

COLLOQUE C3S - 2020

SPORTS, CULTURE POPULAIRE ET CULTURE MATÉRIELLE



24/25
SEPT
2020

UPFR SPORTS - BESANCON



Culture
Sport
Santé
Société

U•SPORTS

UNIVERSITÉ DE
FRANCHE-COMTÉ



Appel à contributions
Colloque « Sports, culture populaire et culture matérielle »
24-25 septembre 2020
Besançon - Université de Franche-Comté

Résumé :

A l'heure où le sport s'ancre de plus en plus dans le quotidien et ses objets, ainsi qu'au sein de la culture populaire, ce colloque entend questionner les pratiques sportives et/ou ludiques productrices ou dérivant de cette culture, en se focalisant sur les biens matériels, produits et reflets d'une société donnée. Ces journées s'intéresseront à la production, la consommation, l'usage de ces objets (du jouet aux applications mobiles, en passant par les productions médiatiques), mais aussi aux comportements, normes et rituels qu'ils mettent en jeu. Favorable aux approches pluri et transdisciplinaires, ce colloque explorera plusieurs thématiques, parmi lesquelles l'éducation, l'identité, la sociabilité, la médiatisation, la patrimonialisation, le rapport à l'imaginaire, ainsi que le rapport aux innovations et au progrès technique et technologique.

At a time when sport is increasingly anchored in our everyday lives and objects, as well as in popular culture, this symposium intends to study these sports and/or playful practices which produce – or derive from – this culture, focusing on material goods, which are both products and reflections of a given society. This event will focus on the production, consumption and use of these objects – from toys to mobile apps and media productions), but also on the behaviors, norms and rituals they create. Favoring pluri- and transdisciplinary approaches, this symposium will explore several themes, including education, identity, sociability, media, heritage, imagination, as well as innovation, and both technical and technological progress.

Argumentaire

Si, malgré des débats¹, le sport peut être défini selon les sept critères proposés par Allen Guttmann (l'aspect séculier, la rationalisation, la bureaucratisation, la quantification, l'égalité, la spécialisation et le record²), il englobe également tous types d'activités physiques réalisées dans un but récréatif, hygiénique ou compétitif tout en se déroulant dans un cadre réglementaire minimal³. De ce point de vue, le sport est aussi ancré dans le quotidien et ses objets, ainsi qu'au sein de la culture populaire.

Ce colloque entend questionner les pratiques sportives et/ou ludiques productrices ou dérivant de la culture populaire. Cette notion est plurielle, composite et, pour Dominique Kalifa, il ne peut exister de définition qui fasse l'unanimité au sein de la communauté scientifique⁴

¹ Marshall C. J. & Krüger A. (eds.) (1990), *Ritual and Record*, Greenwood Press.

² Guttmann A. (1978), *From Ritual to Record. The Nature of Modern Sports*, Columbia University Press, p. 16.

³ Eichberg H. (1998), *Body cultures: essays on sport, space and identity*, Routledge.

⁴ Lynch G. (2005), *Understanding theology and popular culture*, Malden, Blackwell Publishing, p. 3.

puisque la culture populaire est « *complexe, protéiforme, investie d'enjeux politiques et idéologiques forts* »⁵. Plus encore, celle-ci est « *plurielle, à la fois alternative et mainstream, commercial et militante, conformiste et subversive. C'est une boule à facettes où scintillent super-héros de bandes dessinées, personnages de cinéma, séries, jeux vidéo, looks et musiques qui font danser la planète* »⁶. Malgré tout, la culture populaire peut être envisagée de deux manières⁷. D'une part, en héritage des travaux (essentiellement français) portant sur la théorie de la légitimité culturelle, la culture populaire peut être perçue comme la consommation des biens culturels par les classes populaires. Dans une autre optique, celle des *cultural studies*, la culture populaire est davantage appréhendée selon des approches localisées. Dès lors, loin d'être pensée dans un rapport hiérarchique, la culture populaire est ici un système de valeurs à part entière et un univers de sens⁸. Dans tous les cas, les univers culturels sont hybrides et témoignent d'appropriations culturelles et de « *bricolage* »⁹. John Fiske s'ancre également dans cette logique puisqu'il met en avant une culture populaire correspondant à des productions ayant déjà fait l'objet d'une appropriation signifiante par le public¹⁰. Plus encore, dans le contexte actuel de « *globalisation culturelle du sport* »¹¹, les outils des sportifs, les ustensiles personnels ou les bibelots du quotidien tels que les cartes postales, les jouets et, bien évidemment, les magazines, les bandes dessinées, les dessins animés, les séries TV, c'est-à-dire plus largement tous les objets fabriqués en séries ou non, doivent être analysés pour comprendre la dynamique de cette culture populaire sportive. Ces objets du quotidien, ce « *petit patrimoine* »¹², témoignent de la culture populaire mais sont pourtant peu l'objet d'un intérêt scientifique. En sciences du sport, les recherches portent très souvent sur l'analyse des pratiques dites populaires, comme le football¹³, les spectacles¹⁴ ou le supportérisme¹⁵.

