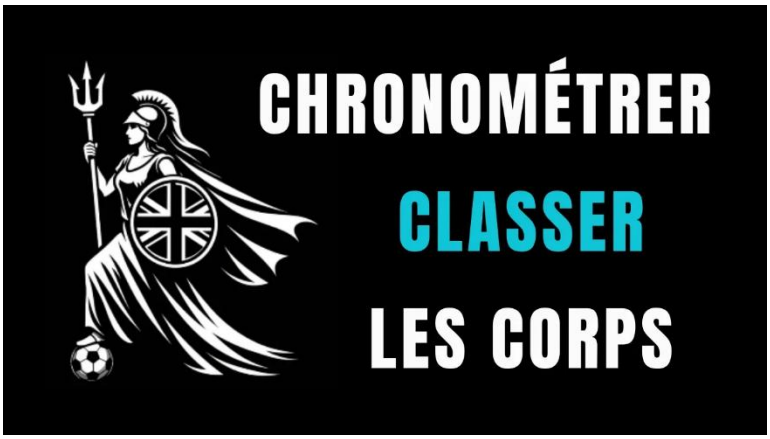
Naissance du sport moderne en Angleterre



Britannia, allégorie de la Grande-Bretagne, associée ici au football et à l'émergence d'une culture de la mesure et de la performance.

Texte intégral

Aujourd'hui, le sport nous paraît évident, naturel. Des règles, des compétitions, des classements, des records. Mais si l'on prend un peu de recul, une question apparaît. Pourquoi le sport a-t-il pris cette forme-là ? Dans quel contexte est née cette volonté d'organiser, de mesurer, de comparer, de chronométrer ? Quelles sont les transformations du monde qui ont contribué à mettre en avant la performance ?

Il va nous falloir plonger dans la Grande-Bretagne du XIXe siècle et son centre de gravité, l'Angleterre, un pays bouleversé notamment par une modification des modes de transport, la révolution industrielle et les transformations urbaines. Sont alors

valorisées la règle, la mesure et la comparaison. C'est dans cette Angleterre en mutation que de simples jeux corporels se transforment en sport moderne.

Pour comprendre ce qu'il s'est passé, il faut d'abord revenir à un monde où les sports n'existaient pas encore. Puis il faut voir pourquoi, parmi tous les pays d'Europe, c'est l'Angleterre qui devient décisive. Et enfin, il faut comprendre comment des institutions vont donner à ces jeux des règles stables. Pour commencer, revenons avant la naissance des sports. Dans le monde des jeux traditionnels, dans une époque où rien n'est comparable, quand les sports n'existent pas.

Il existe dans l'Europe du XIXe siècle des pratiques corporelles nombreuses, populaires, collectives. Elles sont surtout profondément désorganisées. Rien n'est standardisé, ni le terrain, ni le ballon, ni même le jeu. Prenons des exemples avec les jeux collectifs qui se jouent avec une balle. L'Europe joue beaucoup, mais elle ne joue pas encore ensemble. Les pratiques sont locales, les règles changent d'une région à l'autre, parfois d'un village à l'autre.

On s'affronte autour d'un ballon, mais on ne s'accorde pas sur la manière de gagner. Ici, il faut franchir une ligne, toucher un mur ailleurs, atteindre un arbre. Même le matériel n'est pas stable. On se dispute un objet, souvent plus ou moins rond, une boule de bois, un objet de cuir plus ou moins rempli ou une vessie animale gonflée.

Oui, tu as bien entendu. Les premiers ballons sont souvent fabriqués à partir d'une vessie de porc ou de mouton. Elle est cousue, gonflée puis recouverte d'une enveloppe en cuir. Les ballons ne sont donc ni parfaitement ronds, ni vraiment identiques. Le rebond est incertain et la trajectoire imprévisible. Au XIXe siècle, il existe des jeux corporels, mais il n'y a pas de cadre stable.

Prenons des exemples concrets. En France, avant les sports collectifs modernes, il existe des jeux comme la soule. Ce n'est pas un match, c'est un affrontement collectif. Deux groupes s'opposent, souvent deux villages ou deux paroisses. On se dispute un objet, on doit le porter jusqu'à un lieu symbolique. Pas de terrain clos, pas d'arbitre neutre, pas de règle écrite.

