



HAL
open science

Résonner par le jeu : le cas de la Chartreuse Terminorum. Vers un modèle d'interactions dynamique en course de trail

Simon Lancelevé

► **To cite this version:**

Simon Lancelevé. Résonner par le jeu : le cas de la Chartreuse Terminorum. Vers un modèle d'interactions dynamique en course de trail. Sciences du jeu, 2023, 20-21, 10.4000/sdj.5638 . hal-04393863

HAL Id: hal-04393863

<https://hal.science/hal-04393863v1>

Submitted on 5 Dec 2024

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.



Distributed under a Creative Commons Attribution - ShareAlike 4.0 International License



Sciences
du jeu

Sciences du jeu

20-21 | 2023
10 ans de recherche sur le jeu

Résonner par le jeu : le cas de la Chartreuse Terminorum

Vers un modèle d'interactions dynamique en course de trail

Resonance and play: the case of the Chartreuse Terminorum

A model of dynamic interactions in trail running

Simon Lancelevé



Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/sdj/5638>

DOI : 10.4000/sdj.5638

ISSN : 2269-2657

Éditeur

Laboratoire EXPERICE - Centre de Recherche Interuniversitaire Expérience Ressources Culturelles Education

Référence électronique

Simon Lancelevé, « Résonner par le jeu : le cas de la Chartreuse Terminorum », *Sciences du jeu* [En ligne], 20-21 | 2023, mis en ligne le 14 décembre 2023, consulté le 23 décembre 2023. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/5638> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.5638>

Ce document a été généré automatiquement le 23 décembre 2023.



Le texte seul est utilisable sous licence CC BY-NC-ND 4.0. Les autres éléments (illustrations, fichiers annexes importés) sont « Tous droits réservés », sauf mention contraire.

Résonner par le jeu : le cas de la Chartreuse Terminorum

Vers un modèle d'interactions dynamique en course de trail

Resonance and play: the case of the Chartreuse Terminorum

A model of dynamic interactions in trail running

Simon Lancelevé

- 1 Depuis les années 2000, la course à pied en terrain accidenté (*trail running*) a connu un net essor. En témoignent le nombre d'épreuves et la massification des pelotons (Massardier et Vasquez, 2019). Dans le même temps, l'arrivée d'acteurs organisationnels, institutionnels et économiques a participé à une rationalisation de l'activité. Sont ainsi nés des marques, des labels et des circuits de courses, structurant une discipline sécurisée, sélective et parfois onéreuse. Face à ces évolutions, quelques pionniers se sont lancés dans la création d'épreuves inédites, plus confidentielles, rompant avec les normes dominantes telles des formes de résistance (Scott, 1990) ; cela, afin de renouveler l'effort et de raviver l'« esprit trail ».
- 2 Notre question de départ interrogeait l'implication des coureurs dans ces alternatives. Nous nous demandions comment les athlètes en venaient à participer à ces épreuves ? Pour quelles conséquences ? À la suite d'un travail exploratoire, et pour mieux les comprendre, nous nous sommes rapproché de l'une d'entre elles.
- 3 Intimiste et sauvage, la Chartreuse Terminorum est l'adaptation française de la *Barkley Marathons*.¹ Longue de 300 kilomètres et de 25 000 mètres de dénivelé, répartie sur cinq boucles, à réaliser en moins de 80 heures, elle sélectionne, depuis 2017, quarante participants, « à la recherche du temps perdu ».² Contrairement à d'autres courses, ici, pas d'épreuve qualificative ou de tirage au sort. Pour espérer être désignés, les prétendants doivent envoyer un essai à l'organisation, à une date et à une adresse inconnues.
- 4 Amassés la veille, sur un camping improvisé, les appelés s'acquittent d'une « dîme » de trois euros,³ ainsi que d'une « offrande » comprenant boisson et plaque d'immatriculation. En échange, ils reçoivent un guide (*roadbook*) et sont invités à

recopier le parcours sur une carte IGN. Ce parcours emprunte des chemins abandonnés et est renouvelé chaque année. Les coureurs découvrent alors les principales difficultés, dont l'emplacement de livres à trouver au gré d'énigmes (10 à 15 par tour), desquels ils devront arracher les pages correspondant à leur numéro de dossard.

