



LA MODE DU PING-PONG DE 1901 À 1939 : D'UN JEU DE SALON MONDAIN À UN SPORT MODERNE

le 6 décembre 2017 09h00

Université Rennes 2 Salle des thèses de la Présidence, 7e étage.

Soutenance de thèse de Kilian Mousset (Université Rennes 2 - Laboratoire VIPS2), ATER au département 2SEP

Directeurs de thèse : J-N. Renaud (ENS Rennes / VIPS²) et C. Vivier (C3S à Besançon)



Résumé

Du jeu de société dans les salons mondains au début du XXe siècle au sport couru des années 1932 et 1933, ce jeu de balle casse une représentation réductrice et vestimentaire de la mode. Le ping - pong, qui est à l'origine une simple boîte de jeu, connaît deux forts engouements au cours de la première moitié du XXe siècle. En 1902, la mode est au divertissement de salon prétexte à la distinction sociale. Prenant place après les dîners de la Haute bourgeoisie, la droiture du corps est de rigueur . Le jeu respecte un code de galanterie qui en fait un jeu lent. Sa mode s'estompe dès 1903 lorsque le jeu se démocratise à la petite et moyenne bourgeoisies. Vivotant en tant que jeu de salon anodin, le ping - pong réapparaît comme une nouveauté en 1932 et 1933. Il est décrit comme un spectacle sportif à l'image de ses champions , de leurs prouesses techniques et des efforts physiques . Il prend également la forme d'une mode populaire en gonflant les rangs du sport ouvrier. Cette reconnaissance sportive dans les représentations sociales est effective quelques années après son institutionnalisation. Discours monolithique, la mode cache et relance aussi d'autres vogues. Une réminiscence bourgeoise en fait un jeu prisé des lieux de villégiature. Il se développe également au travers des cafés. L'apogée passée, le ping - pong « sport » perd des effectifs dans les fédérations au milieu des années 1930. Son image sportive chancelle. Elle s'explique par la place difficilement mesurable du jeu informel qui contente les pratiquants. Ce divertissement est alors autant perçu comme un jeu de détente qu'il constitue une manière informelle de faire du sport en dehors des institutions.

Mots clefs: Ping - Pong, Tennis de table, Mode, Sport, Jeu, XX e siècle

Abstract

From the board game in the worldly salons in the beginning of the 20th century to the sought - after sport in 1932 and 1933, this ball game breaks a reductive representation of fashion, mostly about clothing. Ping - pong, which is originally a simple game box, knows two major popular movements during the first half of the 20th century. In 1902, the trend is about salon entertainment, a pretext for social distinction. Taking place after dinners in the wealthy bourgeoisie, straightness of the body is required. This game respects the gallantry code, which makes it a slow game. Its popularity in the upper class fades from 1903 when the game knows a democratisation in the petty bourgeoisie and the middle class. Eking out as a trivial salon game, ping - pong reappears as a novelty in

1932 and 1933. It is described as a sporting show magnified by its champions, their technical feats and physical efforts. It also gains in popularity as it enters the habits of the working class. This sporty recognition in social representations is effective a few years after its institutionalisation. Monolithic vision, fashion also hides and revives other tendencies. A bourgeois reminiscence makes it a popular game in the holiday destinations. It also expands in the coffee shops. Once passed its height, ping - pong as a « sport » loses members in the federations in the middle of the 1930s. Its sporty image falters. This phenomenon explains itself by the hardly measurable place of the informal game, which satisfies the players. This entertainment is perceived as a relaxing game, as an informal way to practice sport out of the institutions.

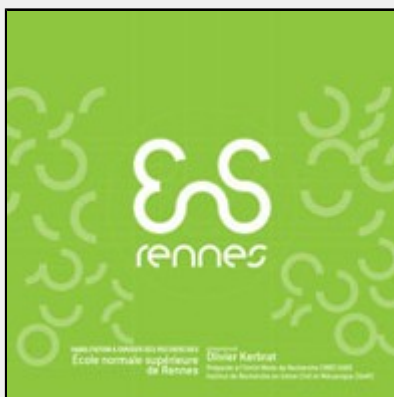
Keywords : ping - pong, table tennis, fashion, sport, game, 20th century

THÉMATIQUE(S)

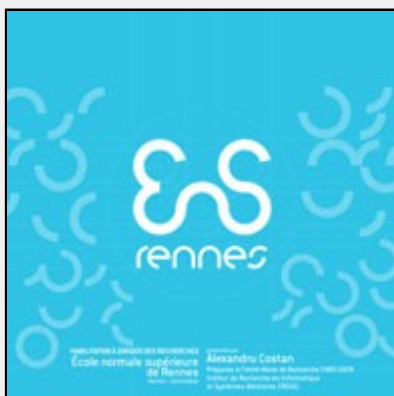
Débouchés, Recherche - Valorisation, Vie de l'École

Mise à jour le 23 janvier 2018

À LIRE AUSSI



Performance des procédés pour une fabrication innovante et durable



Efficient Stream Data Management : From Big Data to Fast Data





Méthodologie de caractérisation prédictive des procédés de fabrication additive avec une approche technique, économique et environnementale