

Projet postdoctoral : analyse de l'expérience ludique dans les industries culturelles et créatives

Régis Catinaud
Docteur en épistémologie et en philosophie
regis.catinaud@gmail.com

Projet proposé dans le cadre du LabEx ICCA – industries culturelles et création artistique

Laboratoire *EXPERICE* – Centre de Recherche Inter-universitaire *Expérience Ressources Culturelles Éducation*, Axe B : « *Loisir, jeu et objets culturels de l'enfance* »

1 Description du projet

Ce projet se donne pour objectif d'étudier les nouvelles formes d'expérience ludique proposées par les industries culturelles et créatives, et de fournir des outils sociologiques opérants pour les analyser. Il s'inscrit, en ce sens, dans la continuité de nos précédents travaux sur le « tournant pratique » en sciences sociales, dans lesquels nous cherchions à évaluer la pertinence de plusieurs concepts que les auteurs de ce courant ont développés pour étudier les pratiques sociales dans différents contextes (CATINAUD 2016). Avec le présent projet, nous avons l'intention d'étendre ces travaux au domaine des sciences du jeu, pour analyser l'évolution des pratiques ludiques.

Sur cette question, nous poursuivrons les réflexions menées par Gilles Brougère sur l'évolution de la place du jeu dans les industries culturelles, et sur les conséquences de ces mutations sur notre façon de *penser* le jeu (BROUGÈRE 2015). Une approche qui met en lumière l'« extension du domaine du jeu » et l'émergence de nouvelles pratiques liées aux jeux (induites par l'apparition de nouveaux objets, technologies, dispositifs ou industries ; consoles, casques de réalité virtuelle, salles de jeu d'évasion, jeux vidéos, etc.) qui ont bouleversé notre façon de concevoir le jeu. Avec le phénomène de ludicisation (ou *gamification*), c'est-à-dire l'extension des processus liés au jeu à des domaines où il était jusqu'à présent absent, les frontières qui séparaient le jeu d'autres espaces sociaux se sont brouillées, au point de rendre plus difficile l'identification de ce qui fait la spécificité du jeu et de l'expérience ludique.

Avec ce projet de recherche postdoctoral, nous avons l'intention de construire des outils, issus de la théorie des pratiques, qui puissent rendre compte de ces nouvelles formes d'expérience ludique. Nous chercherons en particulier à déterminer si l'« extension du domaine du jeu », entraînée par une industrie en pleine mutation, a effectivement produit de nouvelles formes d'expériences, ou s'il s'agit d'expériences anciennes portées par de nouveaux supports ; et comment il est possible de rendre compte de ces expériences, de les analyser et de les comparer.

Pour répondre à ces questions, nous aménagerons un terrain d'étude sur les jeux d'évasion (ou *escape games*). Du point de vue de l'analyse, ces jeux ont l'immense intérêt d'être présents, sous différentes formes, dans la majorité des industries du jeu (jeux vidéo, jeux de plateau, jeux de rôle, salles de jeu d'évasion, jeux éducatifs, jeux conçus pour l'univers professionnel). Se concentrer sur cette thématique transversale nous permettra de rendre compte efficacement des variations de l'expérience ludique dans les différents supports proposés par les industries culturelles ; et ainsi de mieux comprendre les rapports entre l'offre ludique et les expériences de jeu.

Cette recherche empirique sur les jeux d'évasions s'appuiera sur des outils quantitatifs calibrés pour étudier ce que nous avons appelé l'« expérience ludique » (*e.g.*, les « indicateurs de l'expérience utilisateur » développés dans le recherche appliquée en marketing (ALBERT et TULLIS 2013)) ainsi que sur des séries d'entretiens conduits auprès de joueurs, de créateurs, d'industriels et d'experts du jeu (analystes, animateurs, responsables de formation, etc.). À partir de ce terrain, nous espérons construire des outils d'analyse qui nous permettront de réfléchir sur les transformations opérées sur le concept de jeu, sur les nouvelles façons de l'étudier dans les disciplines académiques liées au jeu (*game studies*, *game theory*, sciences du jeu), et ce en gardant à l'esprit une exigence épistémologique : que ces outils puissent être conjointement utilisés par ces différentes disciplines, ou tout du moins qu'ils permettent de dessiner les conditions d'un dialogue entre elles.

