



Sciences
du jeu

Sciences du jeu

10 | 2018

A quoi nous engage le jeu?

Être « *Quiddkid* » : l'engagement des joueurs dans une pratique alternative

Audrey Tuillon Demésy



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/sdj/1291>

DOI : 10.4000/sdj.1291

ISSN : 2269-2657

Éditeur

Laboratoire EXPERICE - Centre de Recherche Interuniversitaire Expérience Ressources Culturelles Education

Référence électronique

Audrey Tuillon Demésy, « Être « *Quiddkid* » : l'engagement des joueurs dans une pratique alternative », *Sciences du jeu* [En ligne], 10 | 2018, mis en ligne le 28 octobre 2018, consulté le 01 mai 2019. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/1291> ; DOI : 10.4000/sdj.1291

Ce document a été généré automatiquement le 1 mai 2019.

Tous droits réservés

Être « Quiddkid » : l'engagement des joueurs dans une pratique alternative

Audrey Tuillon Demésy

- 1 S'inscrivant dans le cadre d'adaptations de fictions, le quidditch « moldu » (terme forgé par J.K. Rowling désignant tout ce qui ne possède pas de pouvoir magique) se présente comme un sport de contact contemporain inspiré des romans de J.K. Rowling. Des livres aux terrains d'entraînement, l'élaboration du quidditch se fonde sur une conception transmédiatique de la fiction dont il est issu (Jenkins, 2014 ; Caïra, 2011). Ce sport prolonge, en effet, l'imaginaire de la saga *Harry Potter* en se déclinant en pratique physique accessible au quotidien, comme un loisir à part entière.
- 2 La question posée au départ de la recherche consistait à interroger la théorie de la fabrique des mondes ludiques (Becker, 2010 ; Goffman, 1961) sous l'angle des loisirs émergents, portés par des communautés qui se positionnent dans un espace social subculturel. Les données empiriques recueillies ont permis de préciser cette première approche et d'envisager la dimension alternative de ces activités sous l'angle d'un imaginaire qui devient performatif et qui enclenche un rapport au temps spécifique à ces loisirs, ainsi que sur la nécessité du « faire soi-même ». Délimiter les pratiques alternatives non par leur objet mais par ces trois modalités invite, en creux, à interroger les motivations des joueurs à s'engager dans un sport dit « non conventionnel » tel que le quidditch. Cette activité étant récente et en construction en France et en Europe, elle prête souvent à sourire parce que le balai comme support de jeu lui confère un aspect enfantin. Quelles sont les attentes des quiddkids¹ ? Pour quelles raisons participent-ils au monde du quidditch ? Un tiraillement est à l'œuvre, entre la place prise par le merveilleux dans le loisir et une nécessaire mise à distance des aspects les plus fictionnels dans la construction d'un sport contemporain. Cet écart entre les tenants d'une pratique sportive indépendante de l'imaginaire et ceux qui restent attachés à ce qui fait l'essence même du quidditch, à savoir une assise dans la *fantasy* (Besson, 2007), révèle des engagements différenciés. Dès lors, les motivations des pratiquants participent à

fabriquer l'identité de l'activité, et inversement : les évolutions du quidditch en France conditionnent et orientent des formes d'implications distinctes.

- 3 Les modalités d'engagement dans le quidditch révèlent des tendances concernant les attentes des pratiquants de sports émergents considérés comme non courants (*mainstream*). En effet, les sports alternatifs – tels que le *trollball* (sport d'équipe provenant du Grandeur nature), les arts martiaux historiques européens, le *mermaiding* (qui consiste à confectionner sa queue de sirène comme support à une pratique de natation), le *roller derby*, pour n'en citer que quelques-uns – reposent sur une idéologie marquée. Dans une perspective culturaliste, celle-ci peut être comprise comme un ensemble de ressources symboliques qui vont traduire des pratiques sociales (Voirol, 2008). Ce « système de symboles » dont parle Clifford Geertz (1973) produit un ensemble de représentations sociales partagées qui vont fonder l'identité du groupe. Plus spécifiquement, les pratiquants de quidditch forment une communauté qui repose sur des relations d'interconnaissance (les joueurs ne sont que quelques centaines en France). Les membres du groupe revendiquent un sentiment d'appartenance et partagent des normes et des valeurs communes (défense de la mixité, lien à l'imaginaire et aux cultures de genre, valorisation d'un sport émergent, etc.), qui induisent des manières de faire et d'être dans la pratique. Cette communauté de joueurs peut, en outre, être pensée comme une unité de recherche ethnologique (Piette, 1998). Par ailleurs, comme le rappelle Rogers Brubaker, l'identité est un

phénomène spécifiquement collectif [...] ; [elle] dénote une similitude fondamentale et conséquente entre les membres d'un groupe ou d'une catégorie. Celle-ci peut être entendue objectivement (comme une similitude « en soi ») ou subjectivement (comme une similitude éprouvée, ressentie ou perçue). Cette similitude est censée se manifester dans la solidarité, dans les inclinations ou une conscience communes ou dans l'action collective (Brubaker, 2001, p. 71).

- 4 L'identité du quidditch repose sur les interactions des joueurs entre eux. Ils se reconnaissent comme faisant partie du groupe des quiddkids car ils défendent une pratique physique associée à l'imaginaire, le désir de faire connaître un sport marginal (ou *underground*) et le sentiment partagé d'appartenance à une génération dite « jeune ». Le quidditch se définit ainsi en partie en réponse aux activités sportives instituées. Il s'agit alors de comprendre comment l'imaginaire est devenu performatif et ce qu'il a induit comme formes d'engagement. Afin de répondre à ce questionnement, dans un premier temps, il conviendra de montrer comment le lien entretenu à *Harry Potter* induit des façons de faire et de construire le quidditch. Dans une seconde partie, l'accent sera mis sur le balancement qui existe à l'heure actuelle entre la filiation avec la fiction pour définir le quidditch et une distanciation à l'égard de celle-ci, afin de positionner l'activité comme un sport indépendant.

Présentation méthodologique : ethnographier le quidditch

- 5 Cet article présente un travail de recherche en cours, qui repose sur une étude de terrain initiée en septembre 2015. Compte tenu de la diversité des événements de quidditch moldu (compétitions officielles, amicales, entraînements, etc.), le choix a été fait de mobiliser une approche ethnographique multi-située² (Marcus, 2010). En premier lieu, des observations directes ont été réalisées lors d'entraînements hebdomadaires d'une

association en province. Suite à cela, j'ai été invitée à la 3^e Coupe de France, à Toulouse en février 2016. Puisque j'accompagnais des bénévoles, j'ai mis en place une observation directe. Quelques mois plus tard, j'ai fait le choix d'une implication plus prononcée au sein de la communauté et j'ai ainsi participé à la 7^e Coupe du Monde en juillet 2016 (à Francfort) en tant que bénévole. L'observation est devenue participante. Peu après, j'ai assisté à la 4^e Coupe de France (à Nantes) en novembre 2016 comme accompagnatrice d'une équipe. Quelques temps plus tard, j'ai de nouveau effectué une observation directe lors du tournoi amical de Dijon (1^{ère} Moutarde Cup), en avril 2017. Enfin, j'ai assisté à diverses sessions d'animation dans un cadre privé, réalisées par l'association que je suis depuis 2015.