D'autres travaux mettent en avant les processus d'intégration du sport au sein de la jeunesse¹⁶ ou du mouvement ouvrier¹⁷, mais peu d'études tentent d'articuler la culture populaire et la culture matérielle. Selon Marie-Pierre Julien et Céline Rosselin, la culture matérielle regrouperait, dans une première acception, « *l'ensemble des objets fabriqués par l'homme considéré sous l'angle social et culturel* »¹⁸. Mais celle-ci englobe aussi les liens entre l'objet, le

⁵ Kalifa D. (2010), « Culture populaire », dans Delporte Christian, Mollier Jean-Yves, Sirinelli Jean-François (dir.), *Dictionnaire d'histoire culturelle de la France contemporaine*, Paris, PUF, 2010, p. 224.

⁶ Artus H. (2018), *Pop corner : de Superman à Pokemon Go. La grande histoire de la pop culture*, Paris, Seuil, p. 14.

⁷ Pasquier D. (2005), « La "culture populaire" à l'épreuve des débats », *Hermès*, vol. 42, n° 2, pp. 60-69.

⁸ Becker H. (2010), *Les mondes de l'art*, Paris, Flammarion (1^{re} éd. : 1982).

⁹ De Certeau M. (1990), *L'invention du quotidien*, Paris, Gallimard.

¹⁰ Fiske J. (1989), *Understanding popular culture*, London, Routledge.

¹¹ Fournier L. S. et Raveneau G. (2010), « Anthropologie de la globalisation et cultures sportives », *Journal des anthropologues*, vol. 120-121, pp. 120-121 |

¹² Fournier L. S. (2008), *Le "petit patrimoine" des Européens*, Paris, L'Harmattan.

¹³ Correia M. (2018), *Une histoire populaire du football*, Paris, La Découverte ; Faure J-M. (1999), « "Voutré, mon village". Le football dans la culture populaire », *Terrain*, n° 32, pp. 129-142.

¹⁴ Faure J-M. (1990), *Le sport et la culture populaire : pratiques et spectacles sportifs dans la culture populaire*, Nantes, Presse de l'Université de Nantes.

¹⁵ Basson J-C. et Lestrelin L. (2011), « Le supportérisme comme mouvement social. Action collective supportériste et référentiel dominant d'action publique en Europe. Le cas du Progetto ultrà de Bologne en Italie », dans G. Robin (dir.), *Football, Europe & régulations*, Villeneuve-d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion, pp. 73-85.

¹⁶ Mignon P. (1999), « Quand le sport devient pop », *Agora débats/jeunesses*, n° 16, pp. 61-72.

¹⁷ Kssis N. (2002), « Le mouvement ouvrier balle au pied, culture populaire et propagande politique : l'exemple du football travailliste en région parisienne (1908-1940) », *Cahiers d'histoire. Revue d'histoire critique*, n° 88, pp.93-104.

¹⁸ Julien M-P. et Rosselin C. (2005), *La culture matérielle*, Paris, La Découverte, p. 3.

geste et l'acteur dans la mesure où une deuxième acception de ce concept « engagerait [...] à considérer les objets matériels comme corrélats de l'action individuelle et collective »¹⁹. Aussi, ce qui fait culture matérielle correspond aux objets fabriqués par l'homme (artefacts) propres à une société et qui sont les produits d'une culture. La relation technique entre les objets et les acteurs témoigne donc de cette culture matérielle qui inclut l'usage, la consommation, la création, le commerce, ainsi que les comportements, les normes et les rituels mis en jeu par ces objets.