2 Perspective du projet

Plusieurs lignes directrices sont à l'origine de ce projet postdoctoral, à commencer par un travail de thèse en épistémologie des sciences sociales qui portait sur l'analyse des pratiques (CATINAUD 2016), (CATINAUD 2015), (CATINAUD et WIEBER 2014). Ces recherches se sont étendues, à la suite du doctorat, vers le domaine du jeu et de la pratique ludique. La pratique du jeu fournit en effet un cas d'étude intéressant pour l'analyse des pratiques, étant donné notamment la diversité de ses formes et de ses composantes : la pratique ludique recouvre une grande variété de cultures du jeu, avec des matériels très divers (consoles de jeu, jouets, langage, gestes, jeu de rôles, etc.), elle se déploie sur des temporalités multiples (de quelques secondes à plusieurs jours), dans des cadres de réalité pluriels (contexte matériel concret, monde virtuel, univers abstrait ou imaginaire), avec un nombre d'acteurs variable (de un à des milliers de joueurs), faisant intervenir parfois même des joueurs non-humains (intelligences artificielles, scripts, automates). Aussi, comprendre le jeu *en tant que pratique*, pourrait nous permettre de comprendre comment s'agencent les différents éléments des activités sociales et, en retour, de poser à nouveaux frais la question de la spécificité du jeu.

Cet intérêt pour le jeu et les pratiques ludiques est lié à une autre initiative, locale, qui a été lancée à la fin du doctorat, en 2016, dans la ville de Montpellier. Avec un groupe de passionnés, nous avons créé une association spécialisée dans les interactions entre jeu et philosophie : *Les Ateliers Ludosophiques*¹. Cette association, qui regroupe après un an d'existence une dizaine d'adhérents et emploie deux salariés, a pour vocation de réaliser des expérimentations, à travers des animations et la création de dispositifs ludiques, pour explorer les relations entre l'univers ludique et le monde de la philosophie. Dans un premier sens, du ludique vers la philosophie, elle cherche à proposer des dispositifs ludo-éducatifs, utilisés dans l'animation et la médiation scientifique, pour s'initier à la philosophie et au sens critique. Dans le sens inverse, de la philosophie vers le ludique, elle vise à promouvoir la recherche en philosophie du jeu (avec un accent particulier sur les jeux de plateau et les jeux de rôles que la recherche actuelle, essentiellement focalisée sur les jeux vidéo, tend à négliger). Ce projet postdoctoral est en partie né dans le cadre des réflexions portées par cette association.

Enfin, le dernier objectif que nous poursuivons est la constitution d'une épistémologie du jeu. Cette perspective, contrairement aux deux précédentes, est fixée à l'horizon, comme un point de fuite qui dépasse largement les limites de ce contrat post-doctoral, mais qui donne une direction générale au projet. Par « épistémologie du jeu », nous entendons une étude critique qui s'attache à évaluer les différentes approches académiques du jeu ; une recherche qui s'applique à détailler les différentes formes que peuvent prendre les savoirs du jeu (*i.e game theory, game studies, sciences du jeu, etc.*), tout en s'interrogeant sur leurs méthodologies, leurs apports spécifiques et leur manière de conceptualiser ce que sont les jeux, les joueurs et les expériences de jeu². Nous espérons que cette enquête de long terme puisse nous amener à tirer des enseignements sur les outils que peuvent utiliser les sociologues pour étudier des phénomènes aussi difficiles d'accès que l'expérience de jeu dans des contextes précis (en prolongeant, par exemple, les travaux de (GOFFMAN 1974)).