On joue surtout selon les habitudes du lieu. Et quand les usages tiennent, le jeu existe. Quand ils cèdent, le jeu déborde et peut basculer dans la violence, parfois jusqu'à la blessure grave. Vous imaginez bien : sans arbitre... On retrouve des cousins partout. En Écosse, le Ba Game, où une ville se divise en deux camps ; en Italie, à Florence, le calcio storico, les affrontements ritualisés entre quartiers.

En Angleterre, il y a un jeu de balle qui nous est familier. On y joue au football, mais le football ne désigne pas encore un sport unique. Il recouvre plusieurs jeux de balle aux règles changeantes. Parfois, on joue au pied, parfois on joue à la main, parfois les deux. Le football et le rugby ne sont pas encore deux sports nettement séparés.

Cette distinction va se construire peu à peu au fil de la codification. Bref, pour résumer, l'Europe joue, mais chaque endroit joue sa propre version.

Maintenant que nous comprenons un peu mieux ce qu'il y avait comme pratiques corporelles avant la naissance des sports modernes, essayons de comprendre pourquoi c'est en Angleterre que des jeux locaux et désorganisés mutent en sport moderne, codifié et institutionnalisé. Car c'est en Grande-Bretagne, plus précisément dans l'Angleterre du XIXe siècle, que beaucoup de jeux corporels deviennent des sports avec des règles écrites, des terrains définis, des arbitres et des fédérations.

L'Angleterre est le principal foyer de codification des sports modernes. Jugez par vous-même. Football. Rugby. Cricket. Aviron. Natation. Boxe amateur. Athlétisme. Cyclisme. Tennis sur gazon. Badminton. Tous ces sports ont été codifiés, encadrés et institutionnalisés en Angleterre. Et c'est là-bas que sont nées les premières fédérations nationales, et notamment la première fédération nationale de football. Je vais vous raconter plus tard dans cet épisode comment elle est née.

Pour comprendre pourquoi les jeux corporels se codifient en Angleterre plutôt qu'ailleurs, il faut revenir aux profondes transformations de la société anglaise du XIXe siècle. Déjà, il y avait un contexte favorable au XIXe siècle, avant que les sports ne gagnent du terrain. L'Angleterre est déjà une terre de jeux, de paris et d'affrontements. On y court, on y boxe, on y chasse, on y joue au cricket, on s'y affronte dans des jeux de balle, on joue, on parie sur les chevaux et même sur les combats de coqs.

Le corps y est déjà spectacle et enjeu d'honneur, parfois enjeu d'argent. Mais cet univers reste désorganisé, souvent rude et parfois violent. Si l'Angleterre devient la terre d'émergence des sports modernes, ce n'est pas un hasard. Les pratiques, les goûts et les passions qui les rendent possibles sont déjà là. Le XIXe siècle anglais n'invente donc pas le jeu. Il va l'ordonner, le discipliner et le rendre comparable.

Ensuite, il faut bien comprendre une chose : au XIXe siècle, l'Angleterre ne bouillonne pas seulement de jeux, elle bouillonne aussi d'énergie, de techniques et d'innovations. Si un pays ressemble alors au centre du monde, c'est bien elle. On parle souvent de l'Angleterre comme de l'atelier du monde. Et cette puissance, elle la met en scène au grand jour. En 1851, lors de la Grande Exposition de Londres imaginée dans le Crystal Palace, immense palais de verre et de fer, on expose au monde entier les merveilles de l'industrie moderne : machines, matières premières, objets manufacturés, inventions techniques.

Plus de 100 000 objets y sont présentés sous les yeux de millions de visiteurs. L'Angleterre y montre ce qu'elle est devenue : un pays qui produit, qui organise, qui mesure, qui innove et qui entend donner le tempo au reste du monde. Or, ce point est essentiel pour la suite. Car le pays qui a organisé les machines, les flux, les échanges et le temps est aussi celui qui va peu à peu organiser les jeux corporels.

