

Le « non-jeu » : une pratique à interroger

Colloque international « Entre le jeu et le joueur : écarts et médiations »

Liège, 26 octobre 2018

Rémi Cayatte, CREM & IDEA, Université de Lorraine – Gresec, Université Grenoble Alpes

« Au jeu pris comme structure s'oppose le jouer défini comme acte du sujet jouant [...]. »
(Henriot, 1969 : 28)

L'objet de cette communication est de se pencher sur une pratique de jeu « paradoxale », caractérisée par un refus du contrat ludique, une posture que j'appellerai pour l'instant le « non-jeu ». Ce que j'entends par ce terme de non-jeu, c'est ce qui se produit lorsqu'un joueur, en plus de ne pas jouer le jeu, va jusqu'à ne pas jouer *au* jeu.

Avant de définir ce qui caractérise cette posture de jeu particulière, je reviendrai d'abord sur les manières dont le jeu en tant qu'activité a pu être défini par opposition au jeu en tant que structure, puis sur un exemple particulièrement éclairant de non-jeu : la série de vidéos *Far Lands or Bust*, qui permet de repenser cette opposition en raison de la posture de non-jeu qu'elle met en scène.

Jacques Henriot définit dans *Le Jeu* ce qu'il appelle le jeu, par contraste avec le jouer (Henriot, 1969 : 28). Ce faisant, il oppose à l'activité ludique entendue comme une structure objective et externe, à l'actualisation de cette structure, pensée comme actes, attitudes et engagements, internes et subjectifs. Cette opposition chez Henriot entre le jeu au sens de *play* et au sens de *game* (Triclot, 2013 : 4) existe de manière relativement similaire dans de nombreux travaux, récents ou non. Je pense en particulier aux deux ouvrages d'Ian Bogost et Miguel Sicart, qui partagent avec Henriot une réflexion sur la nature ou les natures du jeu. Ces deux ouvrages ont en commun de mettre en avant une séparation similaire entre le jeu comme structure (*game*) et le jeu comme exploration et appropriation (*play*), et partagent un même recours à la notion de limites comme démarcation entre ces deux pôles du jeu :

« Les jeux [games] ne sont pas attirants parce qu'ils sont *funs*, mais parce qu'ils sont *limités*. [...] » (Bogost, 2016 : x)

« Les ordinateurs nous procurent le plaisir d'une expérience circonscrite, limitée et logique ; jouer nous procure du plaisir dans l'acte de briser ces limites pour se les approprier » (Sicart, 2017 : 89)

Si je reviens rapidement sur cette manière de penser les formes du jeu comme structure et activité, comme limites et exploitation de ou dans ces limites, c'est parce que la posture de non-jeu mentionnée plus avant nous donnera dans la suite de cette communication l'opportunité de repenser cette séparation entre *game* et *play*.

Pour illustrer cette posture particulière de non-jeu, de non-engagement avec une structure ludique, je prendrai comme exemple principal la série de vidéos *Far Lands or Bust* partagée par Kurtjmac sur la plateforme Youtube, depuis mars 2011¹.

Le principe de cette série de vidéo et d'occasionnels *livestreams* est le suivant : suite à une mention des « Far Lands » par Notch, le créateur de *Minecraft* dans un billet de blog², Kurt décide d'enregistrer son propre voyage dans *Minecraft* vers ces Far lands. Ces terres éloignées désignent l'endroit où la génération de terrain procédurale du jeu ne parvient plus à fonctionner correctement, ce qui forme une limite claire à une expansion de l'espace de jeu généralement pensée comme infinie. Lorsque le créateur de *Minecraft* mentionne ces Far Lands, il précise qu'ayant le sentiment qu'aucun joueur n'a jamais et ne pourra jamais se rendre aussi loin dans le jeu de manière « normale », il n'envisage pas de chercher à corriger ce problème de génération du terrain.

C'est ce billet de blog qui va finir par déclencher l'aventure de Kurt vers ces terres éloignées. Commencé en mars 2011, son voyage se poursuit toujours aujourd'hui, 7 ans et plus de 700 épisodes plus tard. Jusqu'à présent, Kurt a réussi à parcourir environ un tiers du chemin qui le sépare du centre du monde que *Minecraft* a généré pour lui, à son extrême limite. S'il parvient à garder la même cadence, on estime qu'il lui faudra encore une quinzaine d'années pour espérer parvenir, un jour, aux *Far Lands*.