- 6 Les observations menées ont consisté à assister aux différents matchs joués, mais également à participer durant l'ensemble des événements aux activités sociales qui entourent les rencontres sportives (déplacements, entraînements, soirées et l'ensemble du « social » comme en parlent les *quiddkids*). Du point de vue de l'analyse, ces observations ont été traduites, de retour du terrain, en thématiques principales, permettant de saisir les évolutions d'une compétition à une autre et de cerner les grands axes sur lesquels repose la communauté (symbolisme des cérémonies d'ouverture, matériel utilisé, langage et vocabulaire employés, déroulement des matchs et discours tenus sur ces sessions, etc.).
- 7 En complément de ces observations, une vingtaine d'entretiens semi-directifs ont été conduits, lors des terrains et en dehors³. D'abord exploratoires, ils ont ensuite permis d'approfondir une partie des thématiques saisies lors des observations (points de vue sur l'évolution de la communauté, enjeux des créations de fédérations, modalités d'apprentissage de l'activité, etc.). Des joueurs (français et étrangers) ont été rencontrés, de même que des acteurs ayant participé à la constitution de la communauté : créateur du quidditch, fondateur de la fédération française, directrice de la fédération états-unienne, etc. En outre, trois entretiens collectifs ont été menés avec des joueurs français. Ils ont permis de générer des interactions entre les enquêtés, afin de saisir le mode de fonctionnement du groupe, à travers leurs échanges (Tschannen, 2010). Les données empiriques utilisées dans cet article reposent sur le journal de terrain tenu lors des observations et sur les entretiens réalisés⁴ avec les acteurs de la communauté.

Pratiquer le quidditch : un imaginaire performatif

- 8 Le quidditch a été adapté pour devenir une pratique physique réalisable par les moldus (tels que sont définis les humains par les sorciers). En ce sens, il s'agit d'une re-création, en tant que mode d'appropriation de la fiction. En effet, il n'est pas question d'une création *ex nihilo* puisque le quidditch est issu d'un support romanesque, puis filmique. Il y a donc passage d'un support à un autre. Ce n'est pas non plus une reproduction à l'identique car des adaptations ont nécessairement été mises en place (faute de magie, les balais ne volent pas, par exemple). Le quidditch s'inscrit dans un processus de re-création, auquel se rattachent d'autres loisirs (reconstitutions historiques [Tuillon Demésy, 2013], *mermaiding*, sabre laser, etc.). La création tient au fait de produire de nouvelles règles (inexistantes dans l'œuvre de fiction) et à l'apparition d'une communauté de joueurs, qui se rassemblent autour du sport mis en vie. Dès lors, en tant qu'activité re-créée sur la base d'une œuvre fictionnelle, le quidditch implique un

imaginaire performatif qui pousse les joueurs à s'engager. Les expériences sportives ainsi mises en place positionnent le quidditch en tant que loisir alternatif.

La découverte du quidditch et les raisons de l'engagement

- 9 Au départ, le quidditch prend naissance dans un monde fictionnel, celui des « sorciers », et a pour caractéristique d'être un sport de glisse et de contact, les joueurs se déplaçant en glissant dans les airs à l'aide d'un balai volant (Deplanque, 2008, p. 16). Plusieurs rôles sont définis : les *poursuiveurs* doivent marquer des points en lançant le *souafle* (la balle principale) dans des buts symbolisés par trois anneaux ; les *batteurs* peuvent empêcher les poursuiveurs de marquer, à l'aide des *cognards* (d'autres balles), en faisant tomber les joueurs de leurs balais. Enfin, les *attrapeurs* (un dans chaque équipe) ont pour mission d'attraper le *Vif d'Or*, petite balle douée d'autonomie, qui rapporte 150 points à l'équipe qui parvient à s'en saisir. Le quidditch moldu, aussi appelé terrestre parce qu'il se joue sur terre et non dans les airs, est la re-création de ce sport sorcier en tant que loisir contemporain. Les règles ont été adaptées pour permettre la jouabilité sans pouvoirs magiques : les *batteurs* jouent avec trois *cognards*, à la manière d'une balle aux prisonniers (les battes ont disparu, puisque les ballons ne sont pas doués d'autonomie). Le *Vif d'Or* est un joueur neutre, au dos duquel est attachée une balle de tennis, que les *poursuiveurs* doivent attraper. Le *catch* (le fait de se saisir du *Vif*) rapporte (seulement) 30 points. Les contacts et placages sont autorisés, par l'avant. Enfin, les balais sont devenus des bâtons de PVC, obligeant le jeu à une main et limitant la vitesse de déplacement.
- 10 Dans le monde actuel, non magique, l'histoire commence aux États-Unis au milieu des années 2000. Quelques étudiants se lancent dans l'aventure et décident de tester une version terrestre du quidditch. Ils n'ont pas forcément un intérêt marqué pour *Harry Potter* et son univers mais ont une volonté de jouer entre amis et de prendre part, ensemble, à un sport différent de ceux habituellement proposés. C'est, en effet, à partir d'un questionnement sur les sports fictionnels que le quidditch a vu le jour :
- Mes amis et moi, on était à l'Université et on discutait des sports fictionnels. Évidemment, on parlait du quidditch parce que [...] c'est très connu. Et l'idée est venue : si on essayait d'y jouer dans la vie réelle ? J'ai pensé que cela ne marcherait pas. Et j'ai essayé. Et dès le premier jour, c'était tellement sympa [*fun*] qu'on a continué [...]. Et peu après, il y a eu des centaines d'équipes tout autour du monde (Tom⁵, co-fondateur du quidditch aux États-Unis).
- 11 Le groupe d'amis étant composé d'une fille et de deux garçons, c'est naturellement que le quidditch moldu est devenu mixte, reflétant le sport tel que pratiqué dans la fiction. Concernant le quidditch français, différents types d'engagement dans la pratique se laissent deviner. Une partie des joueurs adhèrent au quidditch parce qu'ils sont fans d'*Harry Potter* et souhaitent s'immerger dans la fiction, la poursuivre et la mettre en vie. Différents degrés d'intérêt pour l'œuvre initiale se manifestent, des « fans hard »⁶ aux lecteurs plus modérés. Être « fan » de l'œuvre de J. K. Rowling – et notamment être un fan engagé avec une attitude participative (François, 2009) – facilite l'entrée dans le quidditch. En effet, en tant que « public très spécialisé, et expert » (Peyron, 2008, p. 340), les fans discutent de l'œuvre de fiction qu'ils affectionnent, et certains quiddkids emmènent avec eux, dans leurs sacs de sport, les romans (en français et en anglais). Ils marquent aussi leur attachement à l'univers d'*Harry Potter* à travers le port de bijoux, de vêtements (T-shirts, écharpes...) ou de tatouages. Néanmoins, cette seule raison ne suffit pas à expliquer l'investissement des joueurs : tous ne sont pas fans d'*Harry Potter* et leur

intérêt initial se situe alors à un autre niveau. C'est le cas de ceux qui n'ont qu'une vague connaissance de l'œuvre fictionnelle, mais trouvent la pratique divertissante :

J'ai vu qu'il y avait un stand [lors d'un événement public], un terrain un peu aménagé... J'ai vu des anneaux. Je me suis dit : « Ce n'est pas le sport d'Harry Potter, ça ? » [...]. J'ai vu *Harry Potter* il y a longtemps. Je me suis approchée et j'ai trouvé ça marrant [...]. J'ai testé et j'ai adoré ! (Marion, 15 ans).