3 Méthode

3.1 Un bref état des lieux

Dans les recherches académiques contemporaines qui se sont intéressées à la question du jeu et à ses transformations récentes dans les industries culturelles, il est un constat qui revient très fréquemment : celui de l'« explosion du ludique » ou encore de l'« extension du domaine de jeu »³. Ces expressions traduisent cette tendance à l'*intensification* des pratiques ludiques, et celle de leur *diversification* vers de nouveaux objets ou de nouvelles activités culturelles dont elles étaient jusqu'à présent absentes. Nous pouvons par exemple penser au récent phénomène de la « ludicisation » (ou *gamification*) des contenus ou des activités dans des domaines aussi variés que la communication d'entreprise, la propagande, ou l'éducation (SAVIGNAC et al. 2017).

1. <http://ateliers-ludosophiques.fr>

2. Cf. (TRICLOT 2013) qui amorce cette question dans son étude sur l'opposition entre *game* et *play*, défendus respectivement par des lectures de Jesper Juul et Jacques Henriot : « La question ontologique – le jeu est-il prioritairement de l'ordre du *game* ou *play*? – se subordonne à la question épistémologique : quelles formes peuvent prendre les savoirs du jeu? ».

3. On trouve ces expressions respectivement chez (SCHMOLL 2011) et (BROUGÈRE 2015). Cf. également (COTTA 1980) pour un constat similaire.

Ces tendances, qui s’observent depuis les années 1980 avec l’émergence des jeux vidéos et leur popularité croissante, se sont accentuées jusqu’à rendre l’identification de la spécificité du jeu de plus en plus difficile à saisir. Le jeu-vidéo a aujourd’hui largement débordé les espaces restreints et codifiés qui lui étaient réservés depuis les années 80 ; il se mêle à d’autres activités sociales, comme le monde éducatif ou professionnel, avec l’apparition ces dernières années des *serious games* (ALVAREZ 2007). À l’inverse, de nouveaux équipements technologiques qui ont été développés pour les jeux, comme les casques de réalité virtuelle ou les équipements haptiques, commencent à être récupérés et réadaptés pour convenir à d’autres utilisations. Dans l’industrie plus ancienne des jouets et des jeux de plateaux, de nouvelles pratiques et de nouveaux gadgets numériques sont également apparus, avec par exemple l’utilisation d’applications qui viennent accompagner (ou affronter) le joueur dans une partie, ou l’introduction d’éléments ludiques en provenance d’autres univers, comme les Intelligences Artificielles, qui ont pu être rapportées sous des formes analogiques dans les jeux de plateaux (les Automa). Et dans cette explosion du ludique, nous pourrions aussi évoquer la création de nouvelles expériences de jeu, comme les jeux d’évasion (*escape rooms*) pour ne citer qu’un exemple marquant de ces dernières années. Cette diversification des pratiques ludiques et des formes du jeu fragilise les grilles de lecture classiques sur lesquelles reposaient nos conceptions du jeu.

Ces transformations se sont naturellement accompagnées d’une remise à plat de la question du jeu lui-même dans le champ scientifique, et du développement de disciplines académiques qui se sont spécialisées dans l’analyse de ces rapports entre jeu et société. Ces approches ne sont bien entendu pas unifiées. Il existe plusieurs perspectives, plusieurs « écoles » pourrait-on dire, avec leurs dissensions – comme l’opposition désormais devenue classique entre narratologie et ludologie dans la littérature américaine (JUUL 2001) –, et avec leurs différentes manières de concevoir l’objet « jeu » et de l’interroger – mentionnons à cet égard la grande disparité qui existe entre l’approche formelle et mathématique des jeux que l’on trouve dans la *game theory*, l’approche plus centrée sur le jeu (l’objet jeu, le *game*), sa culture, son sens, et sa conception dans les *game studies* anglo-saxonnes (RUEFF 2008), et enfin l’approche plus ciblée sur l’expérience de jeu, le *play*, la façon dont les jeux affectent les joueurs et se conçoivent par conséquent dans cette interaction, que l’on trouve dans les recherches françaises en sciences du jeu (BROUGÈRE 2013).