Je n'essaierai pas de résumer ici les plus de 700 épisodes de la série, mais je vais néanmoins prendre le temps de revenir sur certains des premiers épisodes. D'une part parce qu'ils mettent particulièrement en lumière ce qui a amené Kurt à se lancer dans cette entreprise, mais aussi parce qu'ils soulignent ce qui différencie ce joueur des nombreux autres utilisateurs de *Minecraft* : une manière de jouer, tout en retrait, qui ne se confronte jamais aux limites de la structure ludique et n'explore pas ou peu les possibles que cette structure génère, ce qui en fait une forme particulièrement radicale de non-jeu.

¹ *Far land or Bust – The Complete Quest to the Edge of Minecraft*

:https://www.youtube.com/user/kurtjmac/playlists?view=50&sort=dd&shelf_id=13

² *The World of Notch*, "Terrain generation, Part 1" : <https://notch.tumblr.com/post/3746989361/terrain-generation-part-1>

Après deux premiers épisodes dans lesquels il explique les principes de fonctionnement de *Minecraft*, et notamment la génération du terrain, dès le troisième épisode Kurt mentionne le billet de blog dont j'ai parlé auparavant. Il précise que s'essayer à voyager « normalement » (j'y reviendrai par la suite) jusqu'aux terres lointaines ne ferait sans doute pas une très bonne série de vidéos YouTube.

Dans les vidéos suivantes, Kurt fait régulièrement quelques commentaires sur ses compétences, ses capacités, et ses envies, tout en mentionnant de temps à autre ces terres lointaines. Il précise ainsi, par exemple, à l'épisode 9 qu'il « n'a pas assez de patience » pour utiliser la *redstone*, une des ressources du jeu qui permet de créer des circuits électriques et des créations complexes. Auparavant, il avait précisé ne pas avoir d'intérêt pour les modifications de texture ou de *gameplay* que l'on peut ajouter au jeu de base : « je joue simplement comme ils me permettent de jouer » précise-t-il.

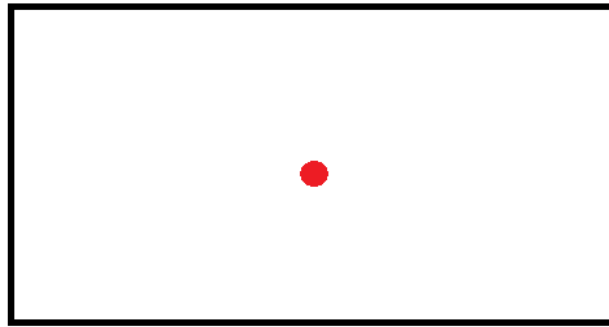
Après avoir bâti un abri dans l'épisode 10, il écarte directement cette possible direction de continuation de son expérience de jeu et de sa série de vidéos, en expliquant à ses spectateurs « je ne suis pas vraiment un bâtisseur ». Enfin, dans l'épisode 11, en chemin vers son point de départ après s'être perdu, il précise également « ne pas être quelqu'un de très créatif ».

Mais que faire dans *Minecraft*, et surtout quoi montrer sur YouTube, lorsque l'on n'est ni un bâtisseur, ni patient, ni créatif ? La réponse viendra dans cet épisode et le suivant : si Kurt n'est ni patient, ni créatif, il est en revanche « quelqu'un de simple, de très simple », et le germe planté quelques épisodes auparavant par son explication de la génération du terrain dans *Minecraft*, et le fait d'avoir mentionné le billet de blog de Notch sur les *Far Lands*, lui donne la piste pour continuer ses vidéos : « je vais aller aux *Far Lands*, je suis un aventurier ». Kurt commence alors, et continue à ce jour, à « jouer » à *Minecraft* en ne faisant qu'avancer tout droit, vers l'ouest, en espérant un jour atteindre le bord de cette espace de jeu immense qui se construit devant lui.

