès lors que tous les paliers de structuration normative de l'expression linguistique sont susceptibles de contribuer à la signification, il devient nécessaire d'abandonner les exigences fortes de la logique structurale (sans pour autant abandonner tous les principes de cette logique), de permettre une grande labilité de l'expression et notamment de donner voix aux submorphèmes, étudiés notamment par Didier Bottineau (2016) et Michaël Grégoire (2012).

Ces nouvelles nécessités se répercutent sur la définition du *morphème*, qui ne peut plus être caractérisé comme désignant le premier palier de signifiance. Pour continuer, néanmoins, à conférer au terme « morphème » une spécificité terminologique, j'ai proposé (Lebas, 2014 ; 2017) d'en faire non pas le *premier* palier, mais le palier *ultime* pour lequel il est pertinent de parler de « motif », au sens de l'organisation en trois régimes de signification (« motif », « profil », « thème ») de Cadiot et Visetti (2001). Il s'agit donc d'exprimer, à l'aide des termes « morphème » et « lexème », la différence entre, respectivement, un support d'expression

intrinsèquement générique et un support susceptible de figements idiomatiques, contextuels ou syntagmatiques. Par ailleurs, la variation morphologique, ou « allomorphie », doit-elle aussi être émancipée de la logique structurale stricte et s'inscrire dans la logique de la perception sémiotique. On peut résumer cette refonte des concepts de « morphème » et d'« allomorpe » comme suit :

### Définitions classiques :

- morphème : unité *minimale* signifiante, contribuant par *combinaisons* à construire la forme et la signification d'un lexème,
- allomorphes : variantes morphologiques en distribution complémentaire.

### Propositions de nouvelles définitions :

- morphème : unité *maximale* fonctionnant comme « motif » (imperméable aux figements idiomatiques, contextuels ou syntagmatiques qui sont caractéristiques du lexème) et contribuant à l'*expression linguistique*,
- allomorphes : formes *perçues, contextuellement*, comme des variantes d'un morphème.

Ayant déjà appliqué ces redéfinitions aux cas de morphèmes qui fondent les termes *carré* (Lebas, 2014), *cercle, rond* (Lebas, 2017), *angle* et *triangle* (Lebas, à paraître), je poursuis l'étude du paradigme des noms de figure géométrique avec le terme *spirale*, et plus généralement le morphème [spr], dont je postulerais qu'il est commun à *spirale, aspirer, inspirer, conspirer, esprit*, etc., mais aussi à *espérer, espoir* et *sport*. Montrer la présence dans le lexème *sport* du morphème qui est à la base de *spirale* se révèle être à la fois plus difficile mais aussi plus intéressant, car c'est une occasion supplémentaire de confirmer le postulat de la labilité de l'expression des formes schématiques. Je montrerai en effet que la forme « spirale » est présente dans *sport* via le morphème [spr], mais aussi via l'organisation lexicale qui établit une relation triangulaire fondamentale *sport-jeu-travail*. Pour ce faire, je proposerai une analyse inédite du lexème *travail* et m'appuierai sur les analyses existantes des lexèmes *jeu / jouer*.

## 1. Jeu / jouer

Les lexèmes *jeu* et *jouer* ont fait l'objet de trois études linguistiques indépendantes, que je commence par détailler avant d'en faire la synthèse.

### 1.1 Les sens de *jouer* : esquisse d'une approche par le biais des attaches prépositionnelles

C'est sous ce titre que Pierre Cadiot a proposé une étude de la polysémie du verbe *jouer*<sup>2</sup>. Il a exploité une propriété assez remarquable de ce verbe qui, grâce à un jeu de constructions syntaxiques varié, recouvre des significations que d'autres langues répartissent sur plusieurs lexèmes (ex : *to play, to act, to perform, to gamble, to warp, to be loose*, etc.). À travers les

---

<sup>2</sup> Voir (Tracy, 2001) pour des prolongements et (Cadiot & Tracy, 2003) pour la prise en compte théorique de l'aspect 'biface' ou 'bifront' du motif de *jouer*.

emplois syntaxiques, dont notamment la transitivité et le jeu des prépositions impliquées, Pierre Cadiot propose la structuration suivante :

nous pouvons donc poser le partage des emplois en trois types. Ils se retrouvent – variablement – dans toutes les distributions, intransitives, transitives ou prépositionnelles :

type 1 : *jouer* dénote une activité organisée comme telle (*jouer aux échecs, à la marelle*). C'est un « verbe plein » ;

type 2. : *jouer* ne « dénote » pas, mais modifie ou qualifie modalement une autre activité. C'est un « verbe auxiliaire » ;

type 3 : *jouer* reçoit son pouvoir dénotatif du nom qu'il introduit, C'est un « verbe support ».

On ajoutera un quatrième type correspondant au fait que les types 2 et 3 sont souvent ambigus entre une interprétation littérale et une interprétation figurée (à laquelle correspond un sens idiomatique). C'est cette lecture idiomatique que nous traitons comme le type 4 :

type 4 : *jouer* est interprété métaphoriquement (type idiomatique-figuré) : *jouer avec le feu, jouer sur du velours* (Cadiot, 1998).

L'auteur en déduit une formulation de « noyau de sens » du verbe *jouer* :

Au-delà de l'intuition, nous avons montré ici que la diversité des effets de sens était en corrélation avec des contraintes ou conditions externes systématiques. (...) Ces mécanismes généraux (et ce qu'ils recouvrent) pèsent sur les interprétations de « jouer », ce qui nous situe dans un cas classique de polysémie. On se trouve dans l'hypothèse où la variation des sens en emploi est réglée par ces mécanismes généraux, bien sûr extérieurs au verbe lui-même.

Il reste à trouver un noyau stable de sens, une sorte d'instruction ou de schéma de base [ou de forme schématique, au sens de B. Victorri]. Pour y parvenir - ce qui n'est certainement pas notre ambition dans ce texte préparatoire - il faudrait sans doute insister sur notions de *dédoublement* et de *marge*.

- Le dédoublement semble une condition de base. Il faut que le jeu s'oppose à une activité présentée comme plus normale et régulière. Ou encore qu'il s'oppose à une qualité prévue (*faire les choses en se jouant, par jeu*), ou encore, quand un bois ou un mécanisme jouent, c'est bien qu'ils ne gardent pas leur forme, se déplacent.

- Ce qui introduit la notion de marge. Une marge qui est une rupture dans la contrainte d'une programmation ou d'une attente, éprouvée surtout - mais pas seulement - dans sa dimension temporelle. Une marge surtout qui n'est pas un simple accroc ou un accident, mais qui, renvoyant à une intentionnalité externe, est sans doute inséparable d'une notion de rencontre (Cadiot, 1998 : 129)<sup>3</sup>.