Pour comprendre pourquoi l'Angleterre devient aussi le berceau des sports modernes, il faut éviter une erreur : chercher une cause unique. Le sport moderne naît quand plusieurs transformations se rejoignent. Il y en a au moins quatre à retenir : le rail, les villes, l'industrialisation et l'apparition d'institutions capables d'écrire et d'imposer des règles communes. Dans cet épisode, je vous propose donc de suivre ces différents facteurs pour comprendre comment les jeux ont peu à peu été transformés en sport moderne.

Commençons par l'un de ces facteurs : le développement du chemin de fer. Avant le rail, on joue surtout entre soi. Avec le rail, on commence à jouer contre les autres. En effet, le chemin de fer multiplie les rencontres entre des groupes qui, jusque-là, vivaient dans des mondes largement séparés, séparés par les villages, par les écoles, par les habitudes locales.

Les jeux commencent à devenir des sports quand ces mondes se rencontrent enfin. Et c'est en Angleterre, et plus largement en Grande-Bretagne, que ces rencontres s'accélèrent. Car c'est là que se développent les premiers réseaux ferroviaires vraiment denses et structurés d'Europe.

Les Britanniques n'inventent pas l'idée du rail, mais ils perfectionnent et systématisent les éléments qui vont faire naître le chemin de fer moderne.

La ligne Stockton-Darlington ouvre en 1825, puis Liverpool-Manchester en 1830. Très vite, la Grande-Bretagne se couvre d'un réseau ferroviaire dense. Résultat : les pratiques corporelles circulent davantage, se rencontrent plus souvent. Et là, un problème apparaît. Un problème très simple mais décisif : comment jouer ensemble quand personne ne joue avec les mêmes règles ?

Si certains jouent au football avec les pieds, d'autres avec les mains et d'autres encore avec les deux, on sait qu'il va falloir écrire et déterminer des règles communes.

La création de règles communes est donc une réponse pratique à un monde plus interconnecté. Grâce au développement du chemin de fer. Le rail rapproche les corps, confronte les pratiques et fait naître le besoin de règles communes.

Mais le chemin de fer implique aussi un nouvel ordre du temps. La locomotive transforme profondément la place du temps dans la vie sociale. Avant le rail, beaucoup de villes vivaient encore à leurs heures locales, réglées sur la position du soleil. 12 h n'arrivait donc pas exactement au même moment à Londres, Manchester ou Liverpool. Tant que les trains sont peu nombreux, ce n'est pas un problème majeur.

On peut encore tolérer des horaires souples, des retards, des rythmes différents d'une ville à l'autre. Mais quand les trains se multiplient, que le réseau s'étend, tout change. Lorsqu'il faut faire circuler plusieurs trains, organiser les trajets, prévoir les correspondances, on ne peut plus fonctionner avec un temps dispersé. Il faut des horaires fixes, il faut coordonner, il faut synchroniser. C'est à ce moment-là qu'une heure commune s'impose peu à peu.

En Grande-Bretagne, d'abord pour les chemins de fer, puis progressivement pour l'ensemble du pays. Le temps n'est plus seulement local, il devient commun, précis. Il devient mesuré. Et ce nouveau rapport au temps ne reste pas cantonné aux rails. Il entre peu à peu dans les habitudes, dans les valeurs, dans la manière de penser, dans l'organisation de la vie moderne. Ce nouveau rapport au temps explique, au moins en partie, pourquoi il deviendra concevable de mesurer et chronométrer le temps dans les activités corporelles.

On peut retenir la phrase suivante : « En unifiant les trajets, le rail unifie aussi le temps et prépare ainsi le règne du chronomètre. »

Les réseaux ferroviaires complexes qui se propagent en Angleterre nécessitent plus de règles, plus de mesures, plus de coordination. Mais en réalité, c'est toute la société anglaise qui a besoin d'ordre. L'Angleterre du XIXe siècle est en pleine révolution industrielle, c'est-à-dire le passage progressif d'un monde où l'on produit surtout à la main à un monde où l'on produit davantage, avec des machines, dans des usines.

Or, ce basculement transforme profondément l'organisation du travail. La machine exige des horaires stables, des gestes répétés, une coordination plus stricte. Avec ce nouveau système d'usine, le travail impose davantage de régularité, de division du travail et de discipline. Il ne suffit plus de produire, il faut produire plus, produire plus vite. La production entre alors dans une logique d'organisation, de rendement et de performance.