Les 10 premières vidéos de cette série illustrent un processus de jeu normal ou attendu de *Minecraft*, elles mettent en scène une utilisation « classique » du jeu (amasser des ressources, construire et fabriquer, puis explorer), mais une utilisation ici très condensée puisque, et c'est assez clair, Kurt s'ennuie très vite dans cette position d'utilisateur modèle (Genvo, 2008b : 2) ou idéal (Aarseth, 2007) de *Minecraft*.

Ce qui m'intéresse particulièrement dans ces onze premières vidéos d'avant le départ vers les terres lointaines, c'est la manière dont Kurt limite ses propres possibilités. Il fait parfois rapidement l'exercice d'un possible particulier (construire un abri par exemple), mais le plus souvent mentionne simplement des possibilités de jeu, et indique aux spectateurs qu'elles ne lui correspondent pas, se créant ainsi toutes sortes de limites, à la fois internes et personnelles (je ne suis pas quelqu'un de créatif), mais aussi concrètes (je ne vais donc pas récolter de quoi colorer des blocs de laine).

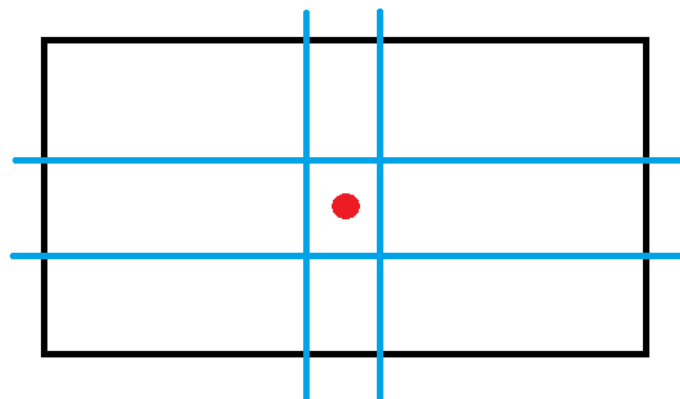
C'est cette position de retrait que je représente ici :



Positionnement du joueur par rapport à l'ensemble des possibles dans Minecraft

L'ensemble des possibilités du jeu sont ici représentée par un rectangle, et le parcours du joueur dans cet espace de possibilités est en rouge. Loin de se confronter aux limites et aux potentiels de la structure de jeu, Kurt se retrouve donc au début de l'épisode 11 au centre d'un vaste ensemble de possibles qu'il n'envisage pas ou plus d'explorer.

Illustrant particulièrement bien la posture de non-jeu, définie pour l'instant comme un refus d'engagement avec la structure ludique, Kurt et son avatar ne se déplacent que peu dans cet ensemble de possible. C'est finalement plus les limites du jeu qui se déplacent vers lui par l'intermédiaire des limitations imposées par le joueur à lui-même, des limitations, représentées ci-dessous en bleu qui sont pour moi la source d'une posture de non-jeu :

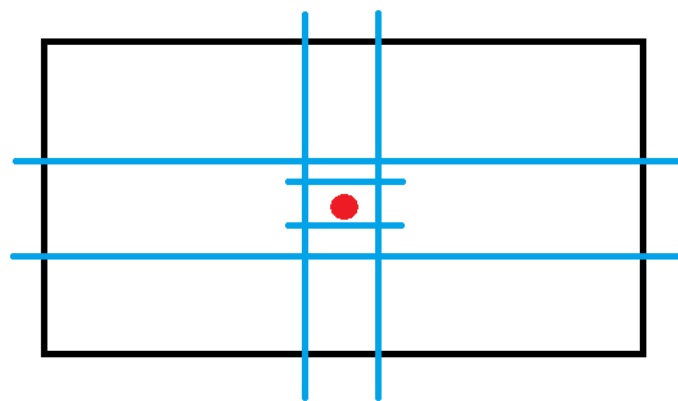


Processus de limitation des possibles

Au rectangle des possibles (qui aurait pu être un cercle, voire un cercle un peu magique pourquoi pas) s'en substitue donc un deuxième, qui se rétrécit au fil des premiers épisodes de la série de vidéos. Et ce n'est pas fini puisque, par la suite, après son départ vers les terres lointaines, Kurt s'impose de nouvelles limites, notamment celle d'emmener avec lui un loup

qu'il a domestiqué jusqu'à ces terres lointaines (épisode 32). Cette difficulté supplémentaire s'avère être de taille, et le forcera plusieurs fois à retourner sur ses pas pour récupérer son compagnon qu'il a perdu en chemin, ralentissant ainsi son voyage vers les terres lointaines.