Une des conséquences importantes de cette « explosion du ludique » qui est aussi intervenue dans le domaine académique est la remise en cause des définitions classiques du jeu, qui n’avaient alors que peu été discutées depuis leur établissement par des théoriciens comme Huizinga ou Caillois. Ces premières approches, sociologiques, ou historico-culturelles du jeu avaient encore l’espoir de pouvoir trouver une définition du jeu objective, voire universelle, en dégagant par exemple des caractéristiques considérées comme fondamentales⁴. Avec le développement des *game studies*, intéressées par la question du jeu (sans joueur : le *game*) et des *sciences du jeu*, plus centrées sur l’expérience ludique (le *play*), les options se sont ouvertes, et l’objet « jeu » est devenu de plus en plus complexe, au point où il semble impossible de s’accorder sur une définition unifiée du jeu, valable pour toutes les situations.

3.2 Le projet

Notre projet de recherche intervient à ce point. Inscrit dans la lignée des travaux de Jacques Henriot et de Gilles Brougère, il prend au sérieux la question de l’expérience du jeu, c’est-à-dire de la façon dont le jeu se pratique et se conçoit dans l’esprit du joueur. Le problème est que cette dimension d’expérience est bien souvent rétive à l’analyse ; elle ne se capte qu’indirectement, par des gestes, des attitudes ou des paroles, c’est-à-dire des éléments difficiles à saisir ou à quantifier. Une question subsiste donc pour les sciences du jeu : comment est-il possible de construire une connaissance du jeu qui se fonde sur l’expérience des joueurs, sachant que cette expérience est bien souvent insondable, car subjective ? Comme le remarque (TRICLOT 2013), le risque « est de se retrouver cantonné à une forme de subjectivisme ou à l’introspection comme seule méthode », et de ne pas être capable de produire des études aussi pertinentes que l’approche ludologique des *game studies*. « De ce point de vue, ajoute-t-il, la supériorité de l’approche ludologique classique est indéniable. Non seulement, elle produit un objet de savoir, mais cet objet est lui-même construit sur le modèle le plus élevé de science, puisqu’il s’agit d’un objet qui ressemble à un objet mathématique, les jeux s’identifiant à des systèmes formels ». Le problème reste que l’approche ludologique semble impuissante à expliquer certaines pratiques ludiques ou une partie des orientations actuelles prises dans l’industrie et les activités liées aux jeux car elles n’ont aucun

4. Cf. la réflexion de (SCHMOLL 2011). Cf. également (HENRIOT 1989) qui récuse l’idée de pouvoir délimiter des critères objectifs pour saisir le concept de jeu.

moyen de rendre compte de l'expérience du joueur, de ce qui constitue sa pratique de jeu, et par conséquent de ce qu'il va vouloir rechercher dans les jeux.

Aussi, une des voies que nous entrevoyons est d'utiliser certains éléments de caractérisation des jeux propres à la ludologie et aux *game studies*, et de les rattacher, au sein d'un même outil, à des concepts que l'on retrouve dans les sciences du jeu. Et pour opérer ce rapprochement, nous avons l'intention d'utiliser une des notions de la théorie des pratiques – celle d'« activité » – dans laquelle sont mêlés à la fois des objets matériels, concrets et tangibles, et des intentions fugaces, des mouvements corporels, des stratégies et des représentations d'un ensemble d'acteurs qui vivent le jeu de manière subjective (SOLER et CATINAUD 2014).

