



HAL
open science

Le jeu au prisme de la matérialité

Bruno Vétel, Barbara Turkiér

► **To cite this version:**

Bruno Vétel, Barbara Turkiér. Le jeu au prisme de la matérialité. Tracés : Revue de Sciences Humaines, 2015, Matières à jouer, 1 (28). <halshs-01261142>

HAL Id: halshs-01261142

<https://shs.hal.science/halshs-01261142v1>

Submitted on 3 Dec 2018

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.



HAL Authorization

tracés

Revue de Sciences humaines

Matières à jouer

Coordonné par Natalia La Valle,
Barbara Turquier et Bruno Vétel

n° 28

2015 | 1

Éditorial

ÉDITORIAL

Le jeu au prisme de la matérialité

BRUNO VÉTEL
BARBARA TURQUIER

Dans une célèbre nouvelle, Stefan Zweig met en scène un héros luttant contre l'isolement de sa prison au moyen d'un échiquier mental, où il déplace des pions imaginaires, au risque de sombrer dans la folie. On pourrait voir dans ce récit, *Le Joueur d'échecs*, l'un des paradoxes de la matérialité des jeux : si le jeu dans sa logique de fonctionnement peut se concevoir *in abstracto*, sa traduction matérielle est souvent un élément crucial de sa prise en main et de son utilisation, de sa capacité à être partagé par plusieurs joueurs et du plaisir qui en est tiré. Les potentiels d'action que la matérialité offre aux joueurs se révèlent en situation. L'ethnologue Thierry Wending (2002) souligne d'ailleurs ce paradoxe : les joueurs d'échecs novices sont jugés incapables de saisir toute la richesse du jeu et se trouvent parfois qualifiés du sobriquet dévalorisant de « pousseurs de bois ». Comment peut-on mieux comprendre et caractériser la place des matériaux dans l'activité ludique ? En embrassant une diversité de pratiques ludiques et de champs disciplinaires, ce numéro de *Tracés* interroge le rôle de la matérialité dans le jeu, sous ses diverses dimensions : comme activité sociale, comme expérience, comme système de règles ou comme industrie culturelle.

Du paquet de cartes à la console de jeux vidéo, des osselets aux applications pour téléphone portable, de la poupée au billet de loterie, l'activité ludique s'appuie très souvent sur des supports matériels. Cependant, dans le champ académique, le jeu a longtemps été pensé en dehors de son rapport à la matérialité, qu'il s'agisse de matériaux de confection, de matériels et d'objets qui servent de supports de jeu, ou d'infrastructures techniques. Ce relatif désintérêt fait sans doute suite à des travaux classiques mettant l'accent sur les dimensions normatives, épistémologiques, ou se concentrant sur le rôle symbolique des matériaux du jeu. Ludwig Wittgenstein (2014) se focalise notamment sur la désignation des formes comme source

du jeu (de langage). Jacques Henriot (1989) dresse un ensemble de critères du jeu, qui donne une importance centrale au caractère métaphorique de cette activité. L'historien Johan Huizinga se rapproche quant à lui plus sensiblement des faits sociaux et culturels, mais la matérialité a peu de place dans ses travaux¹. Son concept de « cercle magique » a par ailleurs le défaut de suggérer qu'il existe une séparation nette entre le jeu et le reste des activités sociales (Huizinga, 1988). Dans les années 1990, dans le champ des jeux vidéo, les chercheurs en *game studies* ont utilisé les termes de « virtuel » ou d'« immatériel » pour parler des jeux vidéo, faisant oublier le contexte bel et bien situé de ces pratiques.

Ces aspects semblent aujourd'hui bénéficier d'un nouvel intérêt, auquel ce numéro de *Tracés* entend contribuer. Ce regain d'attention est néanmoins fragmenté selon les différents champs disciplinaires où s'étudie aujourd'hui le jeu, de sorte qu'il n'est pas aisé d'en tracer une cartographie cohérente. La culture matérielle de l'enfance a par exemple fait l'objet d'études approfondies (Renonciat et Manson, 2012). Certaines études anthropologiques démontrent l'ancrage de jeux traditionnels dans un usage de matériaux ou dans des dispositions corporelles, sans faire nécessairement de la question matérielle un objet central². De récentes expositions sur le jeu ont mis l'accent sur la matérialité des objets exposés, notamment dans une perspective historique ou archéologique (Bardiès-Fronty *et al.* éd., 2012)³. Dans le champ des jeux numériques, les chercheurs ont progressivement pris en compte les contextes matériels de ces objets d'étude dans des enquêtes ethnographiques, à partir des années 2000 (Hine, 2000; Taylor, 2006; Boelstorff, 2013). Tout récemment, l'attention a notamment été portée sur les hybridations entre supports physiques et numériques (Mäyrä éd., 2014), tandis qu'en 2015 deux importants colloques abordent la question des supports de jeux numériques⁴.

1 Exception faite de sa discussion du « potlatch », où il rapproche d'un jeu compétitif un rituel consistant à détruire les objets qui ont le plus de valeur pour attester son détachement à l'égard des contingences matérielles.