- 5 L'heure du départ n'est dévoilée qu'une heure auparavant. Une fois donnée, l'aide extérieure est interdite, montre GPS comprise. L'autonomie est reine. L'entraide y prédomine. À chaque reddition, l'organisation entonne la sonnerie militaire *Aux morts*, sorte d'éloge au perdant qui, comme dans les écrits de Roberte Hamayon sur les courses de chevaux (2012, p. 281), souligne l'aspect secondaire de la compétition, de façon ironique. Au moment de l'écriture de cet article, cinq coureurs seulement avaient fini l'épreuve.⁴
- 6 À travers son thème, la Chartreuse Terminorum s'inscrit à la confluence d'univers réels et fictifs. Outre l'évocation de la Grande-Chartreuse, certaines règles sont adaptées du roman dystopique *Marche ou crève* [*The Long Walk*] de Stephen King (1979). L'humour absurde est récurrent. Il participe d'un contrat social entre coureurs et organisateurs.
- 7 Par ses spécificités, la course renverse symboliquement les codes de l'endurance. Elle intrigue alors autant qu'elle attire des athlètes désireux de retrouver l'esprit d'aventure, issu du discours sportif des années 1980 (Suchet et Tuppen, 2014). Par son aspect fictionnel, sa théâtralité, ses énigmes et ses règles, vecteurs d'incertitude, la Chartreuse Terminorum relève surtout du jeu.

Les [autres] organisateurs misent sur le nombre, il y a une sorte de... d'accompagnement, voire de prise par la main des gens. Ils vont là-bas, ils attendent qu'on leur offre tout ce qu'il faut [...] et pour moi, ça, ça sort complètement de l'esprit du sport tel que je l'imagine. C'est pour ça que je me retrouve plus dans les épreuves... à la marge, parce qu'on y retrouve les critères d'autonomie, de liberté qu'on avait et qu'on a perdus aujourd'hui par la masse (Julien, 2 participations).⁵

- 8 Tous ces coureurs s'avèrent initiés à l'ultra endurance. La plupart ont pris part et terminé des formats supérieurs à 100 km en montagne, et courent depuis plus de huit ans. Majoritairement, il s'agit d'amateurs qui exercent un emploi favorisé. Les femmes y sont minoritaires, représentant environ 10 % des concurrents, suivant les éditions.

Au cœur du peloton : ethnographie de la Chartreuse Terminorum

- 9 Cet article repose sur une recherche doctorale impulsée en 2019, qui s'intéresse à la question de la vie bonne, à travers l'exemple de la course sur sentier. Pour Hartmut Rosa (2020, p. 18), cette vie bonne réside dans « l'extension de notre accès au monde ». Le sociologue allemand argue que toute vie bonne serait riche d'expériences dites « de résonance » (Rosa, 2014, p. 141), à savoir un dialogue entre l'individu et son environnement, opposé à l'aliénation.

L'idée centrale est ici que les deux entités de la relation, situées dans un médium capable de vibration (un espace de résonance), se touchent mutuellement de telle sorte qu'elles apparaissent comme deux entités qui se répondent l'une à l'autre tout en parlant de leur propre voix, autrement dit qui « retentissent en retour » (Rosa, 2018, p. 191).