## 1.2 Espace sémantique du verbe *jouer*

Bernard Victorri a construit une représentation du sens de *jouer* grâce à un modèle exploitant la structure de ses synonymes. Ce modèle est destiné à recouvrir ce que l'auteur nomme l'« espace sémantique » d'une unité lexicale polysémique : « (...) on associe à toute unité polysémique un « espace sémantique », et le sens de l'unité dans un énoncé donné est représenté par une région de l'espace sémantique. C'est donc une approche continue du sens qui évite les difficultés engendrées par les représentations discrètes. » (Victorri, 2002 : 4)

---

<sup>3</sup> Soulignements dans le texte.

Le modèle fournit un nombre réduit d'axes définissant un espace de valeurs continues, chaque synonyme ayant une position dans cet espace : « Ainsi chaque synonyme ne couvre qu'une partie des emplois d'un mot donné et ne représente donc qu'une partie de l'espace sémantique que l'on cherche à construire. En revanche, si l'on considère l'ensemble des synonymes du mot, on doit obtenir un recouvrement de l'espace sémantique. Qui plus est, cet ensemble de synonymes est structuré, puisque l'on sait, pour chaque couple de synonymes du mot étudié, si ces deux unités sont elles-mêmes synonymes entre elles ou non. En termes mathématiques, on dispose de la structure du graphe constitué par la relation de synonymie. En particulier, on peut obtenir ce que l'on appelle les « cliques » du graphe, c'est-à-dire les sous-ensembles de synonymes du mot qui sont tous synonymes entre eux deux à deux. Ce sont ces cliques qui vont nous permettre de construire l'espace sémantique. » (Victorri, 2002 : 7)

Il est important de retenir que la description fournie (le calcul des axes par analyse statistique et la représentation des unités dans l'espace sémantique) est automatique et émerge de la structure des synonymes dans un corpus de définitions<sup>4</sup>. Voici le résultat de l'analyse automatique du verbe *jouer* :

- Les diverses significations de *jouer* s'organisent selon deux axes (...). L'axe vertical fait passer progressivement de valeurs où *jouer* désigne une activité que l'on exerce aux dépens d'autrui (*berner, duper, mystifier*) à des valeurs où, au contraire, l'activité s'exerce à ses propres dépens (*hasarder, risquer, miser*). Sur l'axe horizontal, on passe de valeurs où l'activité est centrée sur le sujet (*se divertir, rire, folâtrer*) à des valeurs opposées où l'activité consiste à se projeter sur autrui (*copier, imiter, simuler*).

- Au centre de l'espace sémantique, on trouve des valeurs « neutres » pour les dimensions subjectives portées par les deux axes. C'est notamment dans cette zone que l'on trouve les sens de *jouer* dans lesquels il désigne une activité non intentionnelle (*La porte joue sur ses gonds, La barque joue sur son ancre, etc.*).

Cette dernière remarque peut nous permettre de découvrir ce qui fait l'unité du sémantisme de *jouer*. En effet, on peut faire l'hypothèse que ces valeurs neutres représentent un sens de base dont les traits essentiels seraient partagés par tous les sens du verbe. (...).

Dans tous les cas, *jouer* désigne une **activité qui s'oppose à une activité régulière, programmée, en ouvrant des degrés de liberté sur lesquels cette nouvelle activité peut s'exercer**. Cela ne veut pas dire que cette nouvelle activité ne soit pas elle-même régulée (que l'on joue aux échecs, au football, au théâtre, ou encore aux courses). Mais les règles de cette activité de jeu, quand elles existent, s'inscrivent dans un espace de liberté qui n'a plus rien à voir avec le fonctionnement de l'activité normale à laquelle elle s'oppose. Il est remarquable que la définition que nous venons de donner pour *jouer* rejoigne pour l'essentiel les réflexions de Pierre Cadiot (Victorri, 2002 : 10-11)<sup>5</sup>.

---

<sup>4</sup> Le corpus est un « dictionnaire électronique de synonymes du français. Ce dictionnaire contient près de 50 000 entrées et 400 000 relations synonymiques. La base de départ est constituée de sept dictionnaires classiques (Bailly, Benac, du Chazaud, Guizot, Lafaye, Larousse et Robert) dont ont été extraites les relations synonymiques qui ont été ensuite regroupées et homogénéisées. [en note : Ce dictionnaire a été réalisé par Sabine Ploux au laboratoire de linguistique de l'Université de Caen. Il existe aujourd'hui deux versions de ce dictionnaire consultables sur le Web aux adresses suivantes : a) <http://elsap1.unicaen.fr/dicosyn.html> : site conçu et géré par Jean-Luc Manguin à l'Université de Caen ; b) <http://dico.isc.cnrs.fr/> : site conçu et géré par Sabine Ploux à l'Institut des Sciences Cognitives de Lyon.]

<sup>5</sup> Je souligne.

### 1.3 Identité et variation du verbe *jouer*

Márcia Cristina Romero-Lopes (2002) a proposé une étude du verbe *jouer* dans le cadre de la « Théorie des opérations énonciatives » d'Antoine Culioli. Ce cadre théorique partage plusieurs principes avec celui de Pierre Cadiot et celui de Bernard Victorri, en particulier la recherche d'une formulation invariante qui soit compatible avec la totalité des emplois, sans hiérarchie entre eux. La description de Márcia Cristina Romero-Lopes comporte deux volets : la formulation d'une « forme schématique » et l'explicitation des résultats de ses « variations »<sup>6</sup> en contexte :

Proposition de forme schématique : (...) *Jouer* marque qu'un ensemble de propriétés p fait l'objet d'une actualisation par rapport à laquelle elles conservent ou acquièrent une autonomie. Cette autonomie est établie à travers une partition conférant à ces propriétés p le statut d'une partie qui se détache d'un tout (Romero-Lopes, 2002 : 66).

Pour ce qui est des variations, l'auteure précise que :

la forme schématique abstraite proposée ci-dessus ne correspond pas à telle ou telle valeur particulière du verbe, elle représente un *potentiel* qui se réalise et se stabilise de façon diverse en fonction de ses modes de mise en œuvre dans les différents types d'emploi. Nous dirons qu'ils constituent des *occurrences* de la forme schématique de *jouer*. L'analyse de la construction de ces occurrences, ébauchée dans ce qui précède, nous conduira à reprendre certains des exemples précédents des trois points de vue ouverts par la forme schématique.

— Le premier concerne le mode d'actualisation opérée.

— Le second concerne le mode de constitution de l'autonomie des propriétés actualisées par rapport à cette actualisation.