- 12 De plus, l'envie de prolonger l'imaginaire peut être associée à l'attrait que suscite un sport émergent : « Au début, j'ai été attiré par la nouveauté, et puis le fait que cela rappelle l'univers. Ça, on ne peut pas l'oublier. Mais ce n'est pas ce qui me fait rester, c'est clair » (Raphaël, 26 ans). Comme beaucoup d'autres, René cherche une alternative au sport « traditionnel » : « J'ai fait des sports en communauté, mais on était que entre gars [...]. Alors que dans le quidditch, c'est mixte, c'est plus cool. Tu as un autre esprit » (René, 17 ans). Certains ont un passé sportif et choisissent le quidditch pour découvrir une nouvelle activité, mettant en avant le côté stratégique : « C'est le sport le plus physique que j'ai fait de ma vie [...]. C'est pire que le rugby ! » (Sarah, 21 ans) ; « Au premier abord, on croit que c'est un truc complètement farfelu [...]. Mais quand tu es dedans, c'est vraiment un sport complexe, bien cadré, avec de bonnes règles » (René, 17 ans). La dimension d'innovation est très présente : « Pour les sportifs, c'est l'occasion de découvrir un nouveau sport. Un truc totalement déjanté, fou, super fun ! » (Alexandre, 21 ans).
- 13 Il existe donc des éléments déclencheurs à l'entrée dans le quidditch, mais ce qui fait rester les quiddkids dans la communauté est ce qu'ils nomment l'« ambiance ». Les matchs (amicaux ou officiels) induisent des déplacements et donc, des rencontres. Celles-ci deviennent des motivations pour les joueurs qui cherchent à maintenir leur engagement pour échanger avec d'autres équipes. Le quidditch est bien souvent considéré comme une « grande famille », non limitée aux frontières d'une association, ni d'un pays : « Ce qui m'attire, c'est l'atmosphère [...], l'ambiance, le fait que l'on joue et que l'on peut encore prendre du plaisir, c'est vraiment agréable » (Raphaël, 26 ans). Les découvertes et les voyages sont également des leitmotivs fréquemment énoncés par les joueurs pour expliquer leur attachement au quidditch. Raphaël poursuit : « [Ce que j'aime, c'est] jouer et rencontrer des gens. Voyager. Vu qu'il y a peu d'équipes, on est amené à aller un peu partout ». Les raisons de l'engagement sont rarement uniques : les quiddkids construisent aussi leurs motivations à l'aune de leur implication dans la communauté et dans leur équipe. Ainsi, des tendances se dessinent (recherche d'un sport nouveau, désir de prolonger la fiction) qui orienteront, par la suite, les deux grands axes de l'activité (compétition et loisir). Dans tous les cas, le quidditch est perçu comme étant une alternative à d'autres formes de loisirs.

Un loisir alternatif ?

- 14 Le quidditch peut être présenté comme une pratique sportive alternative car il se distingue des sports dits conventionnels ou courants (*mainstream*) et met en place de nouvelles règles, notamment la mixité dans un sport collectif. Plus généralement, la dimension alternative a trait à l'imaginaire performatif en jeu dans la mise en vie de l'activité, à la nécessité de faire par soi-même (*Do It Yourself*) et à un rapport au temps particulier qui se laisse deviner à travers une volonté affichée par les quiddkids de rester de « grands enfants ». L'engagement des pratiquants ne peut se concevoir sans être relié à une forme de style de vie (*lifestyle*) : le loisir devient partie intégrante d'un mode de vie (Soulé et Walk, 2007) qui induit une expérience de la participation dans le sport concerné

(Gilchrist et Wheaton, 2016). Un fort degré d'engagement (en termes financier ou temporel) caractérise ces pratiques⁷.

- 15 Plus encore, l'adjectif « alternatif » est pensé, par les joueurs, comme une autre voie au sport courant (*mainstream*). Grant Jarvie rappelle ce point : « Les sports alternatifs [...] ont souvent été liés idéologiquement et dans la pratique à l'expression d'une résistance au sport traditionnel et à la culture dominante » (Jarvie, 2006, p. 268, notre traduction). Dans le cas du quidditch, la dimension inclusive est fortement mise en avant, puisque les règles mettent l'accent sur la mixité genrée, en dehors de la dualité masculin/féminin. Les joueurs peuvent se déclarer « non binaires » lors de l'inscription, par exemple, à une compétition. Ni féminins, ni masculins, ces quiddkids appartiennent au genre « neutre » et constituent une troisième catégorie. La mixité voulue par la communauté du quidditch dépasse de fait l'opposition homme/femme⁸. À ce propos, la règle des 4 *maximum* (ou *Gender Rule*⁹) positionne le quidditch comme un sport non conventionnel qui a ses particularités : elle impose d'avoir sur le terrain, en même temps, au maximum quatre joueurs appartenant à un même genre (sur sept joueurs au total).
- 16 Au-delà des enjeux sur le terrain de sport, un consensus existe concernant un certain nombre de valeurs défendues relatives aux grandes questions sociétales :
- Pour ce qui les droits LGBT, les droits de l'Homme, tout ça, on se retrouve tous là-dessus, parce qu'on est tous des jeunes [dans la communauté] [...], ce sont des choses qui nous touchent tous les jours. On a des transsexuels, on a des a-gender, etc. Donc oui, à un moment, ça nous touche [...]. Tout le monde est représenté (Victor, 18 ans).
- 17 Les instances dirigeantes, au niveau international et national, insistent, à travers les règles édictées (comme la *Gender Rule*) et les valeurs défendues (une communauté « respectueuse »¹⁰), sur l'ouverture à l'altérité. L'engagement dans le quidditch va dépasser la seule consommation d'un loisir pour devenir un support à une sociabilité communautaire. Cette activité se positionne alors en tant que subculture (Raulin, 2014), en réponse à une culture sportive courante ou traditionnelle. L'accent est mis sur un partage de normes et de valeurs communes, productrices de sens pour les pratiquants qui se reconnaissent comme appartenant à un même groupe. Les ressources symboliques mobilisées ont trait aux connaissances fictionnelles mais aussi à certaines revendications pour la pratique sportive : mixité, amusement, etc. En tant que subculture, la communauté des quiddkids ne vise pas à changer l'ordre sportif établi mais à proposer « des solutions de petite échelle » (Benett, 2012, p. 28). Les joueurs soulignent le partage d'expériences et le *fun*, inhérents à la pratique.¹¹ À ce propos, les balais demeurent le symbole de la fiction. Il est donc essentiel de les conserver, pour deux raisons : « Parce que c'est un handicap et ça permet de rappeler d'où vient ce sport. Sinon, si on retire les balais, ce n'est plus vraiment le quidditch, c'est juste un mélange de handball avec du rugby, pas du quidditch » (Alexandre, 21 ans).
- 18 De plus, les participants vont mobiliser un certain nombre de ressources culturelles qui vont donner lieu à des « modes de vie situés et stratégiques » (Benett, 2012, p. 25 ; Chaney, 1996). Le quidditch est lié à une « culture geek »¹² (Peyron, 2016), couplée à une convergence culturelle (Torché, 2016 ; Jenkins, 2014). Les supports médiatiques sont fortement croisés, entre romans, films et sport contemporain. Si tous les joueurs ne sont pas des fans du monde d'*Harry Potter*, le quidditch reste néanmoins ancré dans le mouvement culturel geek. En effet, les quiddkids sont attachés à la dimension ludique et fictionnelle de leur sport, mais ils mettent aussi l'accent, plus largement, sur une

consommation culturelle associée à l'imaginaire et à la fabrique de mondes immersifs (mangas, littératures du merveilleux, films de *fantasy*, jeux vidéo et retro-gaming, etc.). David Peyron rappelle, concernant les geeks, que ceux-ci mettent l'accent sur « une manière décomplexée d'aborder la fiction comme une recherche d'aventure et de délassement » (Peyron, 2014, p. 55). Plus encore, « [ê]tre fan, comme être geek, est une attitude générale qui n'est pas limitée à un support ou à un objet mais est liée à un rapport au monde et à un répertoire culturel » (Peyron, 2014, p. 57). En somme, les quiddkids peuvent être fans ou non d'*Harry Potter*, mais le quidditch s'inscrit dans la mouvance de la culture geek, dans la logique de création de mondes, d'une part, et à travers d'autres formes de consommation culturelle exprimées, de l'autre.