- 10 La résonance n'est donc ni un état ni une compétence. Nul objet ne la crée, pas plus qu'une personne. Indisponible, elle résulte d'une relation responsive entre les deux (Rosa, 2022), transformant leur être-au-monde, par un processus d'assimilation. De cette façon, le coureur qui l'a éprouvée en course peut chercher à revivre cette relation au monde et être guidé par une quête de résonance. Mais cette quête sera probablement vaine. La corde de résonance initiale s'étant sûrement rompue.
- 11 Pour ces raisons, la résonance serait potentiellement plus forte face à l'inconnu. Le jeu émerge alors comme un terrain particulièrement propice, « dans la mesure où nous ne pouvons pas disposer totalement de son issue ou de son déroulement » (Rosa, 2020, p. 128). En participant à une activité incertaine par nature, la personne accepterait une indisponibilité et une vulnérabilité, nécessaires à la résonance. D'où notre proposition d'analyser la Chartreuse Terminorum à travers ces deux prismes. Il s'agira alors de voir comment jeu et résonance s'articulent à partir de styles de joueurs, à comprendre comme la manière dont les coureurs interagissent avec l'épreuve (Berry, Boutet et Coavoux, 2014). Pour cela, nous envisagerons le jeu dans son unicité, en nous inspirant de travaux menés sur des terrains divers.
- 12 Compte tenu du caractère secret de l'épreuve, nous avons opté pour une méthode ethnographique, « tous azimuts », afin de récolter nos matériaux (Gauthier, 2011). Nous avons ainsi intégré la communauté de la Chartreuse Terminorum, composée des coureurs, des organisateurs et de leurs suiveurs. Au-delà de la course, cette communauté est visible en ligne, via des groupes privés sur les réseaux sociaux. Nous les avons observés, en analysant les traces des récits inscrits dans le prolongement de la course. Puis, nous avons interrogé les pratiquants de Chartreuse, ainsi que leurs proches, pour nous attacher à leur histoire de vie.
- 13 Au rythme d'entraînements partagés – compilés en notes –, de courses préparatoires et d'échanges informels, nous nous sommes concentré sur neuf individus, avec qui nous avons mené une série d'entretiens semi-directifs (n=27). Parmi eux : des hommes et des femmes ; des « vétérans » (coureurs ayant participé) et des « virgins » (futurs concurrents),⁶ de niveaux différents. Enfin, nous avons mené une participation observante en prenant le départ d'une édition, pour mieux appréhender l'expérience des coureurs en action. Au cours de cet article, nous verrons comment la perception du jeu de la Chartreuse Terminorum peut varier selon le vécu des pratiquants. Puis comment la quête de résonance peut être liée à différents styles de jeu.

« Jouer le jeu » de la course

- 14 Logiquement, la course de vitesse apparaît comme la mécanique majeure de la Chartreuse Terminorum, alliée à la collecte, à la navigation – ce qu'un coureur nomme « chasse au trésor » –, à la coopération, à la déduction et à la gestion de ressources personnelles. La dimension agonistique n'est jamais l'unique composante. Selon la progression dans l'épreuve et l'expérience individuelle, ces mécaniques sont différemment perçues par les pratiquants (Ter Minassian *et al.*, 2015). Par exemple : la navigation n'aura pas le même impact à chaque tour, pas le même impact pour un résident du massif que pour un extérieur.
- 15 Venues enrichir la compétition de soi contre les autres ou de soi contre soi, ces mécaniques attisent la curiosité des *virgins*. Tous avouent ne pas comprendre les

abandons avant de participer. Au fil des tentatives, l'affrontement s'oriente davantage contre la course, d'où des alliances entre coureurs, pour en triompher. Fréquemment, ces derniers émettent l'idée de prendre part à une « aventure collective ». De la même façon, sur le site de l'organisation, chaque édition prend des airs de « campagne » (« Chartreuse Terminorum An... »).