— Le troisième concerne le mode de constitution de la partition de p par rapport à l'ensemble P dont il se détache (Romero-Lopes, 2002 : 69).

Les trois blocs de citations suivants résument les trois modes de variation :

#### **Mode d'actualisation de p : 3 cas**

1. *L'actualisation des propriétés p établit l'autonomisation de ces propriétés.*

Dans *il y a le pied de la table qui joue*, on a souligné la nécessité de faire jouer le pied dans la table pour qu'il joue. C'est l'actualisation même de ce processus qui confère au pied une autonomisation dans le cadre de sa relation *a priori* solidaire à la table. Cette autonomisation est purement événementielle et circonstancielle (il y a *jouer* qui se produit, il y a du jeu) et se traduit par une discordance (...). La glose correspondant à ce cas est donc : « il y a du jeu ».

2. Un événement ou une activité qui s'actualise est spécifiée comme *jouer*. Ainsi, dans *Les enfants jouent : les enfants ont une activité que l'on qualifie de jouer*. On note que cette glose est impossible dans le cas précédent (on ne qualifie pas de *jouer* l'activité du pied de table). De même (de ce point de vue), dans un exemple comme

---

<sup>6</sup> La Théorie des opérations énonciatives se distingue de celles de Pierre Cadiot et de Bernard Victorri sur au moins un principe : chez Antoine Culioli, « la variation des unités peut être rapportée à des principes réguliers. L'enjeu de la théorie n'est donc pas, ou pas seulement, ni même principalement de dégager une invariance du mot sous forme d'un contenu mais de montrer comment la variation des sens du mot se déploie sur des plans de variations régies par une organisation régulière » (Franckel, 2002 : 11). Il en découle un style plus abstrait dans la formulation des formes schématiques, et la nécessité pour bien les appréhender d'entrer dans le détail de leurs variations et de leurs interactions avec les contextes.

*Jean joue les durs, jouer les durs* qualifie une façon de se comporter de Jean. Qui joue les durs usurpe abusivement un mode d'être et d'agir, et se comporter en dur est qualifié de *jouer*. D'où l'interprétation de « comportement factice » (qui se détache du corps P des comportements authentiques). La glose de ce cas serait : le procès actualisé est un procès « détaché », « décalé », « désincarné » (qui relève d'une forme de jeu).

3. L'actualisation est celle de propriétés qui sont conformes à ce que marque *jouer*, dans la mesure où elles sont à la fois « prédécoupées » et destinées à être actualisées. Cette conformité peut être donnée par un biais lexical : *jouer un match, une partie de cartes, un morceau de musique, une symphonie*. Elle peut encore être donnée par la mise en œuvre d'une actualisation seconde, à la fois indépendante et solidaire de la première. Relèvent de ce cas des exemples comme *ce facteur joue, son charme joue (...)*. La glose générale correspondant à ce cas serait : « quelque chose (marqué par un prédicat nominalisé) est rendu opérant, et, plus largement, effectif » ». (ibid. : 69-70)

#### **Mode de constitution de l'autonomie : 3 cas**

« 1. p est un corps de propriétés autonomes qui n'a pas de statut indépendamment de son actualisation. Ce cas met en œuvre des termes comme *match*, ou *partie* (d'un jeu), par exemple. (...) L'autonomie est événementielle.

2. Dans le cas de *jouer les durs*, ou *jouer les gendarmes*, c'est *jouer* qui confère à être un dur ou être gendarme des propriétés qui ont leur structuration propre. *Jouer* confère à *gendarmes* le statut d'un comportement « gendarmesque » factice. (...)

3. Il y a autonomie des propriétés p indépendamment de l'actualisation que marque *jouer*, en conformité avec un terme qui se caractérise en lui-même par un corps de propriétés autonomes. Les propriétés actualisées sont celles de termes comme *rôle de théâtre, morceau de musique, symphonie*. » (ibid. : 70-71)

#### **Mode de constitution de la partition de p : 3 cas**

« 1. *Jouer* est constitutif d'une partition dont il introduit les éléments à travers l'actualisation qu'il opère. Dans *les enfants jouent*, c'est *jouer* qui actualise une activité dont il marque qu'elle se détache du corps des activités ordinaires (qui ont directement prise sur le monde) et qu'elle acquiert une autonomie, avec sa logique propre et détachée. Dans ce cas, *jouer* introduit à la fois la partie (autonomisée), et le tout de l'activité qui est actualisée.

2. *Jouer* est constitutif d'une partition à partir d'un terme qui s'inscrit dans une articulation à un ensemble. Cette articulation peut être donnée lexicalement : *une façon, un facteur, un rôle* est, en soi, un parmi d'autres.

3. *Jouer* concerne un terme qui est à la fois solidaire d'un tout et en même temps détachable de ce tout et autonome par rapport à lui, dans le cadre d'un dispositif : *un pied de table, le bois d'une huisserie, la queue d'une casserole*. Dans ce cas, *jouer* s'appuie sur une articulation préétablie, et ne marque plus que l'opération d'autonomisation (et du même coup d'autonomisation anormale dans la mesure où, s'agissant d'un dispositif, la partie autonomisée par *jouer* ne devient en elle-même autonome que dans le cadre de sa solidarité à un tout) (Romero-Lopes, 2002 : 71).

### **1.4 Jeu / jouer : synthèse**

La première étude produit une proposition de motif « biface » ou « bifront » pour *jouer*, qui est résumée par l'auteur lui-même et Yves-Marie Visetti dans (Cadiot & Visetti, 2001 : 149) : « 'dédoublément' (comme opposition à une activité, ou une qualité, présentée comme normale et régulière) et 'marge' (comme espace ou temps de liberté, rupture dans la contrainte d'une programmation, rencontre de l'événement) ».

La seconde étude produit une formulation très proche de la première, ainsi que le remarque l'auteur lui-même : « *jouer* désigne une activité qui s'oppose à une activité régulière,

programmée, en ouvrant des degrés de liberté sur lesquels cette nouvelle activité peut s'exercer. (...) Il est remarquable que la définition que nous venons de donner pour *jouer* rejoigne pour l'essentiel les réflexions de Pierre Cadiot (...). » (Victorri, 2002 : 11).