2 Voir par exemple la journée d'étude du 19 juin 2013 à l'EHESS sur « Les pratiques ludiques », sous la direction de Thierry Wendling, se concentrant sur les jeux traditionnels, jeux de rôle ou jeux sportifs du point de vue sociologique ou ethnologique.

3 Parmi les expositions récentes sur le jeu, on peut citer *Des jouets et des hommes* et *Game story* au Grand Palais en 2011-2012, *Art du jeu, jeu dans l'art : de Babylone à l'Occident médiéval* au musée de Cluny en 2012-2013, *Joue le jeu* à la Gaîté lyrique en 2012, *Jeu vidéo : l'expo* à la Cité des sciences et de l'industrie en 2013-2014, ou l'édition 2015 du *Nouveau festival* du Centre Pompidou.

4 Les supports de jeux numériques sont l'objet du 4^e colloque de l'Observatoire des mondes numériques en sciences humaines (OMNSH) en juin 2015; tandis que le colloque international de sciences de l'éducation Ludovia, en août 2015, consacre un axe de recherche à l'appropriation et au détournement des interfaces matérielles des objets numériques. On peut aussi évoquer le

Si d'un point de vue disciplinaire, on peut regretter l'absence dans ce numéro de contributions en ethnologie, en psychologie ou en économie, le spectre est néanmoins étendu et ouvre de multiples pistes de réflexions croisées. Des objets de jeu très divers sont abordés selon des approches qui vont de la sociologie aux études littéraires en passant par l'archéologie ou les *museum studies* : jouets pour enfants, jeux vidéo, jeux littéraires, jeux de plateau, jeux d'arcade ou encore loisirs créatifs qui partagent avec le jeu certaines caractéristiques⁵. L'entrée par la matérialité permet de revisiter, d'approfondir, voire de déplacer plusieurs questions classiques sur le jeu. Elle a aussi pour effet de repenser la question ancienne de la définition du jeu et de ses frontières. Si l'on peut s'accorder sur le fait que le jeu implique à la fois des éléments prédéterminés – règles, matériaux – et des éléments indéterminés liés à la participation des joueurs, dans quelle mesure une analyse portant sur les éléments matériels permet-elle d'appréhender avec justesse l'activité et les significations du jeu ?

Loin de séparer les deux dimensions, il nous a semblé nécessaire d'envisager conjointement la matérialité et les dimensions intangibles du jeu, qu'il s'agisse des formes prises par l'activité de jouer, des règles du jeu ou des conventions qui peuvent y être suivies, ou encore des dimensions symboliques et imaginaires qui peuvent y être attachées. La notion de matérialité est ainsi envisagée dans une acception volontairement large, qui s'articule à deux niveaux : (a) celui des objets et des matériaux eux-mêmes, c'est-à-dire les éléments tangibles qui constituent les jeux (matériaux de confection plus ou moins transformés : bois ou plastique, puces et circuits électroniques...); (b) la manière dont ces matériaux donnent « prise » aux participants des jeux, soit la manière dont ils sont perçus et articulés pour permettre l'activité, et qui peuvent ainsi renvoyer à des dimensions sociales, culturelles et économiques, comme s'enraciner dans des lieux ou des contextes particuliers (salles d'arcade, magasins de jouets, installations ludiques pour un musée, par exemple). Sous cet angle, le corps des joueurs est également un sujet d'interrogation. D'une part, la participation au jeu se fait à l'évidence par des corps. D'autre part, les interfaces et les matériaux de jeu – des échecs à la console de jeux vidéo – imposent des positions corporelles, des gestuelles, des séries d'actions plus ou moins contraintes. Ces dimensions sont également explorées dans ce numéro.

Alors que notre appel à contributions pouvait admettre des études descriptives, rendant compte des manières dont différentes formes de

colloque intitulé « Des jeux traditionnels aux jeux numériques » à l'IUT Nancy Charlemagne, du 26 au 28 novembre 2014.

5 Loisirs et jeux donnent notamment l'impression pour le participant de s'y engager sans subir de contrainte particulière.

matérialité sont expérimentées ou utilisées par les joueurs, la matérialité apparaît plutôt au cœur des textes comme une notion complexe, sujette à débat, engageant un rapport ambivalent à l'activité ludique et à ses valeurs. L'hybridité des jeux numériques, les enjeux patrimoniaux, ou la question du travail productif lors de pratiques ludiques, sont des thématiques qui se sont révélées centrales pour plusieurs auteurs. D'une part, dans les articles qui figurent dans ce numéro, prédominent des jeux où différentes formes de matérialité coexistent. C'est notamment le cas lorsque les technologies numériques se réapproprient ou se réfèrent à des pratiques ludiques plus anciennes, reposant sur l'usage de matériaux plus traditionnels. D'autre part, la matérialité est le site de discours et de rhétoriques divers. L'angle matériel permet ainsi de revisiter la dimension industrielle et économique des jeux, ainsi que les débats sur les rapports entre industrie et artisanat, communauté et autonomie des individus, productivité et gratuité.