- 19 Le quidditch repose également sur une communauté élective (Schmoll, 2007) formée par ses pratiquants (Tuailon Demésy, 2017) :

[Ce qui me fait rester dans le quidditch], c'est quand même un peu cette atmosphère, c'est quand même l'ambiance. Et c'est [...] quelque chose d'assez unique. On est assez privilégiés... C'est une sorte de privilège je trouve, le quidditch, parce qu'on se connaît, on pratique, ça reste un milieu fermé (Benjamin, 23 ans).

- 20 Un sentiment d'appartenance au groupe repose sur une sociabilité forte, symbolisée par les « câlins collectifs » : « Dans le quidditch, même après un match, on se prend dans les bras, on se fait des câlins ! » (René, 17 ans) ; « [Lors de mon premier tournoi], je me demandais comment ça allait se passer... Je suis arrivée et quelqu'un a dit : "Câlin général !", et ils ont fait un énorme câlin ! » (Marion, 15 ans). L'imaginaire de la fiction joue pour partie dans ce fonctionnement communautaire : « Dans *Harry Potter*, tu vois toujours Ron, Hermione et Harry qui sont toujours ensemble, qui sont toujours soudés, et cet esprit-là, tu l'as dans le quidditch pour toutes les équipes. Au sein des équipes, mais aussi entre équipes » (Sarah, 21 ans). Les pratiquants de quidditch interagissent lors des événements et des rencontres sportives mais la communication se poursuit en dehors, *via* les réseaux sociaux. Comme le note Patrick Schmoll, « l'imaginaire n'est pas une fuite » (Schmoll, 2007, p. 132), mais permet, bien au contraire, de produire de la sociabilité, tout en donnant du sens au collectif créé.

- 21 Enfin, un dernier trait qui permet de caractériser l'idéologie liée au quidditch est l'importance prise par la dimension *Do It Yourself* (DIY)¹³. Le DIY mobilise la volonté de faire par soi-même (notamment tout ce qui concerne le matériel de jeu : anneaux, balais, etc.). La création permet l'originalité, le rapprochement avec la fiction et le rappel d'une logique transmédiate. Ainsi, René raconte-t-il la création de son premier balai : « Moi qui fais les balais de l'équipe, le tout premier Bat Balai que j'avais fait, j'avais mis une chauve-souris de Batman et j'avais mis, derrière, de la paille que j'avais récupérée dans un champ juste à côté de chez moi » (René, 17 ans). Ce DIY est, avant tout, une nécessité économique (le matériel « officiel » est produit aux États-Unis et les équipes françaises n'ont pas les moyens de se fournir outre-Atlantique), mais il renvoie aussi à la dimension créatrice en jeu dans l'activité¹⁴. Le principe du DIY est présent, par ailleurs, en dehors de l'aspect matériel, pour ce qui est de la constitution des associations : « Tout ça a commencé avec un grand délire [...] ! Soyons fous, faisons aussi une équipe [ici] [...]. [Par la suite, il y a eu] le premier championnat européen : il y avait quatre équipes françaises et une équipe italienne. Ça, c'était en 2011 » (Victor, 18 ans). C'est bien parce que l'activité est en construction que ce principe du DIY est effectif. Les joueurs sont à fois contraints de fabriquer leur propre matériel tout en mettant en avant la débrouillardise inhérente à l'activité : « On a trouvé un matériau, là, qui est bien [pour les balais] » (Marion, 15 ans).

Autre exemple : les organisateurs de la 7^e Coupe du Monde qui s'est tenue à Francfort ont sollicité, via les réseaux sociaux, une équipe de bénévoles qui, pour certains, faisaient leurs premiers pas dans l'univers du quidditch. Les quiddkids apprennent en faisant. Ce DIY se décline en autodidaxie, valeur centrale pour les consommateurs d'univers fictionnels, dont les geeks (Torché, 2016).

Le temps du quidditch

- 22 Au-delà de l'attrait pour la nouveauté et la *fantasy* devenue réelle, un lien particulier se tisse entre l'activité physique et le rapport à l'enfance, expliquant une partie des motivations des quiddkids. La conception du temps de l'enfance est aussi une des ressources symboliques qui organisent le quidditch.
- 23 Comme le rappelle Gilles Pronovost (1996), la jeunesse se fait le symbole des loisirs modernes, mettant au centre la sociabilité. Vécu comme un « temps d'aventure, de flexibilité, de mobilité », le temps de loisir des jeunes est « un temps à court terme dont il faut savoir profiter » (Pronovost, 1996, p. 114). Les joueurs ne s'y trompent pas¹⁵ : leur loisir est une manière de se retrouver entre pairs, d'échanger entre quiddkids, en France et à l'étranger. Ils aiment à rappeler que le quidditch est un sport « jeune » et « de jeunes » : « Le quidditch s'inscrit dans une jeunesse » (Victor, 18 ans) ; « [On a un peu le] syndrome de Peter Pan [parce qu'on a envie] de rêver » (Anne-Lise, 34 ans). C'est aussi une activité qui permet d'exprimer le désir de prolonger le temps de l'enfance, parce qu'à ce temps social sont attribuées, par les enquêtés, des représentations symboliques fortes, exacerbées dans le quidditch : « C'est une culture générationnelle » (Alexandre, 21 ans) ; « Quand tu fais du quidditch, tu cernes beaucoup mieux les gens. Très souvent, les gens qui vont dans le quidditch se ressemblent tous un petit peu. Ils ont des passions communes » (Sarah, 21 ans). Dès lors, ce sport est une façon de constituer différemment le temps des « adultes » : loin de n'être qu'une échappatoire, le temps symbolisé par le quidditch est une manière d'exprimer une construction identitaire, et de souligner une forme de revendication. Être adulte ne veut pas dire devoir abandonner l'imaginaire :
- Ce que je n'aime pas trop, c'est quand les gens parlent d'*Harry Potter* comme si cela restait dans l'enfance. Il y a pas mal de personnes qui sont comme ça : elles ont grandi avec *Harry Potter*, donc oui, ça fait partie de leur enfance. Mais, est-ce que pour autant, *Harry Potter* doit être relégué à un conte pour enfant ? Il y a pas mal de personnes qui n'arrivent pas à faire la différence, qui n'arrivent pas à voir, parce qu'elles ont grandi avec, que ça peut continuer, même si elles ont vingt ou trente ans [...]. C'est surtout ce qui nous a construits, ce qui a fait ce que nous sommes aujourd'hui (Alexandre, 21 ans).
- 24 L'engagement dans le quidditch questionne le temps de l'enfance qui se poursuit à l'âge adulte : « Avoir découvert le quidditch en sport c'est vraiment continuer l'esprit enfantin que j'avais quand j'avais huit ou neuf ans [...]. Et là, je suis en train de jouer au sport officiel des sorciers ! » (René, 17 ans) ; « Ce n'est pas parce que j'aimais ça petite [*Harry Potter*] que ça a perdu de l'importance [...]. Avec le quidditch, je me suis rendu compte de nouveau que cela avait de l'importance pour moi » (Milena, 19 ans). Ce lien temporel entre âge de l'enfance et âge adulte n'est pas propre au sport, mais traverse l'ensemble de la fiction. Jean-Claude Milner rappelle qu'*Harry Potter* est un roman d'éducation – politique et sentimentale (Milner, 2014) – symbolisant l'apprentissage de l'enfant (Harry) qui se (trans)forme en adulte. Finalement, les quiddkids mettent en avant l'absence de rupture dans ces temps sociaux : être salarié, étudiant, etc. autrement dit grandir, ne

signifie pas, pour eux, abandonner la richesse d'un monde imaginaire qui a participé à la formation de leur identité de jeune adulte.