La deuxième limite que Kurt s'impose en cours de route (épisode 31) est de ne pas appuyer sur la touche F3, qui permet de connaître la position exacte de son avatar dans l'espace de jeu, et donc d'avoir une idée de la distance parcourue jusqu'ici. Dans le but de « rendre utile » son voyage, il donne néanmoins la règle suivante à ses spectateurs comme à lui-même : à chaque pallier de dons faits à une œuvre de charité par ces spectateurs, il appuiera sur cette touche F3. Ceci a permis à ce joueur, ou ce non-joueur, de récolter à ce jour environ 400 000 dollars pour la fondation *Child's Play* :



Continuation du processus de limitation des possibles

Ce que ce processus de limitation permet à Kurt d'atteindre, c'est l'essence même du non-jeu, une manière d'interagir avec une structure ludique, le *game*, qui est si restreinte qu'elle se limite à une seule direction d'exploration des possibles (ici littéralement) et à une partie très réduite d'exploitation des possibilités de jeu : dans cet exemple, aller tout droit jusqu'à ce qu'il ne soit plus possible d'aller tout droit.

Si je reviens aux définitions établies de jeu et de jouer, de *game* et de *play* que j'ai pu rappeler au début de cette communication, on observe alors, paradoxalement, dans l'exemple de *Far Lands of Bust* un plaisir issu des limites d'une expérience de jeu. À la différence que, ici, ces limites sont internes et subjectives, et non externes, elles sont issues du « jouer » et non du jeu.

Ce non-jeu qui serait donc dans cet exemple le résultat d'un processus de limitations imposé au joueur par lui-même, relèverait alors du non-*play*, du refus ou de l'évitement du « jouer », mais pas du non-*game*. Kurt est dans l'exemple de *Far Lands or Bust* non pas attiré par les limites objectives du jeu (sauf une, très difficilement atteignable, et qui donne tout son sens et sa poésie à cette aventure) ni par la manière de s'approprier ces limites, mais par un

cheminement très personnel dans la structure de jeu, un cheminement qui prend soin de ne jamais se confronter directement avec ces limites.

Ce processus de limitation est naturellement à rapprocher d'un processus de détournement, au sens de récupération ou d'exploitation d'une œuvre par une utilisation habile des limites de cette œuvre. Mais, si détournement et non-jeu semblent à première vue partager une dynamique d'appropriation des contraintes imposées par structure de jeu, j'opposerai pour l'instant le détournement au non-jeu, ce dernier ayant davantage comme moteur de l'appropriation une certaine inaction et une relative passivité, plutôt qu'une utilisation *active* et *créative* de ces limites et contraintes.

Fanny Barnabé distingue dans son travail de thèse deux manières de détourner en matière de jeux vidéo, « deux grands modes de créations » d'œuvres dérivées (Barnabé, 2016 : 29) :

- Le détournement par le réagencement de la structure de jeu (du *game*)
- Le détournement par une performance ludique inédite (du *play*)

Le processus de limitation que j'ai pu souligner auparavant, tout en étant un détournement de la structure de jeu, est cependant un réagencement qui part de *l'attitude* du joueur face au jeu, un réagencement issu d'une manière de *jouer*, interne et subjective. Ainsi, en matière de non-jeu, et dans cet exemple en particulier, il n'y aurait pas de détournement du *play* (puisque'il s'agit de non-performance, que j'opposerai à toutes formes de *superplay*), ni de détournement *du game*, mais un détournement *par le game*, ce qui ferait de ce type de non-*play* un troisième mode de création d'œuvres dérivées.

Le voyage de Kurt, qui se décrit difficilement comme du « jouer », détournerai donc l'objet premier de *Minecraft*, par le vide, construisant ainsi une expérience extrêmement « circonscrite, limitée, et logique » pour reprendre Miguel Sicart (op. cit.), non pas tant en « performant » ou en détournant le fonctionnement d'un objet-jeu, qu'en ne tenant simplement pas compte de ce fonctionnement.