Matérialité et règles du jeu

La matérialité n'est pas indispensable au jeu. Les jeux de langage ou les jeux mathématiques se conçoivent généralement en dehors de tout support matériel. Certains jeux traditionnels reposent sur une transmission orale – de règles, de gestuelles, voire de récits ou de chants – qui les fait aujourd'hui rentrer dans le champ du « patrimoine culturel immatériel », tel que le définit la convention de l'UNESCO de 2003 – même si cette catégorie peut impliquer des rapports à des objets⁶. À l'inverse, certains jeux sont par définition indissociables d'un matériel de jeu. Il est par exemple impossible de jouer aux petits chevaux sans un plateau, deux dés et les pions adéquats ; comme à *Guitar Hero* sans le logiciel de jeu et la guitare électronique vendus sous cette marque. Ces différences s'expliquent en partie par la polysémie du terme « jeu » que relève et commente l'anthropologue Roberte Hamayon (2012). Dérivé du latin *jocus* (jeu en parole), il intègre le sens du *ludus* (jeu en acte) à l'époque de la Rome antique. Cette extension sémantique attache au jeu l'activité qui a des conséquences, implique des

6 Dans le cadre de la convention de l'UNESCO sur le patrimoine culturel immatériel, un inventaire des jeux traditionnels français est mené en France depuis 2012 par le Centre nantais de sociologie (CENS EA 3260, université de Nantes) et l'Institut d'études méditerranéennes, européennes et comparatives (UMR 7307 CNRS et université Aix-Marseille). Les jeux traditionnels y sont définis comme « un ensemble de pratiques ludiques à contenu moteur, faiblement institutionnalisé, transmis de génération en génération et auquel est associé un sentiment d'attachement identitaire sur un territoire donné. » Présentation en ligne : [URL : <http://pci.hypotheses.org/a-propos>], consulté le 1^{er} février 2015.

objets ou la possibilité de mouvement. Autrement dit, le jeu prend corps, et finit par désigner l'activité de jouer en général, mais aussi un ensemble de règles conventionnelles (le jeu de cache-cache par exemple), le matériel de jeu lui-même (un jeu de 52 cartes), voire un objet marchand sous copyright (le jeu vidéo *Super Mario*, le jeu *Monopoly*). La matérialité apparaît donc à plusieurs niveaux dans ce que l'on nomme le jeu.

Ces différentes acceptions du terme de jeu se distinguent aussi par leur rapport aux règles, ou à ce que l'on nomme la « mécanique » de jeu. D'un point de vue conceptuel, deux pôles semblent s'opposer : d'un côté la réduction du jeu à son principe logique et la dissociation totale du matériel (le jeu mathématique), de l'autre l'imbrication complète entre une forme matérielle et une mécanique de jeu (le jeu commercial, la licence ou la marque). Entre les deux, on trouve des cas où un même matériel de jeu est le support de différents systèmes de règles (un jeu de cartes offre la possibilité de jouer au bridge ou au poker) ; et où un même système de règles peut donner lieu à différentes matérialisations (un jeu d'échecs peut être en plastique ou en bois ; le jeu de l'oie et le jeu des serpents et des échelles fonctionnent selon des principes similaires, mais utilisent des représentations différentes). L'entretien avec Eric Zimmerman que nous publions, intitulé « Le rôle des matériaux pour un concepteur de jeux », fournit une analyse fine de ces différentes possibilités. Il explique par exemple que dans un jeu de société donné, un même système de comptage de points au niveau mathématique peut donner lieu à des matérialisations différentes qui participent de manière cruciale à la jouabilité et à l'imaginaire suscité chez les joueurs. Les aspects graphiques, les gestes suscités par les éléments matériels ou encore la texture des matériaux sont des éléments importants de l'expérience sensible et imaginative des joueurs, qui contribuent à leur engagement dans l'activité de jeu. Or Zimmerman explique que l'objectif principal d'un concepteur de jeu est de susciter l'engagement des joueurs et de le maintenir dans le temps. Pour participer au jeu, les joueurs ne doivent pas seulement chercher à atteindre un objectif, ils doivent aussi tirer plaisir et intérêt de cette recherche. Les aspects matériels peuvent en cela se révéler très importants. La prise en compte de ces éléments nous éloigne d'une définition du jeu restreinte à un système de règles, pour l'étendre à une situation permettant l'engagement, la coordination et la satisfaction des joueurs.

Matérialité et patrimonialisation des jeux : préserver des traces, reconstituer la jouabilité

S'il y a des jeux sans matériel, un matériel de jeu ne peut suffire à ce qu'il y ait jeu. Par définition, chaque joueur actualise le jeu de manière singulière. Face à cette instabilité fondamentale, les pratiques de conservation et d'archivage, qui reposent nécessairement sur des éléments matériels, interrogent directement la nature des jeux. Faire des jeux des objets de patrimoine, d'archivage ou d'exposition révèle en creux la manière dont les éléments matériels – qu'il s'agisse du matériel de jeu lui-même ou d'éléments de son environnement – contribuent à l'engagement dans l'activité ludique et au plaisir retiré de cette activité. Ces entreprises mettent aussi en lumière les débats sur les fonctions diverses – éducatives, ludiques, historiques, artistiques – assignées au jeu dans ces contextes.