Plusieurs auteurs des sciences du jeu ont déjà défriché le terrain en proposant des outils qui permettent d'approcher et de conceptualiser l'expérience ludique⁵. Tous ces outils, sur lesquels nous nous appuyerons, ont comme dénominateur commun l'idée de saisir l'expérience ludique en se focalisant sur les situations dans lesquelles elle se présente, aussi bien que les pratiques et les représentations convoquées par les joueurs dans ces moments précis. Une intuition qui n'est pas sans rappeler les différentes tentatives de la théorie des pratiques pour décrire l'expérience quotidienne, locale et particulière des agents sociaux (CETINA, SCHATZKI et VON SAVIGNY 2005).

3.3 Développement

Dans ce projet de recherche, nous suivrons deux pistes parallèles et corrélées. La première, théorique, nous amènera vers la littérature des sciences du jeu. Rappelons que notre intention est de construire des outils pour analyser les pratiques ludiques. Par conséquent, nous chercherons d'abord à identifier quels sont, pour les sciences du jeu, les critères pertinents pour évaluer les outils que nous proposerons. La deuxième piste, plus empirique, nous amènera sur le terrain des industries du jeu à partir desquels nous ferons émerger un sens de ce à quoi peut correspondre une « expérience de jeu ».

D'un point de vue théorique, notre but sera d'étudier la façon dont le jeu se constitue en tant que pratique, en tant que « manière de faire » spécifique, en fonction d'un cadre d'observation donné (ou en fonction d'un « cadre d'expérience » pour reprendre la terminologie de Goffman). Nous prenons justement comme point de départ ce moment de la pensée d'Henriot (que l'on trouve dans *Sous couleur de jouer*) qui s'approche le plus de ce que l'on pourrait appeler « une analyse en pratique ». Un moment où l'expérience de jeu (ou la « pensée du jeu ») est décrite comme « procès métaphorique » qui prend ses distances avec le réel pour opérer comme « au second degré », dans un espace où il est défini comme un jeu, avec ses significations propres. Du point de vue de la théorie des pratiques, cela signifie que le jeu n'est pas un objet abstrait, en soi, indépendant du monde ou des joueurs, et qu'il ne pourrait donc pas être défini *a priori*, mais qu'il émerge de ce processus de distanciation, de cette interaction entre un joueur, un cadre (des règles), un monde (matériel ou imaginaire) et des intentions. C'est véritablement l'interaction située qui forme le jeu, et qui fait intervenir aussi bien des éléments matériels et objectifs, que des attitudes et des points de vue subjectifs. Et par conséquent c'est cette interaction qu'il nous faut commencer à examiner pour comprendre ce que sont les jeux.

Pour analyser cette interaction entre le jeu et l'expérience de jeu, nous nous appuyerons donc sur la théorie des pratiques, et plus particulièrement sur la notion d'« activité » (SCHATZKI 1996), qui nous semble extrêmement pertinente pour prolonger cette enquête épistémologique sur les manières de saisir ce que peut être l'*expérience ludique* prise dans différents contextes. Le concept d'activité est en effet un outil théorique intéressant : il est utilisé par certains théoriciens de la pratique pour mettre en relation les différentes composantes qui se rassemblent et qui prennent leur sens dans une activité. Ces éléments de l'activité sont aussi bien matériels et physiques (ou « extérieurs ») que subjectifs et abstraits (ou « intérieurs ») ; il s'agit d'outils, d'intentions, de sujets, de représentations, de séquences temporelles, d'espaces, etc. La notion d'activité a donc l'immense avantage de pouvoir lier des éléments objectivables et concrets à des entités plus évanescentes et difficilement saisissables, c'est-à-dire qu'elle pourrait être une bonne candidate pour maintenir ensemble les deux pôles des approches contemporaines du jeu : celles qui commencent par les objets (le *game*) et celles qui se concentrent sur les expériences (le *play*).