Il faut rationaliser pour produire davantage. L'Angleterre industrielle veut organiser, codifier, rationaliser la production. Elle veut produire plus pour conquérir les marchés du rail et enrichir l'Empire britannique. Une société obsédée par l'ordre, le rendement et la coordination ne pouvait pas laisser longtemps les jeux dans le désordre. C'est pourquoi, après avoir discipliné la production, l'Angleterre va aussi discipliner l'affrontement.

L'ordre devient aussi plus nécessaire dans les villes, car la société anglaise devient aussi plus urbaine. Par exemple, à Liverpool, la population est multipliée par presque cinq entre 1801 et 1851 : on passe de 78 000 habitants à 376 000 habitants. On comprend alors qu'un tel monde supporte de moins en moins l'improvisation. Les habitudes locales et les règles implicites suffisent moins. Les cadres communs

deviennent plus nécessaires à mesure que les villes grossissent, les usages locaux ne suffisent plus.

La densité urbaine exige des règles communes.

Pour résumer, la société anglaise, au cœur de la première puissance mondiale qu'est alors l'Empire britannique, a de plus en plus besoin d'ordre et de coordination. Parce que tout change d'échelle. Les villes grandissent, les échanges s'intensifient, les transports se développent, la production augmente. De nouvelles valeurs émergent et, avec elles, une nouvelle manière d'organiser le monde. Et lorsqu'un monde devient plus vaste, plus rapide et plus complexe, il supporte de moins en moins l'improvisation.

Il faut des règles plus claires, des horaires plus précis, une organisation plus stricte, une mesure plus constante. Or, cette logique ne s'arrête pas aux usines, aux villes ou aux réseaux de transport. Elle finit aussi par gagner les jeux corporels. Autrement dit, le même monde qui organise les usines, les villes et les transports commence aussi à organiser les pratiques corporelles.

Jusqu'ici, nous avons compris le contexte. Mais le contexte prépare la transformation. Il ne l'accomplit pas. Il faut maintenant regarder qui, concrètement, donne des règles à ces jeux. Qui les écrit, qui les transmet, qui les fait respecter. Ce seront quatre institutions décisives : les écoles, les universités, les clubs et les fédérations. C'est le rôle que nous allons maintenant suivre.

Dans les public schools, c'est-à-dire les écoles des élites anglaises, et aussi dans les universités, les jeunes s'adonnent à certaines pratiques corporelles valorisées dans les milieux favorisés. Parmi elles, différentes formes de football occupent déjà une place importante aux côtés du cricket, de la course à pied, de l'aviron ou encore de la boxe. Mais ces pratiques inquiètent souvent les autorités. Elles provoquent des blessures, du désordre et de la violence. Résultat, beaucoup d'adultes voudraient les interdire.

Pourtant, dans plusieurs établissements scolaires, une autre idée progresse : encadrer ces jeux. Car dans l'école du XIXe siècle, on attend des élèves de la discipline, de la tenue, de l'obéissance. Les jeux ne peuvent donc pas rester totalement désordonnés. Il apparaît alors une volonté de les cadrer. Mais certains éducateurs vont plus loin. Au lieu

de combattre cette énergie ou de simplement la contenir, ils cherchent à la mettre au service de l'éducation.

Il naît alors l'idée que le football, comme d'autres pratiques, pourrait former les qualités morales des futures élites britanniques. On commence à percevoir ces pratiques non plus seulement comme une source de désordre, mais comme un outil éducatif. On pourrait s'en servir pour former le caractère et la morale des jeunes Anglais, leur apprendre à tenir l'effort, à s'affirmer, à coopérer ou encore à développer le sens des responsabilités.

Des qualités qui permettraient de préparer les élèves à exercer plus tard des responsabilités dans une Grande-Bretagne au sommet de sa puissance. La Grande-Bretagne a besoin de former des élites capables de commander et de maintenir sa puissance, et le monde éducatif décide peu à peu d'utiliser les sports dans cette perspective. Cette idée, bien sûr, est souvent portée par certains milieux éducatifs des élites et non par toute la société anglaise de manière homogène.