Dans son article, « Archiver les jeux d'arcade : rhétorique et idéologie de l'émulation vidéo-ludique », Riccardo Fassone part des problèmes que pose l'entrée des jeux vidéo au musée pour explorer les enjeux des pratiques d'archivage par des passionnés de jeux vidéo. Il étudie un émulateur de jeux d'arcade, c'est-à-dire un logiciel qui permet de rendre accessibles d'anciens jeux sur de nouvelles plateformes informatiques : le *Multiple Arcade Machine Emulator*. Cet émulateur se présente comme un projet archivistique, qui postule que l'essence du jeu est tout entière dans son code informatique. Ce faisant, il met de côté d'autres artefacts qui caractérisent l'environnement des bornes d'arcade des années 1970 (la manette, les écrans multiples, les meubles en bois colorés, etc.). La singularité de l'expérience du joueur est de ce fait écartée de l'entreprise d'archivage. L'auteur se demande donc ce qu'il faut conserver comme faisant partie constitutive des jeux : le code informatique original – description de la logique abstraite du fonctionnement technique du jeu – ou également des éléments matériels de la machine d'origine, voire de son environnement physique caractéristique, par exemple la salle de jeu d'arcade ? Ce faisant, l'article soulève la question de ce qui fait le jeu. Considère-t-on le jeu comme le *script* d'une activité (Akrich, 1993), comme une expérience culturelle historiquement située, ou se concentre-t-on sur la jouabilité – en offrant les conditions qui permettent de rejouer ? Ayant exposé deux rhétoriques de préservation, celle du code et celle de l'expérience de jeu, Fassone propose une troisième voie, à la croisée de l'archéologie des médias et des sciences archivistiques : raviver la mémoire par des pratiques de bricolage à partir du matériel de jeux anciens – pratiques qu'il décrit chez certains artistes du numérique.

Attentif, comme Riccardo Fassone, à la dialectique entre la collecte de traces matérielles et la reconstitution de pratiques ludiques, l'archéologue Ulrich Schädler évoque, dans l'entretien intitulé « Faire parler la matière : l'archéologie des jeux antiques », les difficultés attenantes à cette entreprise de reconstitution sur le site antique d'Éphèse, en Grèce, qu'il a documenté entièrement du point de vue du jeu. Il met en lumière la diversité des sources qui appuie l'interprétation de traces, telles que des grilles de jeux gravées dans la pierre : comparaison avec des jeux contemporains, sources écrites, découvertes archéologiques, positions géographiques, mais aussi tests de règles. Les matériaux de ces jeux renseignent sur la classe sociale, le genre, l'âge des joueurs, sur l'utilisation d'argent, ou sur la place du jeu dans l'espace public. Cependant, le fait que les matériaux des jeux survivent différemment à l'épreuve du temps, et les difficultés de datation mettent en péril les tentatives de reconstitution. La possibilité de reconstituer une activité de jeux, et d'établir des règles fixes, est de ce fait mise en doute. En creux, ces conclusions permettent de mieux comprendre les relations que les matériaux entretiennent avec des règles et des usages variés. En effet, il existe une infinité de manières d'utiliser un plateau de jeu : il est vain de vouloir reconstituer une règle unique, à plus forte raison pour un matériau de jeu ancien, lacunaire, se prêtant à des variantes géographiques et historiques.

Le rôle des lieux de conservation est également exploré. Traditionnellement, le musée conserve et expose des artefacts dont la manipulation par les visiteurs est interdite ou restreinte. La matérialité des jeux se trouve donc au cœur des fonctions diverses, et parfois concurrentes, assignées au jeu dans un cadre patrimonial ou éducatif. Certaines actions de médiation peuvent pallier ces difficultés, en impliquant d'autres pratiques de jeu moins dépendantes de matériaux (activités de jeu organisées au musée), ou des changements de supports matériels (reproduction de jeux anciens, création de vidéos ou applications mobiles) qui complètent les usages manquants. Zimmerman évoque également les enjeux parfois contraires du visiteur de musée et du joueur : le temps consacré à la lecture et la compréhension des règles est nécessairement moins important dans le cadre d'une visite d'exposition, ce qui impose de créer des dispositifs ludiques faciles à appréhender en peu de temps. Dans l'exemple tiré de l'exposition *Jeux vidéo : l'expo* à la Cité des sciences et de l'industrie, Marion Coville expose pour sa part comment la complexité du dispositif peut faire obstacle à la communication des messages que l'exposition entend transmettre. Les publics ne sont pas toujours habitués à l'usage de certains jeux – en l'occurrence la technologie de la Kinect, une interface sans contact – dans le contexte muséal. La transmission orale des règles par des médiateurs peut être, dans ces différents cas, un

moyen pour les institutions de faciliter – ou, selon le point de vue, d'imposer – les interprétations que les visiteurs font du matériel de jeu.