- 25 Reposant sur un ouvrage, illustré par des productions cinématographiques, le quidditch moldu est bien réel, mais il véhicule une partie des caractéristiques propres à la fiction. Il conserve encore des traces du sport imaginaire, que ce soit dans les règles, dans les valeurs de la communauté ou dans les manières de pratiquer. En ce sens, l'imaginaire est performatif : il conduit à une mise en action de l'activité magique. Celle-ci est traduite en sport « réel », praticable au quotidien. Le quidditch moldu est une re-création qui repose, pour partie, sur l'autodidaxie (sous forme de DIY), sur une dimension transmédiatique et sur un rapport au temps spécifique (un désir de poursuivre un monde fictionnel souvent découvert durant l'enfance, à travers un engagement physique et corporel). Malgré tout, même si l'imaginaire est le support de la pratique, des modifications apparaissent, visant à délimiter le quidditch en tant que sport.

De l'adhésion à la distanciation

- 26 L'engagement des quiddkids dans la communauté est soumis à un balancement permanent. D'une part, les joueurs adhèrent à l'inscription du quidditch moldu dans un cadre fictionnel mais, de l'autre, ils cherchent à s'éloigner de cette identité première, afin de donner une indépendance à l'activité, en dehors des références imaginaires. Les pratiquants oscillent entre une adhésion à la fiction et une distanciation vis-à-vis de celle-ci.

Un « sport de geek » ?

- 27 En premier lieu, certains quiddkids définissent le quidditch comme étant un « sport de geek », faisant ainsi clairement le lien avec les ressources culturelles qu'ils mobilisent par ailleurs, issues de la culture geek. Ils ancrent l'activité dans une subculture délimitée : le quidditch est lié à l'imaginaire et il est plébiscité par les geeks.
- 28 Des éléments spécifiques expliquant cette appellation de « sport de geek » sont mis en avant par les enquêtés : d'emblée, l'activité est présentée comme étant ancrée dans le champ sportif, même si l'appellation se veut antinomique. Passionnés de mondes imaginaires (parfois virtuels) et de nouvelles technologies (Peyron, 2016), les joueurs se disant « geeks » trouvent, avec le quidditch, une motivation pour pratiquer une activité physique :
- J'ai toujours eu l'habitude de me retrouver comme étant le dernier qu'on choisit dans un groupe [sportif] parce qu'il n'est pas bon en ci, pas bon en ça... Souvent le boulet de l'équipe. Du coup, là, j'ai pu entrer dans un sport où je m'en sors plutôt bien et où je suis bien intégré (Alexandre, 21 ans).
- 29 En tant que pratique alternative, le quidditch fait tomber une part des appréhensions liées au sport et l'ancrage imaginaire agit comme un facteur incitatif : « C'est un sport pour les gens qui ne sont pas du tout sportifs. Tu n'es pas forcé de faire les meilleurs résultats sportifs au monde, mais tu peux quand même bien jouer au quidditch » (Milena, 19 ans). L'engagement est facilité pour ceux qui ont mal vécu des expériences sportives passées : « Il n'y a pas de préjugés sportifs, on accepte tout le monde » (Anne-Lise, 34 ans).

- 30 L'identification à la culture geek est largement partagée par les joueurs et l'attrait pour la fiction de J. K. Rowling est inscrite dans un contexte plus large : « Un fan d'*Harry Potter* sur deux est fan de mangas, de culture japonaise. Tout est lié ! » (Alexandre, 21 ans). Le geek va avoir, en effet, une consommation *fantasy* importante, qui vient renforcer son engagement dans la pratique fictionnelle mise en vie. C'est ce que rappellent les études en marketing : « La consommation de mondes imaginaires pour le consommateur geek oriente des choix de vie (de partenaire, de métier, de voyage, etc.) » (Torché, 2016, p. 33). L'engagement dans le quidditch et le désir de rester dans la communauté qui l'entoure sont aussi à comprendre en lien avec cet intérêt pour les mondes imaginaires et la consommation qu'ils permettent. « Ces adultes geeks n'ont pas abandonné leur consommation pour les nouvelles technologies et les mondes imaginaires. Ils ont décidé de poursuivre cette double consommation » (Torché, 2016, p. 14). Les quiddkids s'inscrivent pleinement dans cette logique, entre consommation du quidditch et forte présence numérique. D'ailleurs, les deux semblent intimement liés, comme en témoigne Victor (18 ans) : « C'est un sport qui a pour intermédiaire les réseaux sociaux. Cela n'aurait pas pu marcher il y a vingt ans ».
- 31 Les joueurs recherchent dans le quidditch un lien à la fiction mise en vie, une continuité avec leurs autres pratiques de loisirs mais aussi une forme d'authenticité. Celle-ci a trait à l'imaginaire et aux symboles qui vont ancrer le quidditch dans la (sub)culture geek. Ainsi en est-il de ces objets que les joueurs vont porter et afficher pour marquer leur identité de membres de la communauté et de geeks : écharpes aux couleurs des « maisons » fictionnelles, romans dans les sacs de sports, pendentifs représentant les symboles des « reliques de la mort » (Rowling, 2007), etc. De même, le matériel de jeu est positionné sur une échelle d'authenticité par rapport à la fiction. Les poils de balais, par exemple, sont différemment plébiscités par les joueurs en fonction des pays :
- Aux États-Unis, ils ont un balai pour la compétition, qui est désigné, homologué sur la forme d'un Nimbus [balai d'*Harry Potter*] [...]. C'est une réplique en bois ou en plastique pliable, qui évite que cela se casse [...]. Aux États-Unis, ils ne jouent quasiment qu'avec ça (Alexandre, 21 ans).
- 32 À l'inverse, en France, les balais sont devenus des bâtons et ont, de fait, perdu la référence à la magie.
- 33 Cependant, malgré cette revendication de sport innovant, une crainte du regard d'autrui se laisse deviner. Elle est perceptible lorsque les nouveaux venus hésitent à rejoindre l'activité (« Je me disais que je connaissais de nouvelles personnes à l'école [l'Université] et j'avais peur qu'elles trouvent bizarre que je fasse du quidditch : "Mais qu'est-ce que tu fais ?". Ce sont des côtés [mes études et le quidditch] qui ne vont pas du tout ensemble ! », Milena, 19 ans), comme lorsque les joueurs affirment, quasiment systématiquement, faire un travail sur eux-mêmes pour accepter de participer. Autrement dit, une phase d'adaptation est nécessaire : « Au début, tu te dis : "Bon OK, j'ai un peu honte", mais quand tu joues, tu ne fais plus attention » (Alexandre, 21 ans). Certains hésitent, avant de se décider à franchir le pas :
- Je les [les joueurs de quidditch de cette ville] avais croisés une première fois [...]. Première impression : j'aime bien le quidditch, j'aime bien *Harry Potter*, tout ça, mais je ne suis peut-être pas assez débile pour courir avec un truc entre les jambes. J'ai attendu deux, trois mois et je me suis dit : « Pourquoi pas ? ». Et regarde aujourd'hui ! (Benjamin, 28 ans).
- 34 Il s'agit d'accepter le regard que les autres (non joueurs) ont de l'activité. S'engager dans le quidditch, c'est donc aussi passer la barrière de la crainte du ridicule¹⁶.