Je partage avec vous un exemple concret, un exemple souvent cité en STAPS, c'est-à-dire en faculté de sport. À Rugby School, une école d'élite payante, Thomas Arnold, directeur de l'établissement de 1828 à 1842, contribue à faire entrer les jeux, notamment le football, dans un cadre plus éducatif. Dans son école, les pratiques physiques auxquelles s'adonnent les jeunes ne sont plus seulement tolérées.

Elles commencent à jouer un rôle dans la formation des élèves. Mais, précisons-le clairement, Thomas Arnold n'a pas inventé le sport moderne. Il est surtout souvent cité comme le symbole d'un moment où certaines écoles d'élite commencent à intégrer les jeux dans un projet de formation morale et disciplinaire. Les jeux pratiqués par les jeunes ne sont plus seulement tolérés ou subis.

Ils commencent à être encadrés, réglés et utilisés à des fins éducatives. Or, dès qu'on veut vraiment encadrer un jeu et s'en servir comme outil éducatif, des questions deviennent centrales pour une institution scolaire qui se veut sérieuse. Quelles règles ? Qui décide et comment les faire respecter ?

Ce point mérite qu'on s'y arrête, car une idée apparaît ici et elle nous est devenue en partie étrangère. Celle que les jeux peuvent former autre chose que le corps. Pour certains Anglais, ils devaient aussi façonner le caractère, exercer la discipline, transmettre des qualités morales.

C'est là qu'apparaît, me semble-t-il, un écart profond avec notre époque. Aujourd'hui, le sport est souvent pensé en termes de santé ou de physique idéal.

C'est important, bien sûr, mais c'est incomplet. On parle beaucoup moins du sport comme d'une pratique capable de former la volonté, de structurer le rapport à soi ou de travailler le caractère. À mes yeux, c'est une erreur. Et l'un des grands appauvrissements de notre époque.

Mais revenons à l'Angleterre du XIXe siècle. La codification des pratiques corporelles trouve une première impulsion dans certaines écoles. Les universités et les clubs prennent ensuite le relais avant que les fédérations ne viennent donner à cette transformation une forme stable et reconnue. Le processus qui conduit à la première fédération nationale de football est particulièrement éclairant. On y voit se succéder l'école, l'université, les clubs et la fédération.

À l'université de Cambridge, les élèves issus de différentes public schools se retrouvent sur les mêmes bancs. Ils veulent jouer ensemble au football. Le problème, c'est qu'ils ont appris des formes de jeu différentes selon leur école d'origine. Imaginez la scène : un terrain boueux, un ballon pas vraiment rond et deux groupes qui ne sont même pas d'accord sur les règles.

Ils se réunissent dans une pièce autour d'un ballon posé au centre et ils discutent, ils débattent, ils négocient. Ainsi naissent les Cambridge Rules, élaborées en 1848 par les étudiants de Cambridge. Ces règles orientent davantage le jeu vers le pied et interdisent le hacking, c'est-à-dire le fait de frapper l'adversaire dans les tibias. Elles ne créent pas encore le football moderne, mais elles constituent une étape décisive vers un jeu plus unifié, moins brutal, davantage centré sur le jeu au pied et la limitation de la violence.

Ces règles influencent progressivement les clubs qui se multiplient dans la seconde moitié du XIXe siècle. Et en 1863, un moment clé se produit. Le 26 octobre, des

représentants de clubs londoniens se réunissent à la Freeman Tavern pour fonder la Football Association. La première fédération de football au monde. Mais tout n'est pas encore tranché. Pendant plusieurs semaines, les clubs débattent.

Faut-il autoriser le hacking ? Peut-on jouer avec les mains ? Les discussions sont animées.

Autour de la table, les clubs ne sont pas d'accord. Certains veulent jouer un jeu dur avec des contacts, d'autres veulent un jeu plus propre, plus organisé. On peut imaginer l'ambiance dans une taverne londonienne autour de quelques bières. Finalement, en décembre 1863, les règles sont adoptées et l'esprit des Cambridge Rules s'impose.

Le hacking est interdit. Le jeu se stabilise. La Football Association marque une rupture décisive avec les formes de jeu qui donneront le rugby. Le football devient un sport à part entière. À partir de là, les clubs diffusent ces règles dans tout le pays. Huit ans plus tard, en 1871, naît la Rugby Football Union. La fédération nationale anglaise de rugby.

