



**Recensions. David, R. & Oblin, N. (2017). Jouer le monde : critique de l'assimilation du sport au jeu. Paris, Le Bord de l'eau, coll. " Altérité critique Sport ", 80 p.**

Baptiste Besse-Patin

**► To cite this version:**

Baptiste Besse-Patin. Recensions. David, R. & Oblin, N. (2017). Jouer le monde : critique de l'assimilation du sport au jeu. Paris, Le Bord de l'eau, coll. " Altérité critique Sport ", 80 p.. STAPS : Revue internationale des sciences du sport et de l'éducation physique, 2018, pp.119-121. <10.3917/sta.120.0117>. <halshs-02189146>

**HAL Id: halshs-02189146**

**<https://shs.hal.science/halshs-02189146v1>**

Submitted on 19 Jul 2019

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



HAL Authorization

David Ronan et Nicolas Oblin, *Jouer le monde, critique de l'assimilation du sport au jeu*, Paris, Le Bord de l'Eau, Collection Altérité Critique Sport, 2017. 80 pages.

« Un jeu entièrement contraint, auquel il ne serait pas permis d'échapper, un système d'obligation qui pèserait de tout son poids sur l'individu, au point de lui interdire toute pensée autre – ne serait pas un jeu, dans le sens que l'on donne habituellement à ce terme, mais l'expression d'une totale nécessité, un mécanisme d'asservissement » (Henriot, 1989, p. 115).

Cette citation aurait presque pu ouvrir l'ouvrage de Ronan David et Nicolas Oblin où ils explorent « ce que l'on désigne par sport » et « ce que l'on désigne par jeu », et permet de rappeler par la même les propositions de Jacques Henriot. Pour lui, le « jeu » est un « fait de langage » c'est-à-dire « une chose dont chacun parle, que tous considèrent comme évidente et que personne ne parvient à définir » (1989, page 9). Cette référence initiale vient aussi noter le parti pris de cette recension, moins orientée par les travaux en Sciences et Techniques des Activités Physiques et Sportives – ou les sciences de l'éducation – que les « sciences du jeu » (Brougère, 2013). Ainsi qu'ils l'avaient écrit dans un article précédent (David & Oblin, 2012), les auteurs perçoivent une « assimilation » contemporaine qui associe les choses nommées « sport » et « jeu ». Cet ouvrage vise précisément à montrer, en « jouant sur les mots », qu'un « monde sépare le sport du jeu ». La démonstration se déroule en trois parties que je discuterai.

La première partie est consacrée principalement au sport et à sa dimension politique constitutive, en partant des thèses de la sociologie critique du sport initiée par Jean-Marie Brohm, thèses poursuivies par les auteurs avec le collectif *Illusio*. Ces derniers rappellent qu'au 19<sup>e</sup> siècle, la révolution industrielle anglaise s'est accompagnée des débuts du sport avec l'enclosure des communs et le développement des *public schools* – appréciées de Pierre de Coubertin. Dans une société méritocratique, le sport vient compléter l'œuvre rationalisatrice du travail capitaliste, qui discipline le temps et l'espace et enrégimente les pratiques sociales. Au nom du « progrès », soutenu par la compétition naturalisée, un rendement méthodique et la production de performances, cette rationalisation est traduite par « la volonté d'éduquer, physiquement et moralement une partie de la population d'abord, l'ensemble de la population plus tard, qui installe progressivement le sport à la place du jeu » (page 20) traditionnel et la fête populaire. Malgré des fonctions sociales – et politiques – profondément divergentes, le sport s'euphémise sous les (at)traits du jeu pour devenir un mythe « universel » et intemporel.

Reconnaissant une possible vision « idyllique et réductrice » du jeu dit « libre », la deuxième partie de l'ouvrage se tourne vers ce dernier pour découvrir des « réalités disparates et antagonistes » qui peuvent, justement, le rapprocher du sport et de sa logique rationnelle. La critique des auteurs n'épargne pas la marchandisation des jouets (pages 37-42), la virtualité des jeux vidéo (pages 42-44), l'artificialité des « jeux didactiques » (pages 44-46) et les expériences uniformisées des parcs d'attraction (pages 46-50). Dans le prolongement de la première partie, les deux auteurs démontent les ressorts communs entre ces « jeux » et le sport pour mieux circonscrire ce qu'ils dénomment « jeu libre ». Partant des manières de jouer, souvent enfantines parfois théâtrales, le jeu s'éloigne de la rationalité sportive.

À propos de l'exemple des règles, et sans reprendre la distinction classique de Roger Caillois entre *paidia* et *ludus* qui s'avère insuffisante pour considérer la position des joueurs, la notion de « détournement » convoquée peut se référer à celle de « décision » du joueur (Brougère, 2005). Comme le montre Henriot (1989, p. 108), « pas de jeu sans joueur, pas de jouer sans joueur » et ce dernier transforme, à sa guise, son rapport à l'espace et au temps, à soi ou aux autres à travers les rôles endossés, aux règles inventées, ajustées voire négociées et souvent personnalisées. À l'opposé de la « production » anhistorique du sport, le jeu serait alors une « création » située originale des joueurs. Or, si jouer est décider, le « dispositif sportif » ampute ce pouvoir d'« imaginer » un monde en proposant un cadre pour le moins fixé voire figé. En conséquence, celle ou celui qui (se) joue avec frivolité du sérieux du sport (entraînement, performance, score, classement, etc.), se retrouve « au ban de l'institution ».