- 35 Pour autant, outre cette représentation d'un sport associé à la culture geek, d'autres joueurs (comme les créateurs de l'activité, aux États-Unis comme en France), ne sont pas des grands (*hard*) fans d'*Harry Potter*. Dans cette logique, si le quidditch attire des quiddkids qui se définissent comme étant fans de l'œuvre de fiction, il se développe en suivant une ligne sportive clairement (et de plus en plus) marquée. Alexandre témoigne de cette tendance : « Le côté sportif, on le prend sur le terrain et le côté *Harry Potter*, on le garde pour le cadre [...]. Le côté *Harry Potter*, c'est plus pour faire de la propagande, de la pub ! ». On retrouve ici les éléments déclencheurs de l'engagement dans la pratique : le quidditch intéresse à la fois les joueurs ayant un passé sportif comme les novices en la matière. Ce phénomène marque l'oscillation entre l'adhésion à la fiction et la nécessité de s'en détacher pour instituer le quidditch comme une pratique sportive autonome. Des tensions se laissent ainsi deviner, entre les tenants d'un quidditch « authentique » qui doit conserver les codes et les valeurs de la fiction et ceux, tournés vers le sport et la compétition.

La transformation de l'imaginaire de départ

- 36 Bien que « 80 % de la communauté du quidditch [soit] composée de fans d'*Harry Potter* » (Alexandre, 21 ans), l'aspect imaginaire a tendance à disparaître derrière la construction d'un système sportif.
- 37 En premier lieu, la codification de la pratique conduit à des modifications concernant les manières de jouer. Actuellement, la dixième version des règles organise le jeu sur le terrain. Celles-ci, mises en place par l'*International Quidditch Association* (IQA), se transforment chaque année, en vue de rendre la pratique plus fluide. L'accent est mis sur la dimension « spectaculaire » du quidditch. Afin qu'il puisse être filmé et diffusé, des aménagements ont eu lieu. C'est le cas de la règle concernant le Vif d'Or. Celui-ci est symbolisé par une balle de tennis, portée par un joueur neutre. Au départ, comme dans la fiction, ce joueur pouvait quitter les limites du terrain, mais cela n'est plus possible aujourd'hui. De plus en plus, le comportement du Vif d'Or est normalisé. Alors que son rôle était de faire le *show*, il lui est à présent demandé (notamment par les arbitres) de « ne pas trop en faire ». Des revendications ont été menées par les joueurs Vifs d'Or contre cette nouvelle règle qui transforme, selon eux, la pratique et leur rôle sur le terrain, et auprès des spectateurs. À l'inverse, une règle pérenne et sur laquelle les quiddkids sont intransigeants est celle des « 4 maximum ». Ce point particulier est considéré comme un élément délimitant l'identité du quidditch, même si cela peut nuire à une reconnaissance de l'activité :
- On ne va pas changer l'état d'esprit du quidditch. On serait plutôt un sport avant-gardiste au niveau de la mentalité [...]. Cela risque d'être un frein au niveau de la reconnaissance officielle, mais ce n'est qu'une signature pour un papier [...]. Ce n'est pas ça qui va nous empêcher de jouer (Alexandre, 21 ans).
- 38 Au-delà de la codification, une fluctuation se laisse deviner quant à l'ancrage du quidditch dans le champ sportif. Des scissions apparaissent, entre les « grandes équipes » composées majoritairement de joueurs « sportifs », qui remportent des victoires et représentent le quidditch français lors des compétitions nationales et internationales, et les « petites équipes » qui peinent à se reconnaître dans les transformations apportées par la dimension compétitive. Alors que le quidditch se fonde sur un désir d'inclure tous les joueurs indépendamment de leur niveau, des sélections sont néanmoins effectuées pour les compétitions officielles qui mettent en avant la performance. Un écart apparaît

entre le dire et le faire, cristallisé dans les discours entre le soutien accordé à l'équipe nationale, par exemple, et la distanciation vis-à-vis de cette même équipe, compte tenu des valeurs qu'elle véhicule :

Les équipes parisiennes sont des sportifs purs [...]. Ils ont un avantage [...]. La seule rivalité qu'il y a, c'est les Parisiens contre tous ! [...]. Eux, jouent pour la compétition (Alexandre, 21 ans) ; [L'équipe française] se donne un pouvoir qu'elle n'a pas. J'estime qu'elle ne représente pas le quidditch, mais elle gagne [...]. Est-ce qu'ils peuvent gagner sans avoir un ego sur-dimensionné ? En tout cas, je suis très content qu'ils gagnent [parce qu'ils représentent le quidditch français] (Victor, 18 ans).

- 39 Les joueurs ayant une forme d'engagement tournée vers la compétitivité sont critiqués par une autre partie des quiddkids, parce que le désir de gagner semble prendre le pas sur le partage et le lien avec la communauté¹⁷. Au sein de celle-ci, l'accent est mis par certains sur le quidditch comme lieu d'échange, tandis que d'autres recherchent avant tout la performance sportive. Les discours tenus par les premiers évoquent ces changements, sous l'angle de la perte de l'aspect chaleureux inhérent à la communauté : « Là, ça commence à être trop froid. C'est convivial, mais c'est froid [...]. Tout le monde [chaque équipe] reste dans son coin » (Victor, 18 ans). Malgré tout, ces équipes très sportives sont soutenues par les joueurs des autres associations françaises car elles remportent des compétitions et qu'elles font parler du quidditch (à travers le journalisme) de manière positive, grâce au succès rencontré. Dans ce cadre, ce qui est mis en avant sont les victoires sportives davantage que l'imaginaire associé au quidditch.
- 40 Le quidditch oscille actuellement entre une activité émergente et un sport en construction. Aux États-Unis, pays dans lequel il est implanté depuis plus longtemps et au sein duquel il est reconnu comme une pratique sportive, des bénéfices, notamment en termes d'inclusion (concernant le genre), mais aussi au regard de la possibilité de prises de responsabilité, sont effectifs. C'est ce que révèlent les études réalisées par Adam Cohen (2013). La participation à un sport alternatif tel que le quidditch semble favoriser des compétences en termes de *leadership* (parce que les opportunités offertes aux joueurs de s'investir sont plus grandes que dans les sports courants), et facilite également la confiance en soi (car le sport se présente comme étant ouvert à l'altérité, y compris pour les non-sportifs) (Cohen et Peachey, 2015 ; Cohen *et alii*, 2014).
- 41 Ainsi, la pratique tend vers une codification des situations de jeu et la communauté qui l'entoure se modifie. L'engagement sportif des joueurs renforce la normalisation de l'activité et supprime une partie des éléments qui caractérisaient le quidditch à ses débuts.

Conclusion : le quidditch, de la différence à la ressemblance ?

- 42 La réflexion proposée ici s'appuie sur un travail de terrain qualitatif qui est toujours en cours. Si la portée des résultats ne peut être généralisée à l'ensemble des associations de quidditch (notamment à un niveau international), il est néanmoins possible de proposer des pistes d'analyse permettant de comprendre la structuration de ce loisir aujourd'hui. Le monde du quidditch se constitue à la fois sur un engagement physique et corporel des joueurs et sur un attrait pour la mise en vie d'un univers imaginaire. Ces implications sont différentes selon les enquêtés et évoluent en fonction du temps passé dans la

communauté. Les quiddkids articulent conjointement ou successivement des motivations qui permettent de saisir les changements à l'œuvre dans l'activité (accent mis sur l'imaginaire, enjeux sportifs, etc.). Le balancement entre adhésion à la fiction et aux valeurs qui en découlent, et distanciation vis-à-vis de l'univers d'*Harry Potter* ne peut se comprendre qu'à travers une échelle d'intentions qui va de la recherche d'un monde magique re-créé à une pratique sportive codifiée et institutionnalisée.