Ceux qui ne se reconnaissaient pas dans l'évolution du football suivent alors leur propre voie. Ils fixent leurs règles, construisent leur organisation et donnent naissance à un autre sport. Et on l'appelle rugby parce qu'il s'inscrit dans la tradition de Rugby School où l'on jouait une forme de football plus rude, autorisant l'usage des mains comme des pieds. Et ce processus ne concerne pas uniquement le football.

On le retrouve dans de nombreux sports qui se structurent en Angleterre à la même époque. Le football n'est donc pas un cas isolé. Il montre de manière particulièrement claire comment les jeux deviennent des sports. Le mouvement est désormais bien visible. Les écoles impulsent, les universités confrontent, les clubs diffusent, les fédérations stabilisent. C'est ainsi que se mettent en place les premières grandes fédérations sportives modernes en Angleterre : le football en 1863, le rugby en 1871, mais aussi la natation en 1869, le cyclisme en 1878, l'athlétisme en 1880, la boxe amateur en 1880, l'aviron en 1882 et le badminton en 1893.

Bon, alors maintenant, restez bien attentifs. Je vous résume tout en quelques phrases. Au départ, des jeux partout en Europe. Locaux, variés, désorganisés. Puis l'Angleterre. Un monde qui change. Plusieurs forces se rejoignent. Le rail rapproche. Le temps se

mesure. La ville rassemble. L'école encadre. Les clubs organisent. Les fédérations imposent. Et une nouvelle culture valorise la règle, la discipline, la compétition et la performance.

Tout cela converge. Le sport moderne n'est pas né d'une cause unique. Il est l'enfant d'un siècle où tout s'aligne.

Alors qu'au même moment, en France, on développe davantage une gymnastique liée à la discipline du corps et qu'on accorde encore une large place aux jeux traditionnels, l'Angleterre, elle, s'engage dans un autre chemin, celui de la codification des jeux et de la naissance des sports modernes. La suite, on la connaît. Les sports codifiés en Angleterre se diffusent progressivement dans le monde entier par l'Empire britannique, par les échanges, par les étudiants, par les voyageurs.

Partout, ces pratiques sont reprises, adaptées, transformées. Les sports deviennent alors internationaux. Et à la fin du XIXe siècle, un nouveau seuil est franchi. En 1896, les premiers Jeux olympiques modernes ont lieu à Athènes. Le sport entre alors dans une nouvelle ère, celle du spectacle, de la compétition mondiale et d'une place désormais centrale dans nos sociétés.

Écoutez bien. L'Angleterre a exporté bien plus qu'un modèle industriel. Elle n'a pas seulement transformé la manière de produire, elle a aussi diffusé une invention historique majeure : les sports modernes. Une manière inédite de codifier l'affrontement, de donner au peuple de nouvelles passions, aux foules de nouveaux spectacles et aux nations une nouvelle manière de se mesurer.

Et maintenant, dépassons le sujet. Nous l'avons vu dans cet épisode, quand le monde change, les pratiques corporelles changent avec lui. Alors une question se pose : quelles seront les prochaines grandes mutations du monde et quel impact auront-elles sur le sport et plus largement sur notre manière de vivre le corps ? Le changement climatique fera-t-il naître autre chose ?

Des pratiques moins tournées vers l'affrontement, davantage vers la rencontre, le partage et la coopération ? Ou bien la compétition a-t-elle pris une place si centrale qu'elle nous paraît désormais naturelle, presque indiscutable ? À ceux qui pensent qu'il

est impossible de sortir d'une logique de compétition poussée à l'excès, je voudrais vous quitter avec cette citation de l'historien George VIGARELLO, citation qui m'a profondément marqué durant mes années d'études.

« L'histoire, ça apprend à comprendre que les choses changent et que les choses auxquelles parfois on croit le plus à un moment X, ce sont précisément des choses qui sont susceptibles de changer ».

© 2026 Mathieu Baccarini – Le Gymnase Intérieur. Texte original protégé par le droit d'auteur. Une version de ce texte a fait l'objet d'un dépôt probatoire e-Soleau auprès de l'INPI.