Il y a à nouveau deux facettes dans la forme schématique proposée par la dernière étude, que l'auteure nomme respectivement « autonomie » et « détachement » : « *Jouer* marque qu'un ensemble de propriétés p fait l'objet d'une actualisation par rapport à laquelle elles conservent ou acquièrent une autonomie. Cette autonomie est établie à travers une partition conférant à ces propriétés p le statut d'une partie qui se détache d'un tout. » (Romero-Lopes, 2002 : 66). Les modes de constitution de ces facettes dépendent des éléments de combinaison dans l'emploi de *jouer*, mais les études de cas présentées par l'auteure sont tout à fait compatibles avec les propositions des deux premières études. Parmi les intérêts de cette troisième formulation, nous pouvons relever que c'est à une *actualisation* de propriétés que l'autonomie est conférée, de sorte que le 'dédoublement' proposé par Pierre Cadiot s'opère dans le discours, même s'il est parfois déjà « disposé » lexicalement ou thématiquement. L'éclairage apporté par la notion d'actualisation permet sans doute de mieux comprendre, ou de souligner, la glose proposée par Pierre Cadiot pour la face 'marge' : « espace ou temps de liberté, rupture dans la contrainte d'une programmation, rencontre de l'événement » (cf. supra).

Avant d'inscrire *jeu / jouer* dans l'analyse du triangle conceptuel sport-jeu-travail, il est nécessaire de produire une analyse du lexème *travail*, à l'aide des concepts de morphème et d'allomorphe redéfinis en introduction, puis une analyse du lexème *spirale*, qui servira de lien.

## 2. Travail

On ne compte plus les références populaires à l'étymologie du mot *travail*. C'est une des étymologies les plus connues<sup>7</sup>. La popularité et la stabilité de cette hypothèse, reprise dans la majorité des dictionnaires, s'expliquent sans doute par les intérêts qu'elle sert dans différentes sphères culturelles, religieuses, politiques, économiques et sociales. En effet, l'hypothèse de l'étymon latin *tripalium*, qui désigne un instrument de torture, permet de conforter l'idée selon laquelle le travail serait, intrinsèquement, une souffrance, voire un supplice.

Pourtant, le passage du latin *tripalium* à l'ancien français *travaillier*, proche ancêtre du verbe moderne *travailler*, via un verbe hypothétique *\*tripaliare*, est hautement improbable. C'est la conviction qu'a acquise André Eskénazi au terme d'une importante étude étymologique du mot *travail* : « L'étymon *tripalium* est une chimère ; le prétendu dérivé *tripaliare* n'a donc pas de consistance » (2008 : 307). C'est aussi la conclusion à laquelle étaient arrivés Émile Littré et Michel Bréal, qui ont privilégié l'influence d'un autre étymon, le latin *trabs*, qui signifie « poutre » et qui a généré *travée* et *entraver*. L'idée est que la notion de souffrance, qu'on décèle dans beaucoup d'emplois du mot *travail* dès son apparition au XII<sup>e</sup> siècle, exprimerait ce que ressent l'animal quand on l'entrave (on immobilisait les animaux afin de soigner une blessure ou de les ferrer, par exemple). La même source étymologique est utilisée par André Eskénazi pour fonder l'hypothèse selon laquelle tous les sens de *travailler* se ramènent à une signification abstraite : « rupture, sous la pression d'une intervention extérieure, d'une position fondamentale de dégagement dans "l'en soi-pour soi-chez soi" » (2008 : 298).

Mais d'autres éléments invitent à compléter l'histoire génétique du verbe *travailler*, d'où découle le nom *travail*. En particulier, l'étude faite en 1984 par Marie-France Delpont des mots hispaniques médiévaux *trabajo* (= travail) et *trabajar* (= travailler), dont elle montre qu'ils

---

<sup>7</sup> Une série télévisée française, diffusée en 2016 sur Arte, en a même fait son titre : *Trepalium*.



expriment une « tension » qui se dirige vers un but et qui « rencontre une résistance »<sup>8</sup>. L'auteure propose de rapprocher cette description sémantique du préfixe latin *trans-*, qui se réduit souvent à *tra-* (*tramontane, traverser, traboule*, etc.), et qui exprime un principe de passage d'un état vers un autre : « Pour conclure sur l'histoire de *trabajar/trabajo*, on dira simplement que de *tri-/tre-* on est sans doute passé à *tra-* le jour où on a reconnu, ou voulu reconnaître, dans le signifié du verbe et du substantif, la représentation d'une résistance et d'une tension qui se dirige par-delà cette résistance, au-delà d'elle, qui cherche à passer outre ». Par ailleurs, Marie-France Delpont est citée par Jean-Luce Morlie<sup>9</sup>, qui propose un rapprochement entre les équivalents de *travail* dans plusieurs langues, et dégage la séquence consonantique [rb] comme patron commun<sup>10</sup> (*laBoR* en latin<sup>11</sup>, *aRBeit* en allemand, *RaBot* en Russe, etc.).

Néanmoins cette hypothèse alternative rencontre des difficultés : le latin *labor* utilise objectivement la séquence [br], mais la dernière consonne appartient au suffixe de déclinaison, commun à une série de noms (*dolor, soror, color*, etc.). La base de *labor* se restreint donc à *lab*, c'est cette séquence qu'il est préférable d'utiliser dans le cadre d'une recherche lexicale. Enfin, et surtout, toutes ces hypothèses butent sur une énigme : le lien formel évident entre *travail* et l'anglais *travel*, qui signifie « voyager ». Tout porte à croire que l'anglais *travel* provient bel et bien de France, à époque médiévale et peut-être avant. Les tenants de l'hypothèse de l'étymon *tripalium* imaginent que le verbe anglais exprime la souffrance, voire le supplice, du voyageur de ces temps reculés, où il était difficile de se déplacer sur de grandes distances. Faute de trace historique permettant d'étayer cette hypothèse, il reste possible d'imaginer une source qui serait commune à l'anglais *travel* et au français *travailler*, dont l'usage aurait bifurqué, d'une part, vers l'idée du voyage – accompagnée de l'idée d'effort ou d'obstacle à franchir – et, d'autre part, vers l'idée plus générale de « tension vers un but rencontrant une résistance ».

On peut alors faire l'hypothèse que *travailler* s'est formé sur une base lexicale exprimant un mouvement, et qu'elle s'est articulée au préfixe *tra-* exprimant la notion de passage assortie d'une résistance<sup>12</sup>. Cette base utilise manifestement la séquence consonantique [vl]. Cette nouvelle hypothèse est cohérente avec l'existence d'un morphème *-val-* présent dans *dévaler, val, vallée*, etc., mais aussi de la variante [bl] et notamment du morphème *-bal-* présent dans *balayer, bal, balade*, etc. En somme, tout se passe comme si le parcours menant à *travailler* était proche de celui menant à *trimbaler, tribulation* ou *trabouler*<sup>13</sup> (qui a donné *traboule* = passage qui traverse un pâté de maisons). D'ailleurs, l'origine supposée de *trabouler* est un verbe hypothétique du bas latin *\*trabulare*, réduction du latin classique *transambulare*. Le verbe *\*trabulare*, s'il a bien existé, pourrait donc être le chaînon manquant, de façon bien plus convaincante qu'un *\*tripaliare* issu de l'instrument de torture.