En m'appuyant toujours sur les recherches de Fanny Barnabé, qui définit le détournement comme « une forme marquée du jeu » (Barnabé, 2016 : 402), je propose de considérer le non-jeu comme une autre manière de détourner, une manière qui repose sur le fait de *ne pas* imprimer sa marque sur l'espace ou l'expérience de jeu.

Cet aspect non marqué est particulièrement visible dans le cas de Kurt, qui veille toujours au fil de son aventure à bien remplacer les blocs qu'il a pu détruire, à effacer ses constructions éphémères, et qui cherche à atteindre les terres lointaines sans poser de blocs pour faciliter son entreprise, préférant ainsi contourner un gouffre, que de construire un pont par exemple. C'est ce que ce joueur entendait par « atteindre normalement » les *Far Lands* : ne pas laisser

de traces dans un espace de jeu pourtant pensé pour la terraformation et la transformation, pour l'appropriation et la créativité.

Le non-jeu comme forme non marquée du jeu se retrouve dans d'autres exemples, dans d'autres manières de jouer qui ne se confrontent à aucunes limites du *game*, mais qui s'imposent un tel nombre de limitations internes, qu'il ne reste plus que peu de choses à faire, voire qu'une seule chose à faire.

Là où Kurt ne fait que marcher tout droit, Joseph Delappe, dans le cadre de son projet *dead-in-iraq* ne fait qu'écrire. Lorsqu'il « joue » à *America's Army* pour y construire à travers de la fenêtre de discussion du jeu un « monument commémoratif éphémère en ligne »³, en utilisant le pseudo « mort-en-iraq », il inscrit ainsi « mort-en-iraq : le nom, l'âge, l'affectation et la date de décès » d'un soldat américain ayant perdu la vie en Irak entre 2003 et 2011. Il aura fallu un peu plus de 5 ans à Joseph Delappe pour égrainer les noms de tous ces soldats, en espérant ainsi faire réfléchir les « vrais » joueurs sur le sens politique et géopolitique de leur utilisation de cette simulation développée à des fins de recrutement par l'armée américaine (Allen, 2011 : 43 ; Sicart, 2011 : 194).



```
[US Army] dead-in-iraq messaged: ERICK J HODGES 21 MARINE NOV 10 2004  
[US Army] -oszelptic messaged: dead stfu you dumb ****  
[FUBAR]me was shot by a driver.  
[US Army] turkeybird messaged: who cares
```

```
-=]FC[-LESTAT_SiK has entered the server and is waiting for PB authorization  
[US Army] -oszelptic messaged: dead... whats your point?  
[US Army] dead-in-iraq messaged: JUAN E SEGURA 26 MARINE NOV 9 2004  
[Enemy] cengizhan86 messaged: lol
```

À gauche : Joseph Delappe et *America's Army*, une forme de non-jeu ; à droite : deux exemples d'interaction entre non-joueur et joueurs

Plus qu'un détournement du *play* ou du *game*, il s'agit à mon sens également d'une forme de non-jeu. D'une part parce que Delappe prend soin de ne jamais jouer *au* jeu, mais plutôt de se jouer d'*America's Army*, ce qui est au cœur de sa démarche de sensibilisation sur les ressorts et les enjeux de cette simulation développée par l'armée américaine, mais également parce qu'il ne laisse pas sa marque sur l'espace ou l'expérience de jeu, il cherche plutôt à laisser sa marque sur l'expérience de jeux *des autres joueurs*.

Ce processus de limitation, même s'il est moins improvisé, est sensiblement le même que dans l'exemple de *Far Lands or Bust*. Joseph Delappe s'impose ainsi autant de limites qu'il est

³ Joseph Delappe, *dead-in-iraq* : <http://www.delappe.net/project/dead-in-iraq/>

possible, en ne contrôlant jamais l'avatar qu'il incarne. Ce dernier finissant généralement par être tué par les ennemis, voire par les membres agacés de sa propre équipe, puis par être expulsé du jeu, après avoir ajouté seulement quelques lignes de plus au monument commémoratif qu'il construit.

