

Bibliographie

- ABRAHAM, Bénédicte, « Les concepts de “force” et d’“énergie” en Allemagne à la lumière des définitions des dictionnaires entre la seconde moitié du XVIII^e siècle et le début du XIX^e siècle », p. 1-9, e-CRIT3224, <<http://e-crit3224.univ-fcomte.fr>>.
- AHUJA, M. K. et J. E. GALVIN, « Socialization in Virtual Groups », *Journal of Management*, vol. 29, n° 2, 2003, p.161-185.
- ALEXANDER, Leigh, « Interview: Reynolds pioneers for Zynga with new FrontierVille », <www.gamasutra.com>.
- ANDERSON, B., *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*, Londres, Verso, 1991.
- ANDERSON, Craig A., « An update on the effects of playing violent video games », *Journal of Adolescence*, vol. 27, n° 1, 2004, p. 113-122.
- APPADURAI, A., *Modernity at large*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1996.
- ARCHER, Margaret S., « Routine, Reflexivity, and Realism », *Sociological Theory*, vol. 28, n° 3, 2010, p. 272-303.
- ARIÈS, Philippe, *L'Enfant et la vie familiale sous l'Ancien Régime*, Paris, Librairie Plon, 1960.
- ARRINGTON, Michael, « Scamville: the social gaming ecosystem of hell », <www.techcrunch.com>, 2009.
- AUCHATRAIRE, Anne, *Traité de la nature humaine II, III, 1*, « De la liberté et de la nécessité » David Hume, Paris, Ellipses, 2002.
- BAINBRIDGE, William Sims, *The Warcraft Civilization: Social Science in a Virtual World*, Cambridge, MIT Press, 2010.
- BARTHES, Roland, *Comment vivre ensemble: simulations romanesques de quelques espaces quotidiens. Notes de cours et de séminaires au Collège de France 1976-1977*, Paris, Seuil, 2002, 244 pages.

- BARTLE, R., *Designing virtual worlds*, Indianapolis, New Riders Publishing, 2004.
- BATESON, Gregory, *Vers une écologie de l'esprit*, Paris, Seuil, 1977.
- BECK, J. C. et M. WADE, *Got Game: How the Gamer Generation is Reshaping Business Forever*, Harvard Business School Press, 2004.
- BECKER, Howard Saul, *Outsiders. Études de sociologie de la déviance*, Métailié, Paris, 1985.
- BELL, John, *Understanding Adulthood: A Key to Developing Positive Youth-Adult Relationships*, <www.freechild.org/bell.htm>, 1995.
- BENTON, Joel, « The Future of *The Independent* », présentation au Ottawa Digital Media Cluster Generator Meeting, Ottawa, 10 juin 2010.
- BERNET, Rudolf, « Le sujet devant la loi (Kant et Lacan) », dans *La pensée de Jacques Lacan. Questions historiques – problèmes théoriques*, Steve G. LOFTS et Paul MOYAERT (dir.), Louvain et Paris, Éditions de l'Institut supérieur de philosophie-Peeters, 1994, p. 23-44.
- BERNSTEIN, Basil. « Elaborated and Restricted Codes: Their Social Origins and Some Consequences », *American Anthropologist*, vol. 66, n° 6, 1964, p. 55-69.
- BERRY, Vincent, « Les cadres de l'expérience virtuelle: Jouer, vivre, apprendre dans un monde numérique. Analyse des pratiques ludiques, sociales et communautaires des joueurs de jeux de rôles en ligne massivement multi-joueurs », thèse, Villetaneuse, Paris XIII, 2009.
- BERTRAND, Romain, Bogumil JEWSEWICKI et Jean-Pierre WARNIER, « Autour d'un livre. *Construire la culture matérielle. L'homme qui pensait avec les doigts*, de Jean-Pierre Warnier, *Politique africaine*, n° 76, 1999, p. 181-195.
- BETHKE, R., M. KIN, R. MUZYKA et N. NICKELSEN, « The Great MMO Hope », panel à la SXSW Conference, Austin, 15 mars 2010.
- BEUSCART, Jean-Samuel, Éric DAGIRAL et Sylvain PARASIE, « Sociologie des activités en ligne », *Terrains & Travaux*, n° 15, 2009, p. 81-104.
- Blizzard Entertainment, « Battle.net® and Facebook integration announced », *Blizzard Entertainment Press Releases*, <us.blizzard.com>.
- BOELLSTORFF, Tom, *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*, Princeton, Princeton University Press, 2008.
- BOGOST, Ian, « Cow clicker: The making of obsession », *Ian Bogost - Videogame Theory, Criticism, Design*, <www.bogost.com>.
- BONENFANT, Maude, « Sens, fonction et appropriation du jeu: l'exemple de World of Warcraft », thèse de doctorat en sémiologie, Université du Québec à Montréal, 2010.
- BORZAKIAN, Manouk, « Pour une approche géographique des jeux de plateau », *Cybergeog: European Journal of Géography*, 2009, <cybergeog.revues.org>.
- BOURDIEU, Pierre, *Esquisse d'une théorie de la pratique, précédé de Trois études d'ethnologie kabyle*, Genève, Droz, 1972.