Ces exemples illustrent le fait que différents niveaux de matérialité coexistent fréquemment, comme dans le cas des jeux d'arcade qui combinent une interface logicielle, des écrans et de l'électronique (du *hardware*), d'un côté, et des éléments architecturaux, de l'autre. Certains jeux vidéo commercialisés associent des technologies récentes et des matériaux plus anciens. Deux régimes de production et deux rhétoriques attenantes à la matérialité semblent apparaître : commerciaux, industriels et propriétaires d'une part ; artisanaux, participatifs, et bricolés d'autre part. Loin de s'affronter, ces deux rhétoriques sont parfois mobilisées simultanément, parfois même imbriquées, pour orienter la manière dont les joueurs s'engagent dans une pratique de jeu collective.

Le rôle social de la matérialité : usage fonctionnel et référence symbolique

Plusieurs contributions de ce numéro reviennent sur le rôle social de la matérialité pour s'engager dans des jeux ou des loisirs collectifs. Le jeu et le loisir partagent un engagement hédonique de la part des participants, ainsi que l'opposition traditionnelle aux activités considérées comme « productives », parce qu'elles laissent des traces qui peuvent parfois être valorisées économiquement. Les articles de ce numéro mettent en valeur deux manières différentes et complémentaires de mobiliser des matériaux : d'une part, sous une forme tangible pour tirer parti de leurs fonctionnalités ; d'autre part sous une forme symbolique capable d'évoquer un cadrage commun des situations qui soit favorable à la coordination sociale. Dans les deux cas, l'engagement collectif dans un loisir s'en trouve facilité et fortement orienté, si bien que des rapports de pouvoir peuvent transparaître entre les participants et ceux qui maîtrisent la mise à disposition des matériaux.

Dans l'article que nous traduisons, Gary Alan Fine analyse l'influence de la disponibilité de ressources collectives sur l'organisation d'activités de loisir. Il distingue trois principaux types de ressources : les connaissances, la sociabilité et les symboles identitaires. Ces ressources apparemment intangibles peuvent toutefois comprendre une dimension matérielle, comme l'accès à des lieux de pratique ou de réunion, des moyens de financement et de communication, ou la possibilité pour les membres de coordonner leur présence physique. Les organisations utilisent cette dimension matérielle pour contrôler l'accès aux ressources. Pour appréhender les modes d'organisation

de loisirs sous cet angle, Fine mobilise trois enquêtes ethnographiques : sur *Donjons et Dragons*, l'un des premiers jeux de rôle commerciaux créé dans les années 1970 ; sur les championnats de baseball de la *Little League* ; et sur les cueilleurs de champignons engagés dans des associations. Selon Fine, pour qu'un loisir puisse être apprécié, il est nécessaire que des ressources soient mises à disposition afin que chaque membre ait les moyens de tirer satisfaction de son engagement volontaire. Pour se démarquer de l'étude des motivations des participants, privilégiées par la psychologie sociale, Fine souligne le rôle de ressources matérielles dans les conduites étudiées. Le cas du jeu de rôle *Donjons et Dragons* illustre un format différent des deux autres : celui de l'organisation commerciale. Cette organisation engendre des « sous-cultures propriétaires » (Dayan, 1986), c'est-à-dire des pratiques de loisir fortement contraintes par les ressources commerciales mises à disposition des participants (manuels de règles officielles, supports de jeu, etc.). L'imposition de ressources commerciales dont l'usage est contraint par des licences légales contrôlées par l'entreprise instaure un rapport de pouvoir asymétrique en défaveur des usagers, freinant l'accès aux ressources.

Les articles de Vinciane Zabban (« Tricoter sur Internet : le recadrage social et technique d'un loisir ordinaire ») et de William Robinson et Bart Simon (« *Little Big Planet* : la créativité numérique à l'œuvre ») étudient des organisations commerciales à l'ère du numérique : le tricot dans un cas, la création de contenus pour un jeu vidéo dans l'autre. Ils étendent leurs analyses au-delà des activités de jeu pour porter attention à des pratiques créatives expertes qui s'appuient sur Internet. Ils sont donc complémentaires aux études du *digital labor*⁷. L'article de Zabban décrit l'organisation sociale autour du réseau social ravelry.com. Ce réseau, spécialisé dans le partage d'information sur le tricot, prend appui sur une base de données qui ordonne les créations des contributrices. Cet article « tisse » donc deux niveaux de matérialité : d'une part, le rapport sensoriel des tricoteuses aux matières et aux outils traditionnels, et d'autre part l'organisation en ligne de leurs recherches d'informations sur le tricot, basée sur des infrastructures informatiques. L'auteure montre que ce réseau social instaure une nouvelle organisation des sociabilités qui induit un changement du rapport aux matières premières achetées et manipulées. Les productions sont souvent pensées pour être mises en scène pour un public distant, si bien que ce qui relève de l'expression créative des tricoteuses intègre maintenant des

7 Par opposition aux pratiques expertes étudiées dans les articles, ce terme désigne, dans des contextes numériques divers (sites Internet et notamment de réseaux sociaux), les contributions d'internaute modestes et nécessitant peu de compétences, lorsqu'elles peuvent être valorisées économiquement grâce à des algorithmes informatiques élaborés (Casilli et Cardon, 2015).

sociabilités numériques qui contribuent elles aussi à individualiser les participantes. Loin de s'éloigner des loisirs artisanaux, la « dématérialisation » portée par le numérique permet ainsi de renouveler une pratique artisanale en réactivant certaines de leurs dimensions culturelles.