Si le premier point commun de ses deux postures de Joseph Delappe et de Kurtjmac tient à une limitation par l'inaction (ou presque-inaction), à un refus de participer à « faire fonctionner » normalement l'expérience de jeu qui leur est proposée. Le second me semble être la capacité de ces deux joueurs « extraordinaires » à délaissier la place de joueur, et en particulier de joueur modèle, qui leur est implicitement assignée, pour prendre, de force, la place d'auteurs. Dans les deux cas, ce sont bien eux les créateurs de limites, de contraintes et d'obligations, et donc les auteurs d'une structure ludique, d'un *game*.

Cette manière de reprendre les rênes de ce qui fait ou ne fait pas jeu, relativement passivement, ou plus passivement que prévu, en plus de nous permettre de repenser la dualité du jeu comme structure et attitude, nous permet également de remettre en question l'idée qu'une position d'auteur ne puisse se concevoir qu'en lien avec une utilisation *agissante* d'un dispositif de communication, ce que met en avant Michel de Certeau dans une réflexion sur le téléspectateur comme « pur récepteur » par exemple :

« L'enfant gribouille et tache son livre d'école [...]. Le téléspectateur n'écrit plus rien sur l'écran du poste. Il est délogé du produit, exclu de la manifestation. Il perd ses droits d'auteur, pour devenir, semble-t-il, un pur récepteur » (De Certeau, 1980)

Kurt, et Joseph, en se délogeant eux-mêmes du produit, transcendent ainsi une position de « pur récepteur » qui leur est implicitement assignée, en devenant des « non-joueurs ». Si l'inaction (et l'ennui) sont assez palpables dans mes deux exemples, en refusant l'impératif d'action du jeu (Genvo, 2008a), ces deux non-joueurs créent, et deviennent des auteurs. Ce qui ressort de ces expériences de jeu, c'est une prise de recul par rapport à *Minecraft* et à *America's Army*, et la création d'un discours particulier sur et dans ces jeux, plutôt poétique voire zen pour le premier, résolument politique pour le second.

Si, ergodiquement, extranoématiquement, pour reprendre Espen Aarseth (1997), rien ou très peu de choses se passent dans ces exemples, toute l'action et tout l'intérêt des voyages difficiles de Joseph et de Kurt se trouvent justement dans cette posture, interne et noématique, de non-joueurs, et d'auteurs. En refusant de rentrer dans la logique de fonctionnement d'un *game*, ils proposent la leur, et ne semblent pas pouvoir être décrits comme des « co-auteurs », un terme que l'on retrouve régulièrement dans les sciences du jeu, mais bien comme des auteurs à part entière.

C'est finalement par une prise de distance avec le système de jeu, par une mise à l'écart volontaire par rapport à ce qui est attendu d'eux, que ces deux non-joueurs parviennent à susciter une médiation. Une médiation non pas entre la structure de jeu et leur actualisation de cette structure, mais, à l'inverse, par un refus du ludique, et entre eux et nous.

Une dernière remarque avant de conclure, ou plutôt une dernière interrogation : toutes les structures de jeu se prêtent-elle au non-jeu, à l'appropriation par l'inaction et par la limitation ? À mon sens non. Pour pouvoir se retirer à l'extrême de l'impératif d'action, encore faut-il un impératif d'action. Pour circonscrire un cercle magique subjectif à l'intérieur d'un autre, objectif, il nous faut un cercle (ou un rectangle) qui soit assez vaste pour qu'il puisse en contenir un nouveau.

C'est pourquoi un jeu comme *Desert Bus*, par exemple, qui ne propose qu'un seul possible à explorer (ramener le volant à gauche régulièrement pendant un trajet en temps réel entre Tucson et Las Vegas) ne se prête que difficilement à du non-jeu. Il se prête cependant bien à du détournement plus classique, et on ne connaît ce jeu que grâce à l'initiative *Desert Bus for Hope* qui détourne le sens premier du jeu, une prise de position sur le fait que jeu vidéo et violence ne vont pas systématiquement de pair (Parkin, 2013), pour y injecter une dimension caritative en spectacularisant l'utilisation normale de ce jeu.