En pionnier, Jacques Defrance montre, dès 1985, comment les mutations techniques en saut à la perche provoquent des réaménagements des pratiques sportives²⁰. Bien évidemment, l'ouvrage novateur en la matière est celui de Georges Vigarello qui retrace l'évolution simultanée des techniques et de certains objets sportifs au cours de l'histoire²¹. Lorsqu'il est question d'études de genre²² ou encore de culture enfantine²³, les objets sportifs sont questionnés. Finalement, dès qu'il s'agit d'innovation dans le domaine du sport, les objets sont mis en lumière²⁴. Cependant, les rares analyses prouvent, s'il en est encore besoin, que les liens entre culture populaire et culture matérielle dans le domaine du sport représentent un vaste champ d'études à explorer.

Ces rapides propos introductifs sont uniquement destinés à constituer un appel d'air à des réflexions universitaires, certes novatrices dans ce domaine, mais encore très embryonnaires. Ainsi, au regard de l'argumentaire ci-dessus, les chercheuses et chercheurs de toutes disciplines (anthropologie, architecture, géographie, histoire, histoire de l'art, lettres, philosophie, sciences politiques, sciences de l'éducation, sciences de l'information et de la communication, sociologie, STAPS, etc.) sont invité-e-s à soumettre leurs propositions pour tenter d'étudier l'impact croissant de la culture populaire sur notre sphère quotidienne, sur notre imaginaire corporel et sur nos choix de vies sportives. Celles-ci pourront s'inscrire dans l'un des axes thématiques suivants qui sont proposés seulement à titre indicatif. Toutes les soumissions liant le sport, les cultures populaires et la culture matérielle seront étudiées avec attention.

Axes thématiques proposés

- **Dynamiques éducatives et objets de l'enfance**

Cette thématique vise à mettre au jour les liens entre les objets sportifs et leurs usages éducatifs. Dans cette perspective, les analyses des jouets, des jeux, des manuels scolaires, des bons points ou encore des buvards représentant ou suscitant des pratiques sportives seront les bienvenues. Les questions relatives aux rôles des objets à thématique sportive dans le cadre de la culture enfantine et/ou ludique demeurent encore relativement peu explorées, notamment dans leur dimension genrée.

¹⁹ *Ibid.*, p. 6.

²⁰ Defrance J. (1985), « L'adoption de la perche en fibre de verre », *Culture & Technique*, n° 13, pp. 257-263.

²¹ Vigarello G. (1988), *Une histoire culturelle du sport. Techniques d'hier et d'aujourd'hui*, Paris, Robert Laffont.

²² Roger A. et Terret T. (2004), *Sport et genre, Vol. 4 : Objets, arts et médias*, Paris, L'Harmattan.

²³ Vivier C. et Laffage-Cosnier S. (dir.) (2020, à paraître), « Jouets et sports : entre culture ludique, imaginaire et socialisation », *Sciences Sociales et Sport*.

²⁴ Hillairet D. (2005), *Sport et innovation : stratégies, techniques et produits*, Paris, Lavoisier.

- **Objets dérivés et processus d'identification**

Les fédérations nationales ou internationales, les clubs professionnels et, plus largement, les différents mouvements sportifs dans leur ensemble produisent des « produits » dérivés. Comment les mascottes, les pin's, les porte-clés, les écharpes, les casquettes, les chaussures, les vêtements en tout genre, les affiches, les posters, les autocollants, les calendriers, les albums photographiques, les vignettes Panini ou encore les fanions à suspendre au rétroviseur intérieur des voitures sont-ils susceptibles de créer une identité spécifique aux clubs et de participer aux mécanismes d'identification et de fidélisation des fans ?

- **Sociabilités populaires et matérialités sportives**

La France est parsemée de lieux évoquant ou accompagnant les pratiques sportives. Les fameux bars des sports décorés de matériels sportifs sont, à cet égard, des exemples majeurs d'espaces architecturaux particuliers. Quelles formes de sociabilités spécifiques se développent au sein de ces lieux de rassemblement pour la traditionnelle troisième mi-temps ? Comment les *fan zones* éphémères ou les complexes multisports privés dotés de club houses permettent aux citoyen.ne.s de se retrouver et de partager les joies des fêtes sportives ? Comment articuler le développement des applications et nouveaux objets connectés liés à la pratique sportive avec de nouvelles sociabilités ?