<sup>8</sup> La représentation proposée par Marie-France Delpont pour plusieurs variantes lexicales en espagnol est, entre autres, constituée des éléments suivants : « un être animé, du moins susceptible d'être au départ d'un dynamisme, E (1<sup>er</sup> poste sémantique) ; une tension T, un dynamisme partant de E (2<sup>e</sup> poste), qui se heurte à une résistance R (3<sup>e</sup> poste) (...) » (1984 : 147).

<sup>9</sup> <https://blogs.mediapart.fr/jean-luce-morlie/blog/280911/tripalium-une-etymologie-ecran-archiver>

<sup>10</sup> Le lien avec le [rv] de *tRaVail* en français est effectivement envisageable, puisque le passage de [b] à [v] est très fréquent.

<sup>11</sup> Avec métathèse [rb]/[br].

<sup>12</sup> Michael Grégoire, sur la base d'une étude de l'espagnol, propose un continuum partant de la forme *tri-* vers la forme *tra-*, en passant par *tre-*, *tru-*, et *tro-*, comme exprimant différents degrés de « dépassement de l'entrave ». A l'extrémité de cette échelle, la forme *tra-* exprimerait la présence d'une entrave mais aussi son dépassement complet (2012 : 311-313)

<sup>13</sup> À noter que le rapprochement *travailler/trabouler* est cohérent avec la création du nom *boulot*, synonyme de *travail*.

Ce nouvel éclairage sur *travailler* et *travail* n'empêche pas de supposer une influence de la forme *trabs*, donc de la notion d'entrave, qui a pu orienter les usages vers des expressions de souffrance, ainsi qu'Émile Littré en a eu l'intuition. Mais l'hypothèse d'une source étymologique ayant trait à la torture, qui aurait directement impacté la signification de *travail*, est sans doute à écarter. Par ailleurs, un lien linguistiquement structurant reste possible entre *travail* et son concurrent *labor*, à travers une métathèse [bl]/[lb], chacun des lexèmes contribuant à un champ lexical plus ou moins unifié (*laborieux*, *élaborer*, etc.).

Reste à intégrer l'usage très particulier du *travail d'enfant*, qui désigne, depuis le moyen-âge, la phase de l'accouchement. S'agit-il d'exprimer la souffrance qu'endurent les femmes lors de l'accouchement, comme y insistent les tenants de l'étymon *tripalium*? S'agit-il d'une métaphore (plus que douteuse) des entraves appliquées aux animaux? Ou bien s'agit-il de désigner le fait de faire « passer » l'enfant vers l'extérieur, au prix d'une résistance et de nombreux efforts, comme pourrait l'indiquer l'étude de *trabajar*? Sur cette question aux lourdes ramifications culturelles et religieuses, je partirai de la position d'André Eskénazi à propos de la douleur de l'enfantement :

« (...) si la parturiente éprouve la réalité [de la douleur] dans tous les cas, ce n'est pas cela que *travail* dit : *travail* désigne la rupture marquée par la venue à terme, qui clôt une position établie, neuf mois de gestation. Le « sens » que les commentateurs tirent généralement de l'unité est une illusion par la situation – un enfant ne passe pas du ventre de sa mère au monde comme une lettre à la poste –, et par les marques que porte le discours, le redoublement et la qualification. » (Eskénazi 2008 : 300).

Quoi qu'il en soit, la proposition d'un motif composite « *tension vers un but nécessitant de vaincre des résistances* » est parfaitement compatible avec cet usage très particulier de *travail*, et constitue une hypothèse au moins aussi convaincante, si ce n'est plus, que celle du motif de la torture. Voici la synthèse des arguments que je fais valoir à l'appui de ce motif pour *travail* :

- (1) le verbe hispanique médiéval *trabajar* exprime une « tension vers un but rencontrant une résistance » (Marie-France Delport) ;
- (2) le préfixe *tra-* exprime le degré ultime de « dépassement d'une entrave » (Michaël Grégoire) ;
- (3) on peut connecter [rb] (*arbeit*, *rabot*)<sup>14</sup>, [val] (*dévaler*, *val*, *vallée*), [bal] (*balayer*, *bal*, *balade*) et [lab] (*labor*)<sup>15</sup> pour motiver un lien entre *travail* et *trimbaler*, *trabouler* et *tribulation* en français, mais surtout avec *travel* en anglais. Cette connexion exprime l'idée de mouvement ;
- (4) la source *trabs*, apportant indépendamment la notion de résistance au mouvement (André Eskénazi), peut consolider la forme *travail* ;
- (5) le *travail d'enfant* vise un passage, celui de la « mise au monde » (André Eskénazi).

### 3. Spirale

Les termes *spire* et *spiral(e)* sont repris du latin *spira*, lui-même repris du grec *speira* avec peu ou prou les mêmes significations, lesquelles sont cohérentes avec une racine indo-européenne *sper* signifiant « tourner, enrouler ». Malgré la parenté de forme, ce n'est pas cette racine qui

<sup>14</sup> Yves Cortez (2007) ajoute : *larbin*, *turbin*, *corvée*. On pense aussi aux dérivés du latin *operare* : *ouvrier*/*œuvrer*, *œuvre*, *ouvrage*.

<sup>15</sup> En français : *laborieux*, *élaborer*, mais peut-être aussi *délabrer*, dont l'étymologie est incertaine.

est proposée comme fondant le latin *spero* (espérer). Plutôt, le verbe *spero* est postulé comme dérivé de *spes* (espoir) à partir d'une autre racine indo-européenne *sp(h)e(i)* signifiant « réussir, prospérer, grossir »<sup>16</sup>.

Par ailleurs, *spire* et *spiral(e)* sont également réputés être indépendants du verbe latin *spiro* (souffler) – issu d'une autre racine encore (*s)peis* (« souffler ») – et qui a engendré le paradigme suivant en français : *aspirer*, *conspirer*, *respirer*, *expirer*, *inspirer*, *perspirer*, *transpirer*, *soupirer*, *assoupir*, *esprit*, *spirituel*, *spiritueux*.