- BOURDIEU, Pierre, *La Distinction. Critique sociale du jugement*, Paris, Minuit, 1979.
- BOURDIEU, Pierre, *Ce que parler veut dire. L'économie des échanges linguistiques*, Paris, Fayard, 1982.
- BOURDIEU, Pierre, « Espace social et genèse des "classes" », *Actes de la Recherche en Sciences Sociales*, vol. 52, n° 1, 1984, p. 3-14.
- BOURDIEU, Pierre, *Questions de sociologie*. Paris, Minuit, 1984.
- BOURDIEU, Pierre, « Espace social et pouvoir symbolique », dans *Choses dites*, Paris, Minuit, 1987.
- BOURDIEU, Pierre, *Réponses. Pour une anthropologie réflexive*, Paris, Seuil, 1992.
- BOURDIEU, Pierre, *Les règles de l'art. Genèse et structure du champ littéraire*, Paris, Seuil, 1998.
- BOURDIEU, Pierre, Jean-Claude PASSERON et Jean-Claude CHAMBOREDON, *Le métier de sociologue. Préalables épistémologiques*, Paris, Bordas, 1968.
- BOUTET, Marc, *La pratique réflexive: un apprentissage à partir de ses pratiques*, Université de Sherbrooke, 2004, <www.mels.gouv.qc.ca/reforme/Boite_outils/mboutet.pdf>
- BOUTET, Manuel, « S'orienter dans les espaces sociaux en ligne. L'exemple d'un jeu », *Sociologie du travail*, vol. 50, n° 4, 2008, p. 447-470.
- BOUTET, Manuel, « Innovation par l'usage et objet-frontière. Les modifications de l'interface du jeu en ligne Mountyhall par ses participants », *Revue d'Anthropologie des Connaissances*, vol. 4, n° 1, 2010, p. 87-113.
- BOUTIN, Gérald, *L'analyse réflexive*, <probo.free.fr/ecrits_app/analyse_reflexive_g_boutin.pdf>.
- BOYD, D., « Friendster and publicly articulated social networks », dans *Proceedings of the conference on human factors in computing systems (CHI2004)*, New York, ACM, 2004, p. 1279-1282.
- BRIEN, Robert, Jacqueline BOUDREAU et Johanne ROCHELEAU, « L'interactivité dans l'apprentissage: la perspective des sciences cognitives », dans *Revue des sciences de l'éducation*, vol. 15, n° 1, 1999, p. 17-34.
- BUCKINGHAM, David et Rebekah WILLETT, *Digital Generations: Children, Young People, and New Media*, Mahwah, Lawrence Erlbaum Associates, 2006.
- BURNS, T. et G. STALKER, *The management of innovation*, Londres, Tavistock Publications, 1961.
- CAILLOIS, Roger, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, coll. « Folio essais », 1967 [1958].
- CARDON, Dominique, « Le design de la visibilité. Un essai de cartographie du Web 2.0 », *Réseaux*, vol. 6, n° 152, 2008, p. 97-137.
- CARMEL, Ron, « Indies and publishers: fixing a system that never worked », présenté le 9 mars 2010 à The Independent Games Summit, San Francisco.

- CASEL, Nicolas, *Vers une typologie des effets du jeu vidéo sur l'apprentissage*, Centre de recherche sur les Médiations, Université Paul Verlaine – Metz, 2009.
- CASSOU-NOGUÈS, Pierre, *Une histoire de machines, de vampires et de fous*, Paris, Vrin, coll. « Matière étrangère », 2007.
- CASTRONOVA, Edward, *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*, Chicago, University of Chicago Press, 2005.
- CASTRONOVA, Edward, « On the research value of large games », *Games and Culture*, vol. 1, n° 2, 2006, p. 163-186.
- CASTRONOVA, Edward, Robert CORNELL, Phoebe ELEFANTE, et Travis ROSS, « L'irréparable érosion du cercle magique ? », *Quaderni*, vol. 67, 2008, p. 61-71.
- CAUNE, Jean, « La médiation culturelle : une construction du lien social », *Les enjeux de l'information et de la communication*, 2000, <w3.u-grenoble3.fr>.
- CHECOLA, Laurent, « 73,5 mds de dollars : le marché du jeu vidéo en 2013 », 2009, Le Monde.fr.
- CHEN, Sande, « The social network game boom », 2009, <www.gamasutra.com>.
- CHEVALLIER, Jacques, « L'ordre juridique », dans *Le droit en procès*, Paris, PUF, 1983, p. 7-49.
- CIVIN, Michael, *Psychanalyse du net*, Paris, Hachette, 2002.
- CLAIS, Jean-Baptiste, « Les jeux vidéo en réseau. Enquête ethnographique », Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines, 2004, <www.omnsh.org>.
- COAVOUX, Samuel, « L'espace social des pratiques de *World of Warcraft* », dans TER MINASSIAN, Hovig et Samuel RUFAT (dir.), *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Paris, Questions Théoriques, 2011, p. 164-180.
- COAVOUX, Samuel, « La carrière des joueurs