On peut cependant imaginer des structures de jeu qui ne se prêtent *aucunement* à du non-*play*, simplement parce qu'ils ne se prêtent aucunement à du *play*. Je prendrai ici l'exemple de *Super Deluxe Minesweeper*, un jeu de démineur à une seule case, qui n'est malheureusement encore aujourd'hui qu'à l'état de concept. Je précise que sous la case proposée par *Super Deluxe Minesweeper*, il y a toujours une mine, ce qui permet de parvenir à un « jeu » qui propose structurellement moitié moins de possibles qu'une partie de pile ou face.



Desert Bus, Imagineering, 1995



Super Deluxe Minesweeper (concept), R. Cayatte, 2018

Ces remarques sur les structures pouvant prescrire plus facilement que d'autres du non-jeu me permettent de revenir au point de départ de cette communication : les définitions classiques et établies du *play* et du *game*, du jeu et du jouer.

L'intérêt de la posture de « non-jeu » que j'ai pu décrire et délimiter aujourd'hui est de permettre de questionner et de repenser la dichotomie classique entre le jeu comme structure externe et objective, et le jouer comme attitude interne et subjective.

Kurtjmac et Joseph Delappe, ne sont pas des joueurs « (anti)modèles » (Genvo, 2008b), ni « transgressifs » (Aarseth, 2007), ni « subversifs » ou « disruptifs » (Tanenbaum, 2013), et s'ils sortent du cadre logiquement prescrit par les jeux auxquels ils jouent, c'est paradoxalement en s'y enfonçant davantage. Leurs attitudes ludiques, si elles ne sont pas du ressort du *play*, seraient donc du ressort du *game*.

Je propose donc, pour conclure, de qualifier positivement le type de non-jeu que j'ai pu décrire ici comme du « gaming », et de soustraire à ce terme l'idée, un peu vague, de performance et de possibilités toujours accrues (ce qu'on retrouve dans des choses comme « casque de gaming », « clavier de gaming », « chaise de gaming ») pour y injecter l'idée de limitation, et en particulier de limitations imposées à soi-même, et non de l'extérieur.

En définitive, on pourrait donc jouer à des jeux, et pratiquer une activité reconnue comme telle par un groupe, en faisant œuvre de structuration mais pas d'exploitation, en faisant comme Kurt et Joseph, du gaming et pas du *playing*.

Aarseth, Espen, 1997. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore : Johns Hopkins U Press.

----- 2007. « I Fought the Law: Transgressive Play and the Implied Player », *Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference*. Tokyo.

Allen, Robertson, 2011. « The Unreal Enemy of America's Army », *Games and Culture*, 2011 : 6(I), p. 38-60.

Barnabé, Fanny, 2016. *Rhétorique du détournement vidéoludique : Le cas de Pokémon*, thèse de doctorat, Université de Liège.

Bogost, Ian, 2016. *Play Anything : the Pleasure of Limits, the Uses of Boredom & the Secret of Games*. New York, Basic Books.

Certeau (de), Michel, 1980. *L'invention du quotidien : 1. Arts de faire*. Paris, Gallimard.

Genvo, Sébastien, 2008a. « L'art du game design : caractéristiques de l'expression vidéoludique », *E-formes 2 : les arts numériques au risque du jeu*.

<http://www.ludologique.com/wordpress/lart-du-game-design-caracteristiques-de-lexpression-videoludique/>

----- 2008b. « Caractériser l'expérience du jeu à son ère numérique : pour une étude du 'play design' », *Le jeu vidéo : expériences et pratiques sociales multidimensionnelles*. Montréal.

Henriot, Jacques, 1969. *Le jeu*. Paris, Presses Universitaires de France.

Sicart, Miguel, 2011b. *The Ethics of Computer Games*, 2011b. Cambridge (MA) : MIT Press.

----- 2017. *Play Matters*. Cambridge (MA) : MIT Press.

Tanenbaum, Joshua, 2013. « How I Learned to Stop Worrying and Love the Gamer: Reframing Subversive Play in Story-Based Games » *DeFragging Game Studies, Proceeding of DiGRA 2013 Conference*. Atlanta.

Triclot, Mathieu, 2013. « Games Studies ou études du play ? – Une lecture croisée de Jacques Henriot et Jesper Juul » *Sciences du jeu 1* | 2013. <https://journals.openedition.org/sdj/223>