La dernière partie se concentre sur les rapports entre l'individu et les deux « univers » élaborés précédemment, en puisant dans les travaux de Donald W. Winnicott et Walter Benjamin. Entre la rationalité sportive et la poétique ludique, les deux auteurs décèlent une « opposition entre le registre de la production et celui de la création » (page 64) qui constituent deux cadres d'expérience distincts. Au cœur du « jeu de vivre », la décision génère l'expérience autotélique du jeu alors qu'elle est pour le moins réduite voire profondément restreinte dans la performance sportive conditionnant une expérience « abstraite qui s'intègre dans un système institutionnalisé de classement et de hiérarchisation » (page 69). Ces cadres affectent différemment les sociabilités, les corps libérés ou mécanisés et les identités théâtralisées ou « factices ». « Préférer » le jeu au sport devient une conclusion évidente et nécessaire. *In fine*, celle-ci est l'occasion d'une relecture à rebours des parties précédentes : penser le jeu et la notion d'enfance revient à interroger les rapports des individus à la société et au politique.

Cette analyse pour le moins puissante et sans concession – peut-être aseptisée ici – est serrée dans un format court au rythme soutenu. En ce sens, les réflexions des auteurs peuvent être considérées comme une entrée en matière stimulante aux domaines abordés. D'une part, l'ouvrage offre la possibilité de (re)découvrir sous un angle critique le monde du sport et ses liens intimes avec les instances politiques que les actualités sportives ne sauraient démentir. D'autre part, il permet d'arpenter celui bien moins étudié du jeu en tant que tel et, comme ils le montrent, quand il n'est pas trop rapidement occulté derrière le sport. Néanmoins, la démonstration aboutie à la reconstruction d'une certaine étanchéité entre deux sphères sociales dont les logiques seraient fondamentalement opposées, même si elles abordent un « air de famille ». Incidemment, la tentation est grande d'explorer la frontière entre ces « deux mondes radicalement différents » (page 59) et de possibles zones de recouvrement. Si les auteurs montrent que « [t]out vide peut se sportiviser » (page 56) – ou se « gamifier » au sens d'une rationalisation capitaliste du jeu –, et est-ce qu'à l'inverse ce tout peut être « jouable » ? (Henriot, 1989).

Autrement dit, peut-on introduire du jeu au sens de la distance entre les pièces d'un mécanisme dans chaque dispositif ou dans toutes les structures ? Que ce soit un jeu au sens de *game*, un sport, un exercice didactique ou un travail, quelle est la part de la structure ludique dans le fait de jouer et d'adopter une attitude ludique ? Au sujet des jeux vidéo, la structure ou le *gameplay* proposé par certains jeux à travers leurs « mondes ouverts » s'écarterent des scénarios linéaires critiqués ; sans compter les *mods* – création des joueurs – modifiant jusqu'à la conception même du jeu. De même, si le dispositif sportif est particulièrement inflexible, comment peut-on envisager le « football au pied d'immeuble » (Travert, 1997) et les « jeux collectifs de rue », ces pratiques « ludosportives » qui s'affranchissent des contraintes de l'institution sportive tout en s'adaptant aux aléas de l'espace public (Bordes et al., 2013) ? Cette première interrogation autour du « dispositif ludique » et de sa « jouabilité » (Henriot 1989, p. 217) appelle son corollaire autour du « jouer » plus ou moins facilité. Le « jouer » peut-il subvertir le « dispositif sportif » ? Permet-il de dépasser les adressages inscrits dans la conception même des jouets-marchandises ? Robert Jaulin évoque notamment :

« Sa sœur et lui m'ont entendu raconter que les jouets cela ne servait pas à grand-chose, et que plus il y en avait moins on jouait ; ils n'ont pas du tout été d'accord, Éléonore m'a dit que mes idées étaient une pure connerie, et Thibaud durant deux jours m'a appelé afin que je voie comme il s'amusait bien avec ses play-big, play-mobil, et autres jouets, chaque fois qu'il en fait usage » (1980, p. 110)

avant de reconnaître plus loin que Thibaud sait « doter ses jouets de vie » (p. 154). Le jeu peut-il aller jusqu'à réenchanter un sport jugé mortifère ? Cela ouvre une deuxième interrogation complexe : la conception d'un dispositif (ludique) – d'une architecture, d'un cadre ou d'un objet – n'en garantit pas forcément les usages ; mais jusqu'où les orientent-ils ? Et, face aux détournements du pouvoir transformateur et arbitraire du « jouer », qu'en reste-t-il ?

S'il est évidemment impossible de répondre ici aux interrogations ouvertes, les réflexions partagées dans l'ouvrage invitent à les poursuivre à travers l'enquête en confrontant les postulats avancés et les critiques portées avec d'autres données empiriques. Sans exhaustivité, il semble que plusieurs domaines s'y prêtent particulièrement tels la « ludicisation » des disciplines sportives et leur « adaptation » aux jeunes enfants (Garnier, 2006) en considérant les implications d'une « sportivisation précoce ». De même, peuvent être questionnés le devenir sportifié du quidditch ou du « hobbyhorse » – reprenant le classique cheval-chaussette – qui reposent essentiellement sur des cultures enfantines partagées entre pairs. Tout comme des jeux traditionnels ont pu être didactisés dans des fiches pédagogiques – non sans créer quelques difficultés en « éducation physique » (Liotard, 1997) – voire scolarisés notamment à l'école maternelle, le temps long de l'histoire peut être investi à la manière de Bernard Mergen (1972) pour explorer comment la « découverte du jeu des enfants » a conduit à la domestication de l'enfance et, peut-être, sa sportivisation. Autant de prolongements que nous invite à travailler ce trop court ouvrage.

Baptiste Besse-Patin  
Doctorant en sciences de l'éducation  
Laboratoire Experice, Université Paris 13  
[baptiste.besse-patin@univ-paris13.fr](mailto:baptiste.besse-patin@univ-paris13.fr)