- 43 Les évolutions de l'activité laissent deviner de nouvelles formes d'engagement qui prennent le pas sur les anciennes. Le quidditch, en s'institutionnalisant, met l'accent sur le classement des équipes entre elles (pour la Coupe de France, par exemple) et, par extension, sur l'entraînement et la performance nécessaires à la réussite sportive. Cela renvoie ainsi à deux types d'engagement : ludique et sportif. Sans interroger ici la frontière entre sport et jeu, il convient plutôt de poser la question des raisons qui poussent les joueurs à s'impliquer durablement. Ce qui importe est le sens que les quiddkids donnent à leur activité (partager un loisir avec d'autres joueurs devenus des amis, volonté de faire partie d'une équipe, désir de participer à un championnat au niveau international, etc.). Comme le rappellent Delphine Buzy-Christmann *et alii* (2016, § 16) c'est « le regard porté sur une pratique qui va permettre de la juger comme un sport ou un jeu. Par conséquent, il ne s'agit pas d'une question de support ». Tout comme les échecs (Wendling, 2002), le quidditch est un « monde », organisé autour des champions mais aussi des fans d'*Harry Potter* et des équipes en formation. Au lieu de penser ce loisir à l'aune de la distinction sport et jeu, il semble davantage pertinent de l'envisager comme un continuum, allant du *play* au *game* : « [...] le jeu (*play*) est une activité de construction d'un monde qui est partiellement cadrée par les jeux (*game*) » (Zabban, 2011, p. 25). Pour ce qui est du quidditch, le *play* est le cadre fourni par l'assise fictionnelle de l'activité qui repose elle-même sur la communauté des joueurs. Quant à la dimension du *game*, elle se retrouve dans les affrontements codifiés et régulés sous forme de matchs et de compétitions.
- 44 En somme, le quidditch apparaît comme une activité alternative parce qu'il s'agit d'un sport émergent reposant sur une communauté de joueurs et cherchant à se différencier du sport *mainstream*. Il s'appuie sur un imaginaire fictionnel, une volonté de faire par soi-même (DIY) et un ensemble de ressources symboliques qui orientent des manières d'être et de faire. Ce sport peut être appréhendé comme une activité performative, qui vise à mettre en application des valeurs issues de la fiction. La pratique est présentée par les joueurs comme une activité physique dont l'ancrage fictionnel a permis la transposition de caractéristiques issues des romans en règles du jeu (mixité qui ne se limite pas à la binarité du genre, utilisation des balais comme atout technique, etc.). Les joueurs partagent des représentations sociales (Jodelet, 1989) de la pratique sportive et, plus encore, de l'ouverture à l'altérité. La manière dont les quiddkids construisent leur activité se situe dans le prolongement de ce que note Anthony Gierzynski concernant les fans d'*Harry Potter* aux États-Unis. L'auteur montre, en effet, que ceux-ci font preuve, dans leurs préférences politiques, d'une plus grande tolérance à la différence. Ainsi, « [quand] nous nous immergeons, nous expérimentons vraiment tout ce que le monde de fiction nous offre et nous prenons à cœur les leçons que nos héros apprennent » (Gierzynski, 2013, p. 78, notre traduction).
- 45 Malgré cela, l'organisation nationale et internationale de ce loisir reproduit des modes d'agencement classique, communément associés au sport traditionnel (constitution de fédérations ; apparition récente, en France, des matchs de ligues ; coupes et

championnats nationaux, européens, etc.). L'engagement de départ qui repose sur la recherche d'un loisir alternatif se heurte à la structuration de la pratique qui vise à ressembler à ce qui existe par ailleurs. Autrement dit, à partir du moment où l'activité se normalise et s'institutionnalise, les quiddkids cherchent à reproduire un modèle connu sans proposer d'autres modes d'organisation (par exemple, en réseau, plutôt que sur une conception pyramidale). La dimension performative du quidditch s'arrête donc aux portes de l'ordonnancement du sport. Bien que des études montrent que le quidditch facilite la prise de responsabilités dans le champ sportif (Cohen et Peachey, 2015), la forme choisie pour le développement de l'activité vient remettre en question son aspect non conventionnel, qui semble limité à l'ancrage imaginaire. Si celui-ci permet de décliner les valeurs de la fiction, de créer une communauté et de proposer un ancrage idéologique, l'engagement associé à une revendication alternative peut être limité par les modalités de régulation et de constitution du quidditch sur le long terme, qui reproduisent l'existant. Le différent devient peu à peu courant (*mainstream*), reprenant des schémas déjà éprouvés.

BIBLIOGRAPHIE

- BECKER H. (2010 [1982]), *Les mondes de l'art*, Paris, Flammarion.
- BENETT A. (2012), « Pour une réévaluation du concept de contre-culture », *Volume ! La revue des musiques populaires*, vol. 9, n° 1, pp. 19-31.
- BESSON A. (2007), *La fantasy*, Paris, Klincksieck.
- BRUBAKER R., (2001), « Au-delà de l'“identité” », *Actes de la recherche en sciences sociales*, n° 139, pp. 66-85.
- BUZY-CHRISTMANN D., DI FILIPPO L., GORIA S. et THÉVENOT P. (2016), « Correspondances et contrastes entre jeux traditionnels et jeux numériques », *Sciences du jeu*, n° 5, <https://journals.openedition.org/sdj/547>.
- CAÏRA O. (2011), *Définir la fiction : du roman au jeu d'échecs*, Paris, édition de l'EHESS.
- CHANEY D. (1996), *Lifestyles*, Londres, Routledge.
- COHEN A. (2013), *The impacts and benefits yielded from the sport of quidditch*, PhD Dissertation, Texas, A&M University, <http://oaktrust.library.tamu.edu/bitstream/handle/1969.1/151321/COHEN-DISSERTATION-2013.pdf?sequence=1>
- COHEN A. et PEACHEY J. W. (2015), « Quidditch : Impacting and Benefiting Participants in a Non-Fictional Manner », *Journal of Sport and Social Issues*, vol. 39, n° 6, pp. 521-544.
- COHEN A., MELTON E. N. et PEACHEY J. W. (2014), « Investigating a Coed Sport's Ability to Encourage Inclusion and Equality », *Journal of Sport Management*, n° 28, pp. 220-235.
- DEPLANQUE S. (2003), *La création d'un jeu imaginaire. Le Quidditch dans Harry Potter*, Mémoire de DESS en Sciences du jeu, Université Paris 13.

- FRANÇOIS S. (2009), « Fanf(r)ictions. Tensions identitaires et relationnelles chez les auteurs de récits de fans », *Réseaux*, n° 153, pp. 157-189.
- GEERTZ C. (1973), « Ideology as a Cultural System », in *The Interpretation of Cultures*, Basic Books, New-York, pp. 193-233.
- GIERZYNSKI A. (2013), *Harry Potter and the Millennials*, Baltimore, The John Hopkins University Press.
- GILCHRIST P. et WHEATON B. (2016), « Lifestyle and adventure sports among youth », in K. Green et A. Smith (eds), *Routledge Handbook of Youth Sport*, Londres, Routledge, pp. 186-202.
- GOFFMAN E. (1961), *Encounters: two Studies in the Sociology of Interaction*, Harmondsworth, Penguin Books.
- HEIN F. (2012), *Do It Yourself. Autodétermination et culture punk*, Neuvy-en-Champagne, Le Passager clandestin.
- JARVIE G. (2006), *Sport, Culture and Society: an Introduction*, Londres, Routledge.
- JENKINS H. (2014 [2006]), *La culture de la convergence. Des médias au transmédia*, Paris, Armand Colin.
- JODELET D. (eds) (1989), *Les représentations sociales*, Paris, PUF.
- MARCUS G. (2010), « Ethnographie du/dans le système-monde. L'émergence d'une ethnographie multisituée », in D. Cefaï (dir.), *L'engagement ethnographique*, Paris, Éd. de l'EHESS, pp. 371-395.
- MILNER J-C. (2014), *Harry Potter. À l'école des sciences morales et politiques*, Paris, PUF.
- PEYRON D. (2008), « Quand les œuvres deviennent des mondes », *Réseaux*, n° 148-149, pp. 335-368.
- PEYRON D. (2014), « Les mondes transmédiatiques, un enjeu identitaire de la culture geek », *Les enjeux de l'information et de la communication*, n° 15/2, pp. 51-61.
- PEYRON D. (2016), « L'appropriation ludique des mondes fictionnels chez les fans d'imaginaire fantastique », *Interrogations ?*, n° 23, <http://www.revue-interrogations.org/L-appropriation-ludique-des-mondes>
- PIETTE A. (1998), « Les détails de l'action. Écriture, images et pertinence ethnologique », *Enquête*, n° 6, <https://journals.openedition.org/enquete/1473>
- PRONOVOST G. (1996), *Sociologie du temps*, Bruxelles, De Boeck.
- RAULIN A. (2014), *Anthropologie urbaine*, Paris, Armand Colin.
- ROWLING J. K. (2007), *Harry Potter et les reliques de la mort*, Paris, Gallimard.
- SCHMOLL P. (2007), *Chasseurs de trésors. Socio-ethnographie d'une communauté virtuelle*, Strasbourg, Néothèque.
- SOULÉ B. et WALK S. (2007), « Comment rester "alternatif" ? Sociologie des pratiquants sportifs en quête d'authenticité subculturelle », *Corps*, n° 2, pp. 67-72.
- TORCHÉ M. (2016), *Création de soi et imaginaire de consommation : une étude ethnographique de consommateurs geeks*, thèse de doctorat en Sciences de gestion, Université de Rouen.
- TSCHANNEN O. (2010), « L'entretien collectif en contexte », *Communication*, vol. 28, n° 1, pp. 161-190.
- TUAILLON DEMÉSY A. (2013), *La re-création du passé. Enjeux identitaires et mémoriels*, Besançon, Presses universitaires de Franche-Comté.