Robinson et Simon étudient pour leur part un jeu en ligne pour console qui est doté d'un mode permettant aux joueurs de produire leurs propres contenus et parcours de jeu, puis de les partager avec la communauté des joueurs. De façon comparable au site Ravelry, ce jeu met en scène des aspects graphiques et sonores inspirés de la thématique du bricolage. Ces représentations numériques de matériaux tangibles permettent aux participants d'éprouver une continuité entre deux pratiques, celle de jouer et celle de produire des contenus.

Dans ces deux textes, la libre participation est encouragée par une valorisation rhétorique. Les interfaces informatiques mettent en scène des matériaux tangibles en référence au monde du bricolage et de l'artisanat. En même temps que ces représentations offrent un cadre à l'action collective, elles suggèrent la simplicité et le plaisir de s'engager dans des activités productives désintéressées, et renvoient à la familiarité rassurante de l'univers domestique. Ces représentations ne sont pas dénuées d'ambiguïté, puisqu'elles visent à susciter l'adhésion et la fidélisation de leurs clients, tout en les encourageant à produire des contenus destinés à d'autres clients, dont il est possible de tirer profit.

Cependant, pour Robinson et Simon, les productions artisanales et ordinaires relèvent plutôt d'une appropriation individualisante qui serait portée par un désir créatif (Certeau, 1980). Ces marges de liberté atténueraient les luttes de pouvoir caractéristiques d'un mode de production industriel vertical⁸. Si l'usage métaphorique du bricolage a un but économique dans les deux cas précédents, le bricolage est investi différemment par Riccardo Fassone. Lorsqu'il s'agit de confectionner des émulateurs de jeux vidéo commerciaux, le support de jeu, qui relève du hardware, est transformé par des informaticiens passionnés de jeux vidéo en un logiciel dont on peut modifier le code informatique. Cette démarche contribuerait à ouvrir la « boîte noire » des jeux vidéo industriels, où le hardware et les logiciels propriétaires sont indéfectiblement liés et peuvent difficilement être modifiés. Les trois textes présentent donc des options différentes des rapports aux formes de matérialité propriétaires, qui peuvent permettre l'activité, la contraindre ou se prêter à des détournements.

8 L'article de Robinson et Simon propose une analyse alternative à une autre étude du rapport entre jeu et travail dans *Little Big Planet* réalisée par Olli Sottama (2010).

Sur ce même versant de l'industrie des jeux, d'autres articles se penchent sur la structuration économique de ce secteur et ses liens à la matérialité. En premier lieu, l'articulation traditionnellement séquentielle entre une phase de conception, suivie d'une phase de commercialisation, puis d'appropriation d'un bien par un client usager n'est désormais plus un modèle hégémonique (Stark, 2011 ; Mallard, 2011). L'avènement de la distribution sur Internet modifie la chaîne de production, de distribution et de commercialisation des jeux et ouvre de nouvelles marges de manœuvre pour des éditeurs et des auteurs indépendants, comme le souligne le concepteur et ancien éditeur de jeux Eric Zimmerman. Pour sa part, l'étude présentée par Gilles Brougère, « Choisir ses jouets : les aspects matériels dans la décision des enfants », s'intéresse à un autre maillon de la chaîne, à l'interface entre création de contenu ludique et usage : la vente de jouets dans un magasin spécialisé. Au travers d'entretiens avec des enfants auxquels il a été demandé de choisir leurs objets préférés dans un magasin, il rend compte de la captation de l'attention chez de très jeunes publics par ailleurs peu étudiés par la littérature sur l'économie de l'attention (Cochoy éd., 2004 ; Kessous *et al.*, 2010). Brougère relève l'importance de leurs dispositions sociales et l'influence qu'exercent des éléments issus d'univers médiatiques qui participent à l'attachement aux jouets et à la formation du goût des enfants. Il étudie également le rôle dans leur choix des aspects matériels du design des jouets et des dispositifs de mise en valeur, comme le packaging ou encore leur présentation dans les rayons.

La matérialité des jeux : vecteur de contrainte ou d'émancipation ?