Pourtant, Charles Bailly et Michel Bréal remarquaient dans leur *Dictionnaire étymologique du latin* (Bréal & Bailly, 1918 : 361), à l'entrée *spes*, que : « Entre *spero* et *spiro* il y a peut-être une ancienne parenté, les idées « espérance » et « aspiration » étant voisines ». Ils ajoutent, à l'entrée *spiro* : « Si cette parenté existe, il faut noter la répartition opérée par l'usage, qui a attribué à *spero* l'idée d'espérance, tandis que les autres acceptions ont été données à *spiro* ». En français, les multiples usages de *spiro* auxquels les auteurs font référence comme étant proches de *spero*, se distribuent de façon évidente sur les usages des dérivés *aspirer* à (désirer, tendre à), *inspirer* (susciter, animer d'un élan créatif), *conspirer* (projeter, ourdir) et *soupirer* (être amoureux / se plaindre).

Si donc *espérer* (ainsi que *esprit*) et *aspirer* sont apparentés sur le plan du système morpho-lexical en français, il est tentant d'intégrer *spire* et *spiral(e)* afin d'en conclure à l'existence d'une base morphémique [spr] qui fonderait une partie de ce lien. Cette hypothèse est d'autant plus convaincante lorsque l'on constate les usages ordinaires de *spirale* : la *spirale du succès* ou du progrès, la *spirale de la violence*, la *spirale inflationniste*, la *spirale infernale* – qu'il ne faut pas confondre avec les *cercles vicieux* ou *vertueux* (Lebas, 2017 : 112) – figurent des dynamiques d'« aspiration » ou d'attraction, tantôt *espérées* (le succès), tantôt redoutées (la violence). La figure abstraite qui fonde ces expressions compose une *force de poussée avec une inflexion constante du mouvement, en rapport à une direction identifiée ou bien un centre attracteur*.

Cette formulation est très proche de la qualification mathématique, en géométrie, de la figure nommée *spirale* : « courbe ayant une équation polaire du type  $\rho=f(\theta)$  avec  $f$  monotone sur un intervalle non borné »<sup>17</sup>, ce que l'on pourrait « traduire » en français par « courbe tournant autour d'un point de manière continue et infinie, en s'en éloignant ou bien en s'en rapprochant. En mathématique, la spirale est nécessairement une courbe plane. Les mathématiciens préfèrent en effet le terme *hélice* pour désigner des courbes analogues en trois dimensions. Certains lexiques spécialisés suivent cet usage (*escalier hélicoïdal*), mais dans le lexique général c'est *spirale* qui continue à s'imposer : *cahier à spirale*, *ressort à spirale*, tuyau d'instruments de musique *en spirale* (ex : *cor*). Ceci indique que ces formes géométriques, planes ou tridimensionnelles, sont investies d'une interprétation commune, d'une forme sémiotique transposable qui ne fait que trouver dans la géométrie un de ses débouchés possibles.

#### 4. Sport-jeu-travail

Les termes *jeu*, *travail* et *sport* ont, entre autres points communs, celui d'engendrer des « sociologies ». Il existe donc une « sociologie du sport » qui, de la même façon que pour les deux autres termes, se constitue, pour partie, en vue de dépasser l'impossibilité de définir clairement le phénomène qu'elle décrit. Un des obstacles sur lesquels butent les sociologues

<sup>16</sup> *Indogermanisches etymologisches Wörterbuch*, 1959.

<sup>17</sup> <https://mathcurve.com/courbes2d/spirale/spirale.shtml>

pour définir ce que *sport* veut dire est de nature sociohistorique. Le sport est en effet réputé être un « fait social total », c'est-à-dire, selon l'expression proposée par Marcel Mauss, un phénomène où « s'expriment à la fois et d'un coup toutes sortes d'institutions : religieuses, juridiques et morales – et celles-ci politiques et familiales en même temps ; économiques et celles-ci supposent des formes particulières de la production et de la consommation, ou plutôt de la prestation et de la distribution ; sans compter les phénomènes esthétiques auxquels aboutissent ces faits et les phénomènes morphologiques que manifestent ces institutions » (Mauss, 1950 : 147). Cette qualification du sport comme « fait social total » est sans doute abusive (Wendling, 2010), mais témoigne du caractère insaisissable du concept de sport. Il en va de même du jeu et du travail, pour des raisons sociohistoriques analogues.

L'éclairage sémiotique qu'il est possible d'apporter à cette quête de définition passe à la fois par la construction morphologie du mot *sport* et par la structuration lexicale due au triplet *sport-jeu-travail*.

#### 4.1 Sport et spirale

La présence effective dans le lexème *sport* du morphème [spr], identifié précédemment dans *spirale*, *aspirer* ou *espoir*, est révélée par de nombreux commentaires sur le concept de sport. Un des plus synthétiques et limpides est celui qui conclut l'article « Sport (Histoire et société) » de l'Encyclopédie Universalis : « Comme l'a écrit Ernest Renan : « Le chemin de l'homme est une route de montagne ; elle monte en lacet, et il semble, par moments, qu'on revienne en arrière, mais on monte toujours... » Ainsi en est-il pour le sport : *le champion tourne en rond sur la piste, mais il va toujours plus loin – altius, citius, fortius – entraînant derrière lui les générations futures* »<sup>18</sup>. Déjà, à eux seuls, les trois mots latins de la devise olympique, due à Pierre de Coubertin en 1984, que l'on traduit par « plus vite, plus haut, plus fort », exprime les deux composantes du motif « spirale » proposé plus haut : la poussée constante et la tenue d'une direction qui, tout à la fois, s'infléchit en permanence (les exploits sportifs sont inexorablement contestés), mais reste guidée par des principes émanant d'un centre (ce qui transforme la formule en « devise », sorte de condensé de l'« esprit » du sport).

D'un point de vue étymologique, la genèse de *sport* est cohérente avec les deux composantes 'inflexion constante' et 'poussée centrifuge', puisqu'elles peuvent être rapportées respectivement au préfixe (*dé-*) et à la base (*porter*) du verbe *se de(s)porter*, qui est revenu en français via l'anglais *to disport* (= s'amuser, se divertir) pour s'abrégé en *sport*. On peut donc faire l'hypothèse que le morphème [spr] a d'abord stabilisé, puis supplanté le motif en deux composantes qui était établi par le préfixe et la base. Nous avons fait la même proposition d'analyse pour *travail*, à la fois fondé sur un couple préfixe (*trans-*) / base (*val*) et sur le lexème *trabs*, à ceci près que les deux analyses restent possibles pour *travail*, alors que le préfixe *dé-* de *de(s)porter* a disparu.

Notons enfin que, d'un point de vue morpholexical, les relations entre *se de(s)porter* (existant désormais sous la seule forme *sport*), *se divertir* et *se distraire* sont cohérentes avec le positionnement de *sport*. En effet, le *divertissement* est un simple détournement de l'attention (latin *di-* et *vertere*), la *distraction* suspend l'attention du fait d'une attirance externe (de même que *attraction*), alors que le *sport* suppose un élan interne, une impulsion exprimée par la base morphologique *se porter* (*vers*).