TUAILLON DEMÉSY A. (2017), « Le quidditch moldu. De l'imaginaire à la réalité », *Questions de communication*, n° 31, pp. 393-413.

VOIROL O. (2008), « Idéologie : concept culturaliste et concept critique », *Actuel Marx*, n° 43, pp. 62-78.

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

ZABBAN V. (2011), « Ceci est un monde. » *Le partage des jeux en ligne : conceptions, techniques et pratiques*, thèse de doctorat en Sociologie, Université Paris-Est Marne-la-Vallée.

NOTES

1. C'est ainsi que se nomment entre eux les pratiquants de quidditch.
2. Les sites d'enquêtes sont pluriels, permettant ainsi de saisir diverses modalités d'expression de la communauté aux niveaux national et international.
3. Les membres de la première association que j'ai rencontrée sont devenus des informateurs privilégiés. Ce sont eux qui m'ont permis d'entrer en contact avec les autres joueurs. Par la suite, les entretiens ont été menés lors des rencontres auxquelles je prenais part. Souvent, l'un de mes informateurs principaux me mettait en contact avec des joueurs ou des bénévoles. Les thèmes des entretiens permettaient d'aborder l'activité en elle-même (par exemple, « Comment présentez-vous l'activité à ceux qui ne la connaissent pas ? » ; « Quelles sont les aménagements nécessaires pour passer du quidditch magique au quidditch moldu ? »...), l'organisation de l'association, les modalités d'entraînement, l'univers fictionnel et *Harry Potter*, le cadre fédéral.
4. Le travail de recueil (entretiens comme observations) est actuellement toujours en cours. Le dernier entretien utilisé pour cet article a été mené le 22 novembre 2017.
5. Afin de respecter l'anonymat des enquêtés, tous les prénoms ont été changés.
6. Ce terme est utilisé par les enquêtés rencontrés pour désigner les fans les plus endurcis d'*Harry Potter*, qui collectionnent objets, vêtements, etc., en référence à la saga.
7. Gilchrist et Wheaton précisent : « Les participants montrent un engagement élevé en temps et/ou argent, ainsi qu'un style de vie qui se développe autour de l'activité. Ils ont une idéologie hédoniste et individualiste qui favorise l'engagement. » (2016, p. 186, notre traduction).
8. En France, d'après les chiffres 2016 de la Fédération du quidditch français (FQF), les hommes sont représentés à 56 %, les femmes à 42 % et les non-binaires à 2 %.
9. Les joueurs utilisent indifféremment les deux termes, en fonction de la situation (dans un contexte anglophone, le terme *Gender Rule* est privilégié).
10. La fédération états-unienne (qui a donné naissance à la fédération internationale) met par écrit, dans le livret de règles, les valeurs qu'elle défend (« Nous construisons une communauté sûre, ouverte et respectueuse », *Rulebook 8*, 2014, trad. fr. par la communauté française).
11. Bien que mettant en avant la compétition, les quiddkids revendiquent une autre manière de concevoir la pratique sportive : si les situations d'affrontement sont inévitables dans un sport collectif, les discours tenus insistent sur la dimension communautaire de l'activité.
12. David Peyron définit la culture geek comme un mouvement culturel qui réunit des passionnés d'imaginaire et de technologies recherchant une immersion dans des mondes secondaires.
13. Pour la scène punk (la vulgate punk étant intimement liée au DIY), Fabien Hein définit le DIY comme faisant partie d'une culture de la participation ; plus spécifiquement, il est « une forme d'intelligence pratique dont la mise en œuvre s'effectue sans perte d'énergie ni de temps et sans l'aval d'aucune instance » (Hein, 2012, p. 47).

14. On retrouve ici l'une des composantes des sports *lifestyle* : « Les sports qui deviennent des modes de vie sont fondamentalement axés sur la participation et non sur le spectacle » (Gilchrist et Wheaton, 2016, p. 187, notre traduction).

15. En France, la moyenne d'âge des pratiquants est de 23 ans, d'après les chiffres 2016 de la FQF.

16. À cet égard, un joueur, responsable d'une association, indique qu'il refuse systématiquement de répondre aux journalistes si ceux-ci n'essaient pas le quidditch au préalable, avant l'interview.

17. À ce propos, le terme de « quiddkid » n'est pas accepté et relayé par l'ensemble des joueurs. Son utilisation semble inversement proportionnelle à l'implication sportive des pratiquants.

RÉSUMÉS

Le quidditch moldu est un loisir contemporain reposant sur le sport sorcier issu de la saga *Harry Potter*. Sport de contact créé il y a une douzaine d'années, cette pratique questionne les motivations des quiddkids à mettre en vie une activité fictionnelle et à s'y engager. Entre imaginaire performatif reposant sur le « faire soi-même » (« Do It Yourself ») et activité alternative portée par une communauté, le quidditch traduit un balancement permanent entre diverses formes d'engagement. Recherche d'immersion dans la *fantasy* ou implication physique prononcée, les attentes des pratiquants sont plurielles. Le quidditch comme « sport de geek » oscille ainsi en permanence entre une adhésion à la fiction et la nécessité énoncée de s'en détacher pour construire une activité sportive autonome.

Quidditch is a contemporary leisure activity based on the wizard sport from the *Harry Potter* saga. Created 12 years ago, this activity deals with the motivations of the players, called "quiddkids". Muggle quidditch questions the transition from fiction to reality and the commitments of the players. Between a performative imagination based on the Do It Yourself and an alternative activity supported by a community, quidditch reveals several forms of commitment. The expectations of the practitioners are varied and include a research for immersion in *fantasy* and/or a strong physical involvement. As a "geek sport", quidditch fluctuates between an adherence to fiction and the need to break away from it in order to build a self-sufficient sporting activity.

INDEX

Keywords : DIY, ethnography, fiction, imaginary, alternative leisure, quidditch, sport, time

Mots-clés : DIY, ethnographie, fiction, imaginaire, loisir alternatif, quidditch, sport, temps

AUTEUR

AUDREY TUAILLON DEMÉSY

Culture, sport, santé, société

Université de Franche-Comté