- **Supports médiatiques et culture populaire**

Les supports médiatiques populaires (littératures, magazines, cartes postales, cinéma, radio, 9^e art, réseaux sociaux, jeux vidéo, e-sport, films pornographiques, musique, etc.) mettent en scène ou évoquent parfois l'univers du sport. A titre d'exemple, les parodies présentes à la radio (sketch d'humoristes), les créations sur la toile (diorama, stop motion, etc.) ou encore, les séries télévisées, sont révélatrices des mécanismes de détournements du sport. De quelle manière cette culture matérielle du divertissement utilise-t-elle les discours et les pratiques sportives pour susciter l'admiration ou, au contraire, pour les tourner en dérision ?

- **Objets dépassés et collections**

Parce qu'ils deviennent dépassés, les objets sportifs peuvent être abandonnés au profit de nouveautés plus confortables ou efficaces (semelles, textiles, matériaux, etc.). Ces désintéressements témoignent à eux seuls des changements progressifs ou soudains d'une culture matérielle, à analyser en relation avec le développement socio-culturel du sport. L'innovation dans le matériel spécifique aux activités handisport est à ce sujet révélatrice de cette tendance. Mais si les objets tombent rapidement en désuétude, ils font aussi le bonheur des collectionneurs. Quelles sont donc les traces matérielles qu'accumulent les musées pour écrire l'histoire du sport, les clubs pour caractériser une époque glorieuse ou encore les champions pour retracer leur carrière passée ?

- **Pratiques sportives et/ou ludiques et imaginaire**

La culture populaire, notamment à travers la littérature ou le cinéma, conduit aussi à la création de nouvelles pratiques sportives. À titre d'illustration, *Star Wars* a engendré des écoles

de sabre laser, *Harry Potter* a donné lieu au quidditch « terrestre » ou « moldu »²⁵, tandis que les films *Rollerball* ou *Bliss !* fournissent des imaginaires de référence pour la pratique du roller derby. De la même manière, et même si les pratiquants cherchent à s'en détacher, le film *Yamakasi* évoque la pratique du parkour et l'imaginaire qui peut lui être associé. Inversement, la traditionnelle balle aux prisonniers inspire le scénario du film *Dodgeball ! Même pas mal !*. Le dodgeball est aussi au cœur du jeu vidéo *Stikbold! A Dodgeball Adventure Deluxe* et plusieurs chapitres des mangas *One Piece* mettent en scène cette pratique qui semble être bien plus présente dans la fiction que sur les terrains de sport. Cet axe thématique propose alors de questionner les liens entre culture populaire, imaginaires et pratiques sportives. Autrement dit, comment la fiction populaire fournit-elle du sens aux activités physiques ? Comment peut-elle être aux fondements de la création de nouveaux sports ou, au contraire, comment les pratiques sportives sont-elles mises en scène dans les fictions ?

- **Culture populaire versus culture matérielle**

Un axe davantage épistémologique pourrait permettre de questionner les catégories de culture « populaire » et « matérielle ». Comment celles-ci conduisent-elles à catégoriser des pratiques et des objets ? Comment peuvent-elles être définies de manière heuristique en lien avec des travaux portant sur les activités sportives ou ludiques ? Par ailleurs, une approche comparative par pays ou par activité physique favoriserait un décentrement des regards et enrichirait les perspectives d'analyse de l'objet « sport » à l'aune de la culture populaire et/ou matérielle.

- **Innovations et progrès technologique**

Le domaine sportif, qu'il soit amateur ou professionnel, n'est pas épargné par le progrès technologique. Plus que de suivre les tendances, le sport stimule les innovations. Ainsi, les innovations techniques ont peu à peu pris une importance capitale dans la performance motrice en elle-même. Cet impact du progrès technologique est tel qu'une partie non négligeable de l'évolution des records mondiaux peut être imputée à l'évolution du matériel de pratique, que ce soit en matière d'équipement du sportif (par exemple, des combinaisons aérodynamiques) ou d'environnement (notamment les pistes d'athlétisme optimisées). La technologie fait désormais partie du quotidien des sportifs et des entraîneurs. Ce matériel peut également avoir pour but d'optimiser la prise en charge de l'individu, en monitorant les fonctions vitales afin d'obtenir des informations jusqu'alors réservées au domaine médical (fréquence cardiaque, échanges gazeux, etc.). Ces nouvelles données, créant par ailleurs de nouveaux besoins en terme de compétences, font à présent partie intégrante de la programmation de l'entraînement. Ainsi, quelles sont innovations mise en œuvre ? Pour quels types de performance ? Quelle influence sur l'entraînement et la réalisation du geste sportif ?