<sup>18</sup> PARIENTE, Robert (2019). « Sport (Histoire et société) Histoire », *Encyclopædia Universalis*. Je souligne.

## 4.2 Sport et le couple jeu-travail

La sociologie du sport met en avant la relation triangulaire sport-jeu-travail comme point de départ de la plupart des tentatives de définition du mot *sport*. Le sport tient du jeu *et* du travail mais n'est ni l'un ni l'autre. Une activité est *sportive* si elle tient l'équilibre entre des contraintes de régulation (rappelant le *travail*) appartenant à la sphère publique, et une prise de liberté par rapport à cette régulation (rappelant le *jeu*), une liberté relevant de la sphère privée :

Vu de l'extérieur, le sportif ne fait qu'accomplir une performance, généralement suivant des règles auxquelles il n'a fait que se soumettre. Cette apparence est trompeuse. Ce qui est vécu par le sportif, c'est ce qui fait en réalité la différence. Il peut au sein de ce sport donner un sens personnel à son activité en marquant la distance par rapport à ce qui est vécu extérieurement. Il prend à travers son jeu une liberté et réécrit sa propre histoire selon ses propres règles. C'est ce que veut dire littéralement le terme grec d'auto-nomie, se donner à soi-même ses propres lois (de *autos*, soi-même, et *nomos*, la loi) (Bornhausen, 2015 : 75).

On retrouve, d'une part, la notion d'autonomie qui est fondamentale à la forme schématique de *jeu* et, d'autre part, la recherche difficile d'un but, lequel se trouve être défini dans un cadre externe, ce qui rappelle le *travail*.

D'une part, n'étant jamais tout à fait un *travail*, le sport doit s'appuyer sur des règles « constitutives » (caractéristiques des *jeux*) – qui définissent l'activité elle-même jusqu'à ses objectifs – et non pas sur des règles « normatives »<sup>19</sup> – qui ne font qu'encadrer une activité dont les objectifs sont définis ailleurs que dans les règles<sup>20</sup>. Par exemple, le *trader* est un travailleur, et non pas un sportif, car les règles de son activité sont normatives par rapport au circuit économique.

Mais, d'autre part, n'étant jamais non plus tout à fait un *jeu*, les règles caractérisant un sport doivent se référer à des principes établis publiquement. Parmi les principes qui caractérisent le sport, les plus fondamentaux sont la transparence et l'égalité :

Dans le sport, on veut que la règle soit apparente, que l'égalité soit exhibée, comme une part du résultat, de la performance. Les moyens, autant que les fins, comptent, à parts égales d'un spectacle dont le scénario doit être totalement transparent, simple, fiable, fidèle au symbolisme projeté, jusqu'au rite. L'égalité n'est effective que dans son illustration, imagée, colorée. Elle trace des lignes, oppose des couleurs. C'est un décor. Mais un décor qui aurait une valeur productive, une fonction politique. Ainsi, dans une société où se délitent le suffrage universel, l'égalité sociale et la transparence de l'État de droit, où, de surcroît, chacun jouit à l'excès du rapport paradoxal entre l'égalité démocratique et la singularisation nécessaire, le sport incarne une pureté morale surinvestie, une fabrique de héros irréprochables, un laboratoire de la performance humaine incarnant l'idée de progrès. » (Queval, 2015 : 38)

---

<sup>19</sup> L'opposition « constitutif » / « normatif » est due à John Rawls, et a été reprise par John Searle.

<sup>20</sup> « La règle du jeu n'est pas l'équivalent de la loi. La loi est de nature négative, elle interdit et sanctionne afin de permettre la vie communautaire. Elle n'a aucune force ontologique, elle ne crée pas la communauté et elle n'annule pas le crime, alors que la règle du jeu crée le sport et annule tous les actes qui la dérogent. Le non-lieu juridique manifeste l'impuissance de la loi tandis que le hors-jeu sportif manifeste la toute-puissance de la règle. » (Vargas, 1992 : 83), cité par (Queval, 2015 : 35).

Ainsi, pour reprendre l'exemple du *trader*, dont l'activité est un travail et non pas un sport, il lui correspond, sur le versant opposé, l'activité du *boursicotier*, dont l'activité n'est qu'un jeu (cf. *jouer en bourse*), un loisir réputé être sans impact économique important. Mais ce jeu étant dénué d'institutions garantes de principes fondamentaux (dont la transparence et l'égalité), ce n'est pas non plus un sport<sup>21</sup>.

Il reste à vérifier que ce triangle conceptuel sport-jeu-travail est confirmé par les trois analyses sémantiques, c'est-à-dire en l'occurrence que le motif « spirale » de *sport* peut être rapporté aux formes schématiques respectives de *jeu* et de *travail*.

### 5. Spirale, sport, jeu et travail

Conceptuellement, le centre organisateur d'un sport est fait des règles qui le constituent en tant qu'activité sportive particulière, et des principes qui le fondent plus généralement en tant qu'*au-delà du jeu*. Ce centre organisateur est la mire permanente du sportif, tout en même temps que celui-ci, soucieux de trouver son autonomie, d'explorer intérieurement sa marge, se décale constamment de la ligne que les règles, vues de l'extérieur, semblent tracer. En termes de formes schématiques, le mouvement ainsi décrit figure une courbe polaire, autour d'un pôle de référence, un mouvement globalement circulaire qui ne se réduit pas nécessairement au cercle. Cet aspect, principalement cinétique, de la forme schématique de *sport*, tenant du *jeu*, se compose avec la dimension plus « travailleuse » du dépassement de soi, du défi, de l'*altius-citius-fortius*, une dimension plus dynamique jalonnée de résistances et de dépassements, une dimension de *travail*. Le mouvement composé figure alors non plus une simple approximation du cercle<sup>22</sup>, mais trouve les caractéristiques d'un mouvement spirale.

En termes mathématiques, la dimension *travail* est exprimée par la fonction *monotone* de l'équation polaire, c'est-à-dire en l'occurrence une fonction toujours croissante. La dimension *jeu*, quant à elle, se rapporte mathématiquement à la qualité de l'inflexion, c'est-à-dire en réalité à la part d'*autonomie* dans la prise de direction du mouvement polaire. Monotonie de *travail*, autonomie de *jeu*, projettent ainsi ensemble une dynamique complexe, associée spécifiquement à *sport*, dont la forme schématique est « spirale ».