Concernant maintenant l'enquête de terrain, notre intention est de rechercher, dans diverses industries du jeu – jeu vidéo, jeu de plateau, jeu d'immersion grandeur nature, jeu éducatif, jeu de rôle, etc. – la façon dont l'« expérience de jeu » s'agence et s'exprime. Plus spécifiquement, nous investirons la thématique des jeux d'évasion, qui est présente sous une grande variété de

5. Les « régimes d'expérience » chez (TRICLOT 2011), les « éléments de définition » chez (HENRIOT 1989), les critères d'analyse fondés sur le « second degré » de (BROUGÈRE 2005), les « cadres d'activité » de (BERRY 2015), inspirés des « cadres secondaire de l'expérience » de (GOFFMAN 1974).

formes dans l'industrie du jeu (jeux vidéo, jeux de plateau, et les nouvelles « salles d'évasion »), et qui commence même à s'étendre, à travers le phénomène de la ludicisation, à des domaines qui n'utilisaient jusqu'alors pas le support du jeu (*e.g.* les jeux d'évasion ludo-éducatifs du réseau d'éducation Canopé). Le choix de cette thématique est intéressant pour deux raisons : premièrement les jeux d'évasion, et notamment la nouvelle industrie des salles d'évasion, sont encore peu investis par la recherche ; et deuxièmement, parce qu'elle est transversale : c'est une thématique qui permet de bien observer les variations de l'expérience ludique, relativement à un support ou à un contexte de jeu, selon les différentes industries du jeu.

En termes de méthodologie, nous chercherons d'abord à réadapter les indicateurs de l'expérience utilisateur (*user experience metrics* (ALBERT et TULLIS 2013)) pour les ajuster à l'évaluation des activités ludiques. Nous accompagnerons cette analyse d'une étude qualitative de cette expérience, réalisée sur plusieurs acteurs (joueurs, créateurs, concepteurs et autres experts du jeu), en les questionnant sur leur conception du jeu, leurs représentations, leurs attentes, leurs ressentis, leurs pratiques, etc.

Indiquons, pour finir, que cette enquête n'aura pas pour but d'établir une définition objective et définitive du jeu, mais au contraire de reconnaître sa malléabilité, la pluralité de ces formes, et par conséquent la nécessité de forger des outils adaptés pour l'étudier, plutôt que des définitions figées. Si le cadre de définition classique du jeu a explosé (et d'ailleurs qu'en reste-t-il aujourd'hui ?), nous ne devons pas pour autant abandonner tout espoir de circonscrire l'espace du jeu, ou tout du moins de l'approcher et de le saisir par une analyse conceptuelle.

4 Programme de travail, productions attendues et budget

Programme de travail

- *Septembre 2018 - Octobre 2018* : Application de nos précédents recherches sur la pratique au cadre de l'activité ludique. Construction d'un outil prototype, fondé sur la notion d'activité, pour sonder l'expérience ludique, à partir de la littérature des science du jeu et des indicateurs de l'expérience utilisateurs. Tests (micro-terrains, évaluation par les pairs).
- *Novembre 2018 - Février 2019* : Conduite d'entretiens, calibrés sur notre outil prototype, auprès de joueurs, créateurs de jeu, industriels et de différents experts.
- *Mars 2019 - Mai 2019* : Analyse et interprétation des résultats.
- *Juin 2019 - Août 2019* : Rédaction et publication des résultats.

Productions attendues

La réussite de ce projet pourra notamment être évaluée par ses productions. Si l'étude ne rencontre pas de difficulté particulière dans sa mise en place, nous envisageons de réaliser deux publications, qui seront le résultat de ces deux enjeux croisés : outils pour l'analyse des pratiques ludiques, évaluation des expériences des joueurs dans des différentes industries culturelles (en terme de support et de contexte).

Nous envisageons de proposer ces travaux dans deux revues, une francophone, et une étrangère, pour continuer à faire connaître la conception des *sciences du jeu* (*e.g.*, *Revue des sciences sociales*, *Game studies*, *Games and Culture* ou *Sciences du jeu*).