- 16 Forts de leur expérience, nombre de vétérans comparent l'épreuve à une équation, dont les inconnues s'apparentent aux différentes mécaniques énoncées. La course revêt alors des allures de casse-tête, virant parfois à « l'obsession ». Sébastien semble ainsi transformé par la course, au point de changer ses habitudes et d'en faire « un objectif de vie », peu après sa première participation. Depuis 2019, il s'est mis à vivre en camping-car, au plus près de ses terrains de jeux, dans l'espoir de finir la course. Loin de se décourager après ses tentatives, il affirme « s'élever par l'effort ».
- 17 À la résistance de la course répond ainsi l'apprentissage, alimenté par l'envie de mieux faire. D'année en année, les concurrents cherchent à développer de nouvelles qualités, à la suite des obstacles rencontrés. Dès leur arrêt, tous se livrent à de véritables analyses rétrospectives à l'instar de celles décrites par Thierry Wendling, dans le cadre du jeu d'échecs (2000, p. 184). Comme l'expliquait Jesper Juul (2016), à partir de son étude sur les jeux vidéo, l'échec s'apparente alors paradoxalement à un plaisir central de l'activité, bien que les coureurs cherchent à le repousser.

J'ai pas encore tout compris de la subtilité de l'épreuve parce que j'ai participé que deux fois [...] En tout cas, j'ai pas joué le jeu et ça, tu vois, c'est hyper frustrant parce que t'as envie de jouer le jeu. Ces épreuves-là en plus elles te prennent la tête, en tout cas, moi, j'ai que ça en tête... (Léo, 3 participations).

Le jeu comme promesse de résonance

- 18 Le défi physique est donc redoublé d'un défi intellectuel. Au gré des participations, les coureurs tentent d'anticiper de supposés aléas, et conçoivent des *scenarii*, parfois sur plusieurs éditions. Certains *virgins* espèrent par exemple réaliser un tour, la première année – « pour voir » –, trois la suivante, jusqu'à finir enfin. Ces *scenarii*, qui marquent une forme de résonance, viennent conditionner l'entraînement et participent à l'élaboration de stratégies de course, pouvant être assimilées à des paris sur les compétences de l'athlète. Pour la cinquième édition, Sébastien a tenté de prévenir le manque de sommeil en travaillant de nuit pendant des mois, par exemple. De son côté, Léo a cherché à retrouver les sensations de la course en s'appuyant sur un travail de visualisation mentale.
- 19 Plus que sur toute autre course, l'imagination joue un rôle primordial, et l'inattendu reste le moteur principal d'inscription dans l'épreuve. Par les règles, par la communauté, par la compétition ou par l'immersion dans la nature, les coureurs sont interpellés par l'imprédictibilité permanente de la course, qu'ils jugent susceptible de répondre à leur quête de résonance. En s'appuyant sur les travaux de Rosa, la Chartreuse Terminorum déploie ainsi différents axes de résonance. L'axe vertical, qui a trait à la transcendance – la nature et le rite, dans notre cas – ; l'axe horizontal, propre au social – l'amitié ou la communauté – ; et l'axe diagonal, relatif au matériel – comme les relations au corps. L'épreuve apparaît alors comme une source de promesses, plus ou moins tenues. L'ouverture d'un espace de résonance nécessite des conditions

préalables pour se laisser toucher, comme le résume Rosa (2022). Ce qui passe, entre autres, par un fort investissement.

J'adore les jeux de société et là franchement, tout ce qui est chercher, jouer... J'ai horreur de perdre, je joue pour gagner. Ça, c'est le truc en plus. Et la première fois quand j'y suis allé, je m'en suis pas trop rendu compte [expression du décalage par rapport à la quête initiale], mais à chaque page que je déchirais, c'était intense. Mais vraiment intense. Aux trois éditions, ces pages, elles sont précieuses. Je les ai lues, elles sont presque sous verre. Tu ne peux pas t'imaginer les efforts. Émotionnellement, c'est énorme. Tu sais quand tu cours à deux ou trois, au début, t'as pas envie que ça soit quelqu'un d'autre qui la déchire pour toi. Après, oui. Mais tu tiens quand même à déchirer ta page. Là, ça devient de l'ordre du mystique, mais oui, c'est incroyable. Là, je t'en parle et j'ai les frissons [décalage par la réminiscence]. Déchirer ta page et déchirer la page de l'autre, tu vas déchirer la page du copain... (Thierry, 4 participations).

