

Atelier-séminaire
« Loisirs et imaginaire »

Saison 3 :
Temps, fiction et pratiques ludiques

Organisée par Audrey Tuillon Demésy et Sébastien Haissat

Jeudi 8 octobre 2020
9h30-16h

UPFR Sports
Bâtiment 3 – Salle 1301
31 Chemin de l'Épitaphe
25000 Besançon

L'atelier-séminaire

Les ateliers-séminaires « Loisirs et imaginaire » sont organisés au sein de l'axe 2 du laboratoire C3S par l'équipe de l'ANR Aiôn. Dans la continuité des deux premières éditions qui portaient respectivement sur les modalités de construction des mondes sociaux des loisirs et sur les espaces d'expression ludique, cette troisième saison vise à questionner la ou les temporalité(s) en jeu dans les mondes ludiques. Nous souhaitons ouvrir le champ de réflexion aux domaines fictionnels (littérature, cinéma, etc.) afin de mettre en perspective diverses formes d'appréhension des temporalités dans le cadre des loisirs.

Les contributions viseront à saisir comment l'imaginaire mobilisé dans les jeux ou les fictions permet de donner une place centrale au temps. Comment la création de cadres temporels facilite-t-elle l'évasion dans un autre monde (à travers la littérature, le jeu, le cinéma, etc.) ? C'est, entre autres, le cas des fictions post-apocalyptiques mais aussi des différentes formes de « voyages dans le temps », telle la reconstitution historique. Il s'agira aussi d'interroger les façons dont s'expriment et s'imbriquent les temps d'une situation de jeu. Par exemple, comment se construit et se délimite l'expérience du jeu ? Est-elle dépendante du type de jeu (jeux de rôle, jouets, jeux de plateau, jeux sportifs, etc.) ? Quels sont les discours et pratiques qui permettent de construire un temps ludique ?

À travers des exemples de terrain et/ou de corpus, l'objectif de cet atelier est de penser le rapport au temps dans les loisirs, entre le présent de l'expérience ludique et d'autres temps, passé et futur, imaginés ou (ré)inventés. En d'autres termes, comment l'imaginaire du (ou des) temps organise-t-il le cadre des loisirs ? Il s'agira aussi de questionner les notions utilisées : temps, temporalités, cadre temporel, etc.

Quelques liens utiles :

ANR Aiôn : <https://aion-project.org>

Actes de 2018 (Carnet Hypothèses Mundus Fabula) : <https://mf.hypotheses.org/948>

Contacts et organisation :

Audrey Tuillon Demésy

Maître de Conférences
Responsable ANR Aiôn (ANR19-CE27-0008)
UPFR des Sports
31 chemin de l'Épitaphe
25 000 Besançon
03 81 66 67 98
audrey.tuillon-demesy@univ-fcomte.fr

Sébastien Haissat

Maître de Conférences
UPFR des Sports
31 chemin de l'Épitaphe
25 000 Besançon
03 81 66 62 92
sebastien.haissat@univ-fcomte.fr

Programme

9h30 : Accueil

9h45 : Introduction

Sébastien Haissat et Audrey Tuillon Demésy, Université de Franche-Comté

Session 1 : Communications

10h00 : Le roller derby et l'expérience d'une temporalité alternative

Orlane Messey, Doctorante en STAPS, Université de Franche-Comté

10h30 : « En vacances au Moyen Âge » : les reconstituteurs de la période médiévale à la recherche d'un temps perdu ?

Martin Bostal, Docteur en Histoire et Archéologie du Moyen Âge, Université de Caen Normandie

11h00 : Paradoxes au pays des possibles : formes et enjeux du voyage temporel dans les fictions pour adolescents

Laurent Bazin, MCF en littérature, Université Paris-Saclay

11h30 : Pratiques du jeu de société : vers une expérience méta-ludique

Samuel Francblu, doctorant en SIC, Université de Lorraine

12h00 : pause déjeuner

Session 2 : Table ronde

« L'imaginaire du temps dans les pratiques ludiques et sportives »

14h00-16h00 : Échanges, réflexions et débats

Laurent Bazin, Martin Bostal, Laurent Di Filippo, Samuel Francblu, Sébastien Haissat, Orlane Messey, Audrey Tuillon Demésy

Le roller derby et l'expérience d'une temporalité alternative

Orlane Messey



Le roller derby est une pratique sportive de contact qui se joue sur patins quads, recréée aux États-Unis dans les années 2000. Les débuts du derby français (2010-2013) sont marqués par une temporalité par « tâtonnement », où le plaisir des rencontres et d'une atmosphère « déjantée » sont constitutifs du temps sportif (le match). Très rapidement, le milieu du derby adhère aux normes d'un milieu sportif qualifié de mainstream, témoignant de sa volonté d'« entrer dans le système ». Cette sportivisation s'accompagne de la poursuite, par les équipes, d'un imaginaire de réussite sportive fédérale, et se répercute sur le temps du match. Tandis qu'auparavant la fête et le spectacle accompagnaient ce jeu sportif, les équipes ont eu tendance, à partir de 2014, à s'en détacher. Aujourd'hui, le match de derby n'a pas le même sens pour les défenseurs d'un « derby sportif » et les adeptes d'un « derby folklorique ».

Une approche socio-ethnographique a été choisie afin d'appréhender ce terrain. Cinquante entretiens semi-directifs et ouverts ont déjà été menés auprès de représentants d'équipes françaises, suisses, belges et suédoise, ainsi qu'une équipe espagnole et l'équipe de Budapest. Une observation participante est également menée depuis janvier 2020.