Nous proposerons également notre participation à des colloques internationaux sur les sciences du jeu pour présenter les résultats de nos travaux (*e.g.*, le colloque annuel de l'Association canadienne d'études vidéoludiques, le colloque de la Digital Games Research Association).

Dans un objectif de médiation scientifique, nous proposerons en 2019 avec l'association *Les Ateliers Ludosophiques*, un cycle de trois conférences grand public sur le thème « jeu et industrie du jeu » à l'Université du Tiers-Temps de Montpellier.

Activités connexes

Nous participerons aux activités scientifique du Labex ICCA, comme l'organisation de l'Université d'été, et aux séminaires du laboratoire EXPERICE liés aux *sciences du jeu*.

Budget prévisionnel

- Salaire : 2826 euros brut mensuel
- Déplacements et frais d'inscription aux conférences (2 max) : 1000 - 1500 euros

Références

- ALBERT, William et Thomas TULLIS (2013). *Measuring the user experience: collecting, analyzing, and presenting usability metrics*. Newnes.
- ALVAREZ, Julian (2007). “Du jeu vidéo au serious game: approches culturelle, pragmatique et formelle”. Thèse de doct. Toulouse 2.
- BERRY, Vincent (2015). *Et si le jeu vidéo n'était qu'un jeu?* Penser le jeu, Nouveau monde, Collection ICCA.
- BROUGÈRE, Gilles (2005). *Jouer/apprendre*. Paris, Economica.
- (2013). “Jacques Henriot et les sciences du jeu ou la pensée de Villeteaneuse”. In : *Sciences du jeu* 1.
- (2015). *Penser le jeu*. Nouveau monde, Collection ICCA.
- CATINAUD, Régis (2015). “Sur la distinction entre les connaissances explicites et tacites”. In : *Philosophia Scientiae*.
- (2016). “Qu'est-ce qu'une pratique?: théories et théorisation des pratiques”. Thèse de doct. Université de Genève, Université de Lorraine.
- CATINAUD, Régis et Frédéric WIEBER (2014). “Theoretical Artifacts and Theorizing Practices”. In : *Science After the Practice Turn in Philosophy, History, and the Social Studies of Science*. Sous la dir. de Léna SOLER et al. London : Routledge.
- CETINA, Karin Knorr, Theodore R SCHATZKI et Eike VON SAVIGNY (2005). *The practice turn in contemporary theory*. Routledge.
- COTTA, Alain (1980). *La société ludique: la vie envahie par le jeu*. Grasset.
- GOFFMAN, Erving (1974). *Frame analysis: An essay on the organization of experience*. Harvard University Press.
- HENRIOT, Jacques (1989). *Sous couleur de jouer, La métaphore ludique*. José Corti.
- JUUL, Jesper (2001). “Games telling stories? A brief note on games and narratives”. In : *Game studies* 1.1.
- RUEFF, Julien (2008). “Où en sont les «game studies»?” In : *Réseaux* 5.
- SAVIGNAC, Emmanuelle et al. (2017). *Le travail de la gamification. Enjeux, modalités et rhétoriques de la translation du jeu au travail*. Nouveau monde, Collection ICCA.
- SCHATZKI, Theodore R (1996). *Social practices: A Wittgensteinian approach to human activity and the social*. Cambridge University Press.
- SCHMOLL, Patrick (2011). “Sciences du jeu: état des lieux et perspectives”. In : *Revue des sciences sociales* 45.
- SOLER, Léna et Régis CATINAUD (2014). “Toward a Framework for the Analysis of Scientific Practices”. In : *Science After the Practice Turn in Philosophy, History, and the Social Studies of Science*. Sous la dir. de Léna SOLER et al. London : Routledge.
- TRICLOT, Mathieu (2011). *Philosophie des jeux vidéo*. Paris, Zones.
- (2013). “Game studies ou études du play?. Une lecture croisée de Jacques Henriot et de Jesper Juul”. In : *Sciences du jeu* 1.