Chercher à résonner selon les styles de jeu

- 20 Suivant les parcours de vie, marqués par des socialisations et des dispositions singulières (Lahire, 1998), tous les coureurs ne seront pas sensibles aux mêmes axes. L'écriture de l'essai peut par exemple être vécue comme une formalité ou comme une expérience transformatrice. Ainsi, un vétéran, grand lecteur, a rédigé un poème ; un autre un simple CV. De la même façon, les pratiques antérieures aiguillent vers certains axes. Les coureurs ayant pratiqué l'orientation sont davantage interpellés par la découverte de l'environnement par exemple, quand les coureurs au plus faible potentiel retiennent plutôt l'esprit communautaire.
- 21 Bien que la résonance demeure imprédictible, il apparaît de la sorte possible de lier des axes et des quêtes à des styles de coureurs. Dans et par le décalage du jeu, la résonance se nourrit d'expériences passées et de ce que Vincent Berry (2009), dans le sillage de Pierre Bourdieu, nomme l'« *habitus ludique* », soit des prédispositions à résonner.
- 22 Cette réflexion trouve un écho dans les travaux de Richard Bartle (1997) qui a dépeint quatre styles de pratiquants de jeux multijoueurs de donjon en ligne, agissant et interagissant différemment avec autrui et les éléments ludiques. À savoir : le *killer* [le performeur],⁷ l'*achiever* [le jusqu'au-boutiste], le *socializer* [le convivial] et l'*explorer* [le découvreur]. Chacun développant une relation au monde ludique. À partir de l'adaptation de ces travaux à la Chartreuse Terminorum, nous avons ainsi associé certains styles de jeu à des axes de résonance.
- 23 a) Le convivial : attiré par l'axe horizontal. Il est enclin à vibrer par le collectif. Son niveau peut être plus faible, son expérience moindre. Il est sensible au ton absurde.

On a besoin de personne pour [courir], si on va dans les courses, c'est pour rencontrer les gens, pour partager, pour échanger (Joris, virgin).
- 24 b) Le performeur : qui cherche à résonner par le succès et la valorisation de ses exploits. Comme le convivial, il est sensible à l'axe horizontal, mais aussi diagonal, par l'expérience du corps. Socialisé très tôt au sport, il cherche à tirer le maximum de lui-même, si possible à la meilleure place.

Ça m'est arrivé de faire des courses pour la découverte, mais c'est pas trop, trop mon truc (Thierry, 4 participations).
- 25 c) Le jusqu'au-boutiste : affecté par l'axe diagonal. Il réagit aux sollicitations matérielles et tente de maîtriser l'épreuve. Peu lui importe d'être le meilleur coureur, il cherche à

connaître au mieux la course, mais surtout à la finir. Il peut jouer un rôle de passeur auprès des *virgins*.

Moi, j'étais content d'avoir eu à « jardiner » [chercher avec difficulté] et à galérer (Sébastien, 4 participations).

- 26 d) Le découvreur : est touché par l'axe vertical. Il cherche à découvrir de nouvelles choses, sur lui et son environnement. Il aime être surpris et comprendre. C'est ce qui motive ses interactions avec les autres et le monde autour.

Il m'arrive souvent d'aller hors des sentiers battus, mais rien n'a la même saveur que la « première fois » où l'on explore un site (Léo, 3 participations).

- 27 Bartle précise que tout joueur aurait une part de ces quatre styles, mais qu'un dominerait. Dans le cas de la course, nous avons vu des coureurs changer de style et vivre des expériences décrites comme transformatrices. Ainsi des compétiteurs continuent, sans chance de réussite, pour apprendre sur eux tels des découvreurs. D'autres, surpris en trouvant des livres, comme Thierry, sont affectés par l'axe vertical, parfois sur de brefs moments, parfois en réminiscence. Certains ne résonnent jamais.