### Conclusion

Il se confirme donc que les formes schématiques respectives de *jeu* et de *travail* fournissent un support conceptuel au lexème *sport*, et que cette base est constituée d'une forme schématique dynamique « spirale ». L'opportunité de stabiliser cette composition par un morphème commun à *spirale* et à *se de(s)porter* a peut-être orienté l'évolution du verbe vers la forme *disport* puis *sport*. De sorte que, en français contemporain, la forme schématique « spirale » contribue à la stabilité du lexème *sport* non seulement par la morphologie, mais aussi par les repères conceptuels que fournissent *jeu* et *travail* pour achever une sorte de « triangulation » des activités humaines.

<sup>21</sup> Beaucoup de sports sont nés d'activités de travail auxquelles a été ajoutée une dimension de jeu, dont les sports issus de l'exercice de la guerre : les sports de lancer (poids, javelot, arc, etc.), les sports de tir, etc. Inversement, certains sports sont des jeux qui ont été complétés par une dimension de travail. Parmi les plus récents, le *esport*, aussi nommé *pro-gaming*, qui consiste pour des pratiquants de jeux vidéos à entrer dans un cadre sportif professionnel, avec entraînements, coaching, compétitions publiques, formations, fédération, etc.

<sup>22</sup> Ou plus exactement du *rond*. Voir (Lebas, 2017) pour la différence.

Au-delà de ces résultats empiriques, c'est l'ensemble du cadre théorique qui se trouve confirmé, au sein du projet d'« anthropologie sémiotique » lancé par Bondi. Plus particulièrement et plus humblement, se trouvent validées les propositions linguistiques de rendre les concepts de morphème et d'allomorphe compatibles avec les exigences d'une expression langagière fondamentalement perceptive, et d'une activité de perception fondamentalement sémiotique.

## Références bibliographiques

BONDI, Antonino (2016). Altérité de la parole et socialité du sens : énonciation et perception d'autrui. Dans M. Colas-Blaise, L. Perrin & G. M. Tore (éd.), *L'énonciation aujourd'hui : un concept clé des sciences du langage* (p. 381-394). Limoges, France : Lambert-Lucas.

BONDI, Antonino (2017). Entre énonciation, perception sémiotique et socialité du sens : phénoménologie de la parole et de l'activité de langage. *Signifiances (Signifying)*, 1(2). Clermont-Ferrand : Université Clermont Auvergne, 5-19.

BORNHAUSEN, Stéphane (2015). L'autonomie du sportif. *Revue du MAUSS*, 2(46), Paris. Disponible en ligne sur <https://www.revuedumauss.com.fr/>.

BOTTINEAU, Didier (2016). *Phenomeny, phenomenous, phenomenic, phenomenal, phenomenical* : dérivation adjectivale, cognématique et pragmatique en anglais actuel. *Cahiers du LRL*, 6. *Sur les traces de l'adjectif*. Clermont-Ferrand : Presses Universitaires de Blaise Pascal.

CADIOT, Pierre (1998). Les sens de *jouer* : esquisse d'une approche par le biais des attaches prépositionnelles. *Prépositions et rection verbale* (vol. 11, p. 105-129). Reims, France : Presse Universitaire de Reims.

CADIOT Pierre & TRACY Leland (2003). Sur le « sens opposé » des mots. *Langages*, 150. DOI : <https://doi.org/10.3406/lgge.2003.913>

CADIOT, Pierre & VISETTI, Yves-Marie (2001). *Pour une théorie des formes sémantiques, Motifs, profils, thèmes*. Paris, France : PUF.

CORTEZ, Yves (2007). *Le français ne vient pas du latin ! (Essai sur une aberration linguistique)*. Paris, France : L'Harmattan.

DELPORT, Marie-France (1984). *Trabajo-trabajar(se)* : étude lexico-syntaxique. *Cahiers de linguistique hispanique médiévale*, 9, Paris : Klincksieck. DOI : <https://doi.org/10.3406/cehm.1984.943>

ESKENAZI André (2008). L'étymologie de *Travail*. *Romania*, 126(503-504). DOI : <https://doi.org/10.3406/roma.2008.1436>

FRANCKEL Jean-Jacques (2002). Introduction. *Langue française*, 133. Le lexique, entre identité et variation. DOI : <https://doi.org/10.3406/lfr.2002.1042>

GREGOIRE, Michaël (2012). *Le lexique par le signifiant. Méthode en application à l'espagnol*, Presses Académiques Francophones, Sarrebruck.

- LASSEGUE Jean, ROSENTHAL, Victor & VISETTI, Yves-Marie (2009). Économie symbolique et phylogénèse du langage. *L'Homme*, 4(192). DOI : <https://doi.org/10.4000/lhomme.22306>
- LEBAS, Franck (2014). Une symbolique trop *carrée* mise en *quarantaine*, ou comment le sens de *quatre* peut *contrecarrer* la symbolique. *Revue de Sémantique et de Pragmatique*, 35-36, Orléans, 145-161. DOI : <https://doi.org/10.4000/rsp.1586>
- LEBAS, Franck (2017). Une somme *rondelette* de symboles *circulaires*, ou comment le sens de *rond* peut *court-circuiter* la symbolique. *Signifiances (Signifying)*, 1(3). Clermont-Ferrand : Université Clermont Auvergne, 101-114. DOI : <https://doi.org/10.18145/signifiances.v1i3.109>
- LEBAS, Franck (à paraître). Incidence du palier morphologique sur le champ perceptif énonciatif : le cas de morphèmes formant des noms de figures géométriques. *Actes du colloque international « La perception en langue et en discours »*, Opole (Pologne), 26-28 avril 2018.
- MAUSS, Marcel (1950). *Sociologie et anthropologie*. Paris : PUF.
- QUEVAL, Isabelle (2015). Faire du sport, est-ce « jouer » ? *Revue du MAUSS*, 2(46), np. DOI : <https://doi.org/10.3917/rdm.046.0027>
- ROMERO-LOPES, Marcia Cristina (2002). Identité et variation du verbe *jouer*. *Langue française*, 133, np. DOI : <https://doi.org/10.3406/lfr.2002.1047>
- TRACY, Leland (2001). La polysémie lexicale : l'articulation entre la signification et la référence. Étude comparative de trois polysèmes en français et en anglais, *Thèse de Doctorat*, Université Paris 8.
- VARGAS, Yves (1992). *Sur le sport*. Paris : PUF.
- VICTORRI, Bernard (2002). Espaces sémantiques et représentation du sens. *éc/artS*. Disponible en ligne sur <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00009486v1>
- WENDLING, Thierry, (2010). Us et abus de la notion de fait social total. *Turbulences critiques. Revue du MAUSS*, 36(2), np. DOI : <https://doi.org/10.3917/rdm.036.0087>