



Un dernier jeu avant la fin du monde :
l'exploration anthropologique d'une humanité aux marges du ludique
– Johnny Lourtioux (UCL) –

Dans le champ des pratiques culturelles marquées par l'exigence d'un engagement actif, notre recherche examine initialement le jeu de rôle récréatif décliné dans sa forme grande nature; une activité ludique, tantôt sérielle tantôt répétitive, dans laquelle des personnes interprètent physiquement un personnage en vue d'éprouver, dans un cadre déterminé, des intrigues scénarisées ou improvisées. L'exploration ethnographique des marges -à savoir la préparation du jeu, son dénouement, ses interstices, etc.- nous interpelle sur la place occupée et le rôle joué par notre objet d'étude en Fédération Wallonie-Bruxelles ; et plus encore, comment nos joueurs parviennent-ils à vivre ensemble et à « habiter » des mondes ludonumériques.

Nous déclinons cette problématique en quatre objectifs dont les deux premiers se rapportent à l'anthropologie et les suivants, aux sciences du jeu et aux fans studies.

D'une part, nous nous efforcerons d'appréhender la nature, la longévité et la force des liens entre les joueurs, de sorte à éprouver l'ancrage ontologique des collectivités sans toutefois les réduire au jeu ou au jouer. D'autre part, nous nous attèlerons à comprendre comment la vie des collectivités s'institue et se manifeste dans différents espaces et réalités. En effet, la mise en tension des imaginaires et des pratiques s'éprouve à travers les discours, les usages et les contenus, tous empreints de traces des clivages, des rapports de force, des modes de négociation et des transformations produites par l'emploi des médias sociaux.

Par ailleurs, au cours de nos observations, nous interpréterons les formes -individuelles, collaboratives ou collectives- de réception et d'appropriation transmédiatiques dont font l'objet les univers ludiques en dépit des contraintes fixées par les auteurs ou les organisateurs des jeux. Cela nous permettra de repenser la narration transmédia et la cartographie des pratiques (non) contributives. Enfin nous démontrerons comment le jeu -appréhendé comme une expérience esthétique et esthésique- engendre des émotions susceptibles d'être instrumentalisées.

A partir d'une approche diachronique, notre étude établit plusieurs régimes d'expérience révélateurs des transformations de l'activité ludique, parmi lesquelles une diversification de ses publics et de leurs manières de jouer. De prime abord étranger au numérique, le jeu compose ainsi désormais avec la scène internet dont le rôle s'avère déterminant dans la circulation des individus et des contenus, des discours et des usages, etc.. Par ailleurs, notre recherche souligne l'existence de formes de réception transmédiatiques, dans la mesure où les joueurs alimentent et personnalisent leurs univers en y intégrant des éléments (non) fictionnels, ce qui confirme une influence mutuelle entre les mondes sociaux et en fiction. La cartographie élaborée par nos soins sur les pratiques (non) contributives met en évidence des écarts de participation et une disparité des opportunités d'être et d'agir réduisant l'accessibilité genrée et générationnelle notamment. Empreints d'esthésies et d'émotions, les discours témoignent des dépendances, des ancrages et des attachements à des mondes précaires. Pour certains acteurs de terrain, au-delà du simple divertissement, les activités ludiques se professionnalisent au point de devenir potentiellement sujettes à commercialisation. Pour d'autres, elles sont à considérer comme une discipline artistique qui gagnerait à être soutenue voire reconnue par les autorités. Par leurs projets ludiques, les opérateurs culturels -auteurs indépendants et associations organisatrices- contribuent en effet à garantir l'accès et la participation à une culture vivante qui interroge des imaginaires et les enjeux sociétaux, mais ils se retrouvent dans l'impossibilité de créer, de diffuser ou de valoriser leur travail faute de moyens, de statut et ce, d'autant plus dans le contexte sanitaire actuel.