- **Productions d'objets connectés et contrôle de la performance sportive quotidienne**

Les outils de mesure, de contrôle et de calcul des performances sportives se sont massifiés ces dernières années. Par exemple, de nombreuses applications sur smartphone sont devenues répandues chez les coureurs amateurs. Elles donnent de nombreuses informations et, surtout, permettent de partager rapidement sa performance quotidienne sur les réseaux sociaux. Ces outils

²⁵ Tuailon Demésy A. (2018), « Être quiddkid : l'engagement des joueurs dans une pratique alternative », *Sciences du jeu*, n° 10, <https://journals.openedition.org/sdj/1291>.

de mesure scientifiques des variables physiologiques (fréquence cardiaque, activité cérébrale, etc.) envahissent le marché. Comment ces objets connectés ou nomades modifient-ils les relations des sportifs amateurs et professionnels avec la pratique physique régulière ou la recherche d'une performance personnelle ?

Modalités d'envoi des propositions

Les communicants devront envoyer avant le **15 juin 2020**, un résumé et une courte notice biographique. Les résumés sont à envoyer par courrier électronique en fichier attaché à sports-culture-populaire-materielle@univ-fcomte.fr

Les communications sont acceptées en français et en anglais. Des frais d'inscription ne seront pas demandés pour ce colloque. En revanche, les déplacements seront à la charge des intervenants.

- Le résumé comprendra 500 mots maximum. Il indiquera la pertinence et l'originalité du projet par rapport à la thématique du colloque et, éventuellement, son rattachement à l'une (ou à plusieurs) des entrées proposées dans l'appel à contributions. Il exposera clairement la méthode utilisée à partir de laquelle est façonnée l'étude et le contexte qui l'accompagne, le ou les champs scientifiques dans lequel se situe l'analyse et la problématique ou l'idée directrice servant la démonstration escomptée.
- Les propositions feront figurer les coordonnées précises du ou des auteurs (nom, prénom, université, adresse électronique et numéro de téléphone portable).
- En plus du résumé, il conviendra de choisir 5 mots-clés.
- Les résumés sont à envoyer avant le **15 juin 2020** par courrier électronique en fichier attaché sous l'un des formats suivants : .doc ou .odt
- Le document portera le nom du communicant.
- L'acceptation sera notifiée après réunion du comité scientifique (**15 juillet 2020**).

Responsables du colloque

Yann Descamps, Maître de conférences
Sidney Grosprêtre, Maître de conférences
Sébastien Laffage-Cosnier, Maître de conférences
Audrey Tuillon Demésy, Maître de conférences

Comité d'organisation

Valérie Cruzin, Doctorante
Philippe Gimenez, Maître de conférences
Alain Gros Lambert, Professeur des Universités
Frédéric Guyon, Maître de conférences
Sébastien Haissat, Maître de conférences
Willy Hugedet, Doctorant
Feirouz Lima, Maître de conférences
Orlane Messey, Doctorante
Éric Monnin, Maître de conférences - HDR
Cyril Polycarpe, Maître de conférences
Lucas Proffillet, Doctorant
Gilles Ravier, Maître de conférences
Annick Rousseaux, Secrétaire du Laboratoire C3S
Christian Vivier, Professeur des Universités

Secrétariat du colloque

Annick Rousseaux, secrétaire du Laboratoire C3S, 03 81 66 67 16

sports-culture-populaire-materielle@univ-fcomte.fr

Laboratoire C3S « Culture, Sport, Santé, Société »
Équipe d'accueil 4660
Unité de Promotion, de Formation et de Recherche des Sports
Université de Franche-Comté
31, chemin de l'Épitaphe
25 000 Besançon

Comité scientifique

Bauer Thomas (MCF - HDR - Staps)
Bertucci William (PU - Staps)
Besombes Nicolas (MCF - Staps)
Bonnet Valérie (MCF - HDR - SIC)
Di Filippo Laurent (MCF - SIC)
Jallat Denis (MCF - Staps)
Letourneux Matthieu (PU - Lettres Modernes)
Montanola Sandy (MCF - SIC)
Morin Jean-Benoît (PU - Staps)
Samozino Pierre (MCF - Staps)