Tandis que le « temps sportif » défend une temporalité linéaire, symbolisée par l'écoulement du chronomètre et d'une conquête du futur (Gui Ekwa, 1995), le « temps festif », propre au « derby folklorique », tend à rompre cette logique linéaire. Nourri par les imaginaires d'un derby révolu, ce temps sera étudié comme reconquête du passé et de ses symboles (Gui Ekwa, 1995). Rejoignant des constats proposés par Tuailon Demésy (2019), pour qui les pratiques alternatives s'organisent autour d'une conception circulaire du temps, ce travail me permettra de questionner la manière dont l'imbrication de ces deux temps, sportif et festif, offre aux acteurs une expérience alternative du sport.

« En vacances au Moyen Âge » : les reconstituteurs de la période médiévale à la recherche d'un temps perdu ?

Martin Bostal



Comme forme ludique, la reconstitution historique entretient un rapport crucial avec le temps. Par le biais d'une re-création matérielle (costumes, objets, parfois bâtiments) basée sur une démarche documentaire, les reconstituteurs cherchent à incarner des hommes et des femmes du passé et à faire l'expérience de leur quotidien.

À partir d'entretiens et d'observations sur différentes manifestations de reconstitution médiévale, cette contribution cherche à saisir les multiples implications temporelles de cette pratique. Tout en rappelant les tensions qui s'expriment dans cette activité entre imaginaires du passé, dimension ludique et visée d'historicité, il s'agit de comprendre comment peuvent être représentés des événements et des rythmes passés dans le cadre du jeu, notamment dans le cas de manifestations scénarisées. Il est également nécessaire d'explorer le besoin de "dépaysement" temporel que manifestent certains pratiquants : une recherche d'authenticité, de traditions ou encore de proximité avec la nature qui ancre paradoxalement ce passé dans le présent.

Paradoxes au pays des possibles : formes et enjeux du voyage temporel dans les fictions pour adolescents

Laurent Bazin



« - Où sont-ils ?
- Tu devrais plutôt demander : quand sont-ils ? »

Zemeckis, *Retour vers le futur*, 1985.

De tous les âges de la vie, l'adolescence est peut-être la période qui entretient avec la question de la temporalité la relation la plus privilégiée, quand bien même complexe voire paradoxale : ayant pris conscience de l'écoulement du temps (à la différence de l'enfant qui n'en a pas la conceptualisation), l'adolescent cherche à la fois à éprouver pleinement l'expérience de la durée (qui cristallise l'état de passage propre à sa condition de métamorphe entre deux stades et son désir d'essayer tout l'éventail des possibles) tout en essayant de différer l'accession au monde adulte par le biais d'évasions prolongeant son statut hybride (donc en recherchant des succédanés d'éternité pour contrer la dictature du vieillissement). Il n'est donc guère étonnant que les pratiques culturelles privilégiées par les jeunes générations favorisent massivement des univers fictionnels (romanesques, mais aussi télévisuels, cinématographiques ou encore vidéoludiques) placés sous les auspices du voyage temporel, traité par ses créateurs et perçu par ses récepteurs comme un espace dialectique entre déni et défi, soit entre la dénégation du réel et l'affirmation de soi.

L'objet de cette contribution sera de proposer un panorama surplombant des productions préférentielles en s'efforçant, d'abord, de mettre en évidence les schémas récurrents les plus significatifs et en tentant, ensuite, d'en comprendre les enjeux symboliques. Notre hypothèse de travail est que de telles expériences fictionnelles, par delà leur apparente superficialité volontiers brocardée par les prescripteurs éducatifs et culturels, revêtent pour leur public une dimension existentielle fondamentale, précisément parce qu'elles mettent en scène les paradoxes structurants du développement personnel des adolescents.

Pratique du jeu de société : vers une expérience méta-ludique

Samuel Francblu



Tandis qu'il prend une place grandissante dans les pratiques de loisirs (Berry, 2018) ainsi que dans l'industrie culturelle (Brougère, 2003 ; Dauphagne, 2010), le monde de la recherche aborde encore rarement le jeu de société en tant que pratique culturelle (Coavoux & Gerber, 2016), inscrite dans un cadre temporel et un espace social. Nous souhaitons ici faire part des premiers apports d'un travail quantitatif mené de mai à août 2019 auprès d'une structure ludique parisienne, en partenariat avec le Groupe d'Intérêt Scientifique Jeu & Société. C'est au sein de ce « public » (Boltanski & Maldidier, 1977) que nous avons procédé à une comparaison systématique des corrélations et des variations, étudié ce qui change et ce qui est stable, ce qui est lié et ce qui s'oppose. Avec comme angle d'approche la différenciation des contextes, familiaux, sociaux, professionnels, nous avons cherché à analyser la structuration, dynamique, des cadres organisationnels de la pratique. Alors qu'il est, en début de « carrière ludique » (Coavoux, 2009), abordé comme vecteur de sociabilité, le jeu devient paradoxalement plus frivole et plus sérieux avec l'intensité de la pratique. Dans les grandes lignes, on observe alors une plus grande attirance pour l'aspect diégétique, « l'expérience » ou « l'intrigue » (Caïra, 2014), en somme pour le « contenu ».

Corrélié à l'existence d'une vie culturelle soutenue, le jeu prend alors une place dans la vie du joueur comparable à celle de ses activités artistiques ou sportives. En même temps, de nouveaux mécanismes narratifs semblent répondre aux enjeux pratiques et contraintes temporelles de ces groupes qui se retrouvent pour jouer, en parallèle de leur vie professionnelle ou familiale. Nous postulons l'influence réciproque de la temporalité intra-diégétique sur l'expérience extradiégétique (organisation du groupe, appartenance communautaire), déployant un nouveau cadre d'interaction « méta-ludique », complémentaire à ceux identifiés par Barbier (2012) pour faciliter et capitaliser sur leur engagement émotionnel.