Ces exemples de jeux commercialisés mettent en évidence les points de tension qui parcourent ces objets, entre contraintes et marges de créativité. Cette dialectique est au cœur des écrits d'un auteur qu'on a peu lu au prisme du jeu : Walter Benjamin. Le texte de Federico Tarragoni, « Jeu, matérialité et politique chez Walter Benjamin », décrit les deux pôles que recouvre le jeu chez cet auteur. D'une part, l'activité de jouer témoigne d'une aliénation capitaliste qui tente d'exploiter les joueurs à leurs dépens en créant une illusion de maîtrise. D'autre part, le jeu peut être un moyen de s'émanciper de la rationalisation, dans la mesure où il produit une expérience authentique des choses. En effet, pour Benjamin, les joueurs, comme les enfants, entretiennent un rapport intime et non fonctionnel aux objets, rapport qui les prive de toute velléité de domination. L'imagination des enfants se construit

par la confrontation avec la matérialité, qui fait du jeu une expression créative, porteuse d'un rapport au réel original. Cette dialectique distingue Walter Benjamin de Theodor W. Adorno qui, lui, voit dans le jeu une forme de maîtrise reflet d'un genre humain obsédé par la domination de la raison sur la nature (Benjamin et Adorno, 2006). Enfin, le propos de Benjamin sur les jeux dans leurs dimensions matérielles est également lié à sa manière de penser la technique et la modernité. Face à des techniques qui peuvent instrumentaliser et asservir les hommes, d'autres rapports peuvent être inventés au sein d'un « espace de jeu » (*Spielraum*) qui détourne la technique de ses usages rationnels au profit d'expérimentations artistiques.

Dans son article intitulé « Jeux poétiques et matérialité : le cas du *Caimán Barbudo* à Cuba », Amina Damerджи évoque pour sa part les différentes « matières à jouer » mises en scène dans les écrits d'un groupe de poètes cubains, les « Caïmans barbus », actifs à partir de la révolution, dans les années 1960. L'auteure offre une autre perspective sur la vertu politique ou émancipatrice des jeux dans leurs dimensions matérielles. En effet, le recours aux jeux littéraires par ces poètes permet d'esquiver la censure politique en mobilisant des ressources qui brouillent, un temps, les cadres normatifs auxquels recourent les censeurs. Ces jeux renvoient explicitement à deux formes de matérialité. D'une part, la dimension corporelle qui déjoue le caractère abstrait des discours idéologiques à travers l'éloge de la sensualité et du plaisir physique. D'autre part, l'histoire de la lutte des classes est caricaturée et moquée par son évocation métaphorique sous la forme de jeux agonistiques, et notamment par le jeu d'échecs. Au-delà de ces mises en récit ludiques de la matérialité, la revue est elle-même transformée en objet de jeu, engageant le corps du lecteur qui la manipule, par exemple lorsque la réponse à une question est écrite à l'envers au bas d'une page, ou que le lecteur est invité à inscrire lui-même le nom d'un protagoniste sur l'ouvrage.

Face à la supposée vertu libératrice du jeu, l'article de Marion Coville illustre l'ambivalence des injonctions faites au corps dans certaines situations. Elle explore l'utilisation d'une console équipée d'un périphérique Kinect doté de capteurs de mouvement dans le contexte d'une exposition sur les jeux vidéo. Pour apprendre par lui-même comment maîtriser ce type d'installation, le visiteur effectue des gestes qui s'offrent aux regards des autres. Le corps devient ainsi au même moment l'outil et le site principal d'une expérience ludique. Alors que ces techniques sont parfois pensées comme génératrices d'une plus grande liberté des corps et d'un plaisir de jeu rehaussé, ce sont bien souvent la gêne et l'incompréhension qui ressortent de son enquête, dans un contexte où les individus se trouvent sous le double regard des autres visiteurs et de l'institution muséale. Les articles

de Coville et de Damerджи illustrent deux versants d'une utilisation ludique des corps : dans un cas, le corps est conçu comme un vecteur d'affirmation esthétique et de contestation politique – même si l'on reste dans une représentation genrée traditionnelle, où le corps des femmes est l'unique objet des regards et du désir; et d'autre part, le corps se pose comme un site de résistance, il est parcouru de réflexes contraires, voire révélateur de contraintes, de conditionnements ou de routines invisibles.

Les contributions de ce numéro adoptent différentes approches du rôle de la matérialité, que le point de vue soit philosophique, descriptif de pratiques ou de représentations, ou que l'on parte de l'observation directe d'éléments matériels pour en tirer des conclusions, par exemple historiques dans le cas d'un travail archéologique. La complexité de la notion de matérialité est soulignée, voire les limites de sa vertu heuristique, les textes montrant comment différents régimes matériels (supports d'automatisation des techniques, ou de pratiques artisanales) coexistent, et comment les dimensions symboliques y sont étroitement associées. Ces dimensions pourraient être approfondies par des études considérant la matérialité, non de manière essentialiste, comme quelque chose qui préexiste aux relations sociales, mais comme des médiations potentielles qu'actualisent ces relations⁹. Comme le montrent les contributions de ce numéro, les aspects matériels se révèlent bien souvent un point d'ancrage et de rencontre entre différentes valeurs assignées au jeu.

La prise en compte de la matérialité nous invite également à revisiter certaines analyses classiques du jeu. L'opposition entre le jeu comme système de règles, ou agencement de rôles, et sa matérialisation dans certains supports tangibles mérite notamment d'être nuancée. La matérialité entre dans un rapport d'interaction et de complémentarité avec les systèmes de règles formalisés, en rendant visibles des opérations mathématiques et le cadre des actions autorisées par le jeu, ou en facilitant la prise en main et la jouabilité. En outre, les éléments matériels jouent un rôle décisif dans l'engagement des joueurs et contribuent à délimiter les contours d'une expérience de jeu, comme à créer et maintenir une forme de contrat social partagé par le groupe de joueurs, par le respect de normes communes.

Ce numéro souligne à ce titre l'intérêt pour les chercheurs de se pencher sur des aspects matériels de l'activité ludique qui ne sont pas essentiels au fonctionnement du jeu lui-même, mais qui peuvent orienter le jeu (la manière de jouer des joueurs, leur expérience, la qualité de leur engagement), ou modifier les enjeux sous-jacents de l'activité. La prise en compte

9 Tim Ingold (2007) examine plusieurs conceptions de la matérialité qui suivent ce présupposé.

de la matérialité dans toutes ces dimensions nous invite ainsi à repenser les frontières du jeu, qu'elles soient temporelles, spatiales ou socialement situées, et à mettre en valeur des dimensions qui passent généralement inaperçues pour les joueurs et les chercheurs.

Bibliographie

- ADORNO Theodor W. et BENJAMIN Walter, 2006, *Correspondance 1928-1940*, Paris, Gallimard.
- AKRICH Madeleine, 1993, « Les objets techniques et leurs utilisateurs, de la conception à l'action », *Raisons pratiques*, vol. 4, p. 35-57.
- BARDIÈS-FRONTY Isabelle, BOEHM Barbara et DUNN-VATURI Anne-Elizabeth éd., 2012, *Art du jeu, jeu dans l'art. De Babylone à l'Occident médiéval*, Paris, RMN - Grand Palais.
- BOELSTORFF Tom, 2013, *Un anthropologue dans Second Life. Une expérience de l'humanité virtuelle*, Louvain-la-Neuve, Academia.
- CASILLI Antonio et CARDON Dominique, 2015, *Qu'est-ce que le digital labor?* Paris, INA.
- CERTEAU Michel (DE), 1980, *L'invention du quotidien*, Paris, Union générale d'éditions.
- COCHOY Franck éd., 2004, *La captation des publics. C'est pour mieux te séduire, mon client...*, Toulouse, Presses universitaires du Mirail.
- DAYAN Daniel, 1986, « Copyrighted subcultures », *The American Journal of Sociology*, vol. 91, n° 5, p. 1219-1228.
- HAMAYON Roberte, 2012, *Jouer. Étude anthropologique à partir d'exemples sibériens*, Paris, La Découverte.
- HENRIOT Jacques, 1989, *Sous couleur de jouer. La métaphore ludique*, Paris, José Corti.
- HINE Christine, 2000, *Virtual Ethnography*, Londres, Sage Publications.
- HUIZINGA Johan, 1988 [1938], *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard.
- INGOLD Tim, 2007, « Materials against materiality », *Archaeological Dialogues*, vol. 14, n° 1, p. 1-16.
- KESSOUS Emmanuel, MELLET Kevin et ZOUINAR Moustafa, 2010, « L'économie de l'attention. Entre protection des ressources cognitives et extraction de la valeur », *Sociologie du travail*, vol. 52, n° 3, p. 359-373.
- MALLARD Alexandre, 2011, « Explorer les usages, un enjeu renouvelé pour l'innovation des TIC », *Communiquer à l'ère numérique. Regards croisés sur la sociologie des usages*, J. Denouel et F. Granjon éd., Paris, Presses des Mines.
- MÄYRÄ Frans éd., 2014, numéro thématique « Physical and Digital in Games and Play », *toDIGRA*, vol. 1, n° 3.
- RENONCIAT Annie et MANSON Michel éd., 2012, dossier « La culture matérielle de l'enfance : un nouvel horizon de recherche » [en ligne], *Strenæ*, n° 4, [URL : <http://strenae.revues.org/600>], consulté le 25 janvier 2015.
- SOTAMAA Olli, 2010, « Play, create, share? Console gaming, player production and agency », *The Fibreculture Journal*, n° 16, [URL : <http://sixteen.fibreculturejournal.org/play-create-share-console-gaming-player-production-and-agency>], consulté le 09 janvier 2015.

STARK David, 2011, *The Sense of Dissonance. Accounts of Worth in Economic Life*, Princeton, Princeton University Press.

TAYLOR Tina L., 2006, *Play Between Worlds. Exploring Online Game Culture*, Cambridge, MIT Press.

WENDLING Thierry, 2002, *Ethnologie des joueurs d'échecs*, Paris, Presses universitaires de France.

WITTGENSTEIN Ludwig, 2014 [1953], *Recherches philosophiques*, Paris, Gallimard.

ZWEIG Stefan, 2013 [1943], *Le Joueur d'échecs*, Paris, Flammarion.