- 28 Bartle (1997) note que : « de nombreux joueurs ont un style principal et ne passeront à d'autres que comme moyen (délibéré ou inconscient) de faire avancer leur intérêt principal » (traduction personnelle). Il n'est ainsi pas rare qu'un *virgin* cherche à se socialiser la première année, pour apprendre, puis modifie son style l'année suivante, dans une optique de performance. À l'inverse, certains performeurs peuvent devenir conviviaux, solliciter une entraide, dans un but de gestion. Le style varie donc selon les campagnes et la nature des objectifs. Mais chaque changement et décalage restent un terreau de résonance, plus ou moins fertile selon les dispositions du coureur.

Conclusion : jouer pour vivre bien ?

- 29 Basé sur une enquête qualitative au long cours, ce travail permet de mieux comprendre l'implication de coureurs dans un effort d'endurance inédit. À travers les éléments récoltés, nous avons remarqué que les athlètes étaient interpellés par les dimensions ludiques de la Chartreuse Terminorum, qui proposait à tous de vivre une expérience unique, et répondait ainsi à un besoin de résonance (Rosa, 2018). Par l'indisponibilité (Rosa, 2020), les dimensions ludiques peuvent être mises en regard avec des axes de résonance.
- 30 Selon le vécu (Berry, 2009), les coureurs développeront des quêtes différentes et seront plus ou moins sensibles à certaines dimensions du jeu et à certains axes. De leur expérience découle un style dominant (Bartle, 1997), qui reste modifiable selon les situations et l'inscription dans l'épreuve. Ce décalage, par le changement de style, s'avérerait propice à la résonance. Sans chercher à généraliser, cette proposition dresse des pistes de réflexion liant le jeu à la vie bonne, par l'intermédiaire de Rosa. Dans le prolongement de Roberte Hamayon (2012, p. 40), le jeu, par son potentiel résonant, participerait alors à une recherche de vie bonne.

BIBLIOGRAPHIE

BARTLE, R. (1997). Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. *The Journal of Virtual Environments*, 1(1). <https://www.hayseed.net/MOO/JOVE/bartle.html>.

BERRY, V. (2009). *Les cadres de l'expérience virtuelle : Jouer, vivre et apprendre dans un monde virtuel*. Thèse de doctorat, université Paris 13.

BERRY, V., BOUTET, M., et COAVOUX, S. (2014). Playing Styles. The Differentiation of Practices in Online Video Games. In M. Grenfell, et F. Lebaron, *Bourdieu and Data Analysis : Methodological Principles and Practice* (p. 165-180). Peter Lang.

GAUTHIER, F. (2011). Les HeeBeeGeeBee Healers au Festival Burning Man : Trois récits de guérison. *Ethnologies*, 33(1), 191-215.

HAMAYON, R. (2012). *Jouer : Étude anthropologique à partir d'exemples sibériens*. La Découverte.

JUUL, J. (2016) *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*. The MIT Press.

LAHIRE, B. (1998). *L'homme pluriel : Les ressorts de l'action*. Nathan.

MASSARDIER, V., et VASQUEZ H. (2019). Les stratégies d'organisation des courses « hors stade » : Un enjeu clé pour le développement du running. *SportÉco*, 17.

ROSA, H. (2018). *Résonance, une sociologie de la relation au monde*. La Découverte.

ROSA, H. (2020). *Rendre le monde indisponible*. La Découverte.

ROSA, H. (2022). *Pédagogie de la résonance : Entretiens avec Wolfgang Endres*. Le Pommier.

SCOTT, J. C. (1990). *Domination and the arts of resistance: Hidden transcripts*. Yale University Press.

SUCHET, A., et TUPPEN, J. (2014), Pratiques fun, aventures sportives et sports de nature. Trois moments dans l'évolution des dynamiques sportives de nature en France (1970-2010). In J.-P. Callède, F. Sabatier, et C. Bouneau (dir.), *Sport, nature et développement durable : Une question de génération ?* (p. 389-406). Maison des sciences de l'homme d'Aquitaine.

TER MINASSIAN, H., et BOUTET, M. (2015). Les jeux vidéo dans les routines quotidiennes. *Espace populations sociétés*, 1-2. <https://journals.openedition.org/eps/5989>.

WENDLING, T. (2002). *Ethnologie des joueurs d'échecs*. Puf.

NOTES

1. Course d'ultra endurance, créée en 1986, dans le Tennessee, par Gary Cantrell, alias Lazarus Lake. L'épreuve se déroule dans la forêt de *Frozen Head*, où l'évadé, James Earl Ray, parcourut 8 miles en 55 heures. En référence, la course se compose d'une boucle de 20 miles, à réaliser cinq fois, en moins de 60 heures, à l'aide d'une carte et en autonomie. Depuis sa création, seuls 15 coureurs ont terminé l'épreuve.

2. Site officiel de la Chartreuse Terminorum : <http://chartreuse-terminorum.fr/>.

3. Soit un centime/kilomètre, quand les courses traditionnelles réclament entre un et trois euros pour la même distance.

4. Les cinq finisseurs ont pris part à l'édition 2023.
 5. Les prénoms ont été modifiés.
 6. Terme repris de la *Barkley Marathons*, littéralement « vierges ». Celui-ci a été gardé pour illustrer l'attachement des coureurs à l'épreuve américaine.
 7. Les termes ont été adaptés aux données du terrain. Il ne s'agit donc pas de traductions de catégories exogènes mais d'une catégorisation spécifique.
-

RÉSUMÉS

En vingt ans, les courses de sentier n'ont cessé d'attirer de nouveaux adeptes et de s'institutionnaliser. En parallèle, le niveau moyen de performance du peloton a chuté au profit d'une logique de « *finisher* ». En réaction, de nouveaux formats de courses, prônant un « retour aux origines », ont vu le jour ; parmi elles, la Chartreuse Terminorum. Au-delà du défi physique, cette épreuve renvoie par ses règles à une expérience extraquotidienne. Nombre de coureurs l'assimilent à un casse-tête. À partir d'une étude en immersion et d'un suivi de neuf athlètes, cet article propose d'analyser la course par le jouer (Hamayon, 2012) et la résonance (Rosa, 2018). Nous verrons alors comment la perception de la Chartreuse Terminorum peut varier selon le vécu des pratiquants et comment la quête de résonance peut être liée à différents styles de jeu. Pour ce faire, nous présenterons quatre idéaux types de quêtes de résonance (le performeur, le convivial, le découvreur et le jusqu'au-boutiste), comme le fit Bartle (1997).

For twenty years, trail running races have attracted new practitioners. At the same time, trail running has been institutionalized. According to several studies, the average performance in trail running has fallen. In response, new races have emerged, like an act of non-political resistance. These races have developed a position based on a return to origins. This article therefore refers to one of them, called the Chartreuse Terminorum. Beyond the physical challenge, this event is a unique and extra-daily experience. Based on an ethnographic study with athletes, this article analyzes running through play's dimensions (Hamayon, 2012) and resonance (Rosa, 2018). It shows how the perception of the Chartreuse Terminorum can vary according to the experience of the practitioners and how the search for resonance can produce different styles of play (killer, achiever, socializer, explorer), as Bartle (1997) stated.

INDEX

Mots-clés : course en sentier (trail running), résonance, socioanthropologie, ethnographie, endurance, Barkley Marathons

Keywords : trail running, resonance, socioanthropology, ethnography, endurance, Barkley Marathons

AUTEUR

SIMON LANCELEVÉ

Sport et sciences sociales (E3S-UR1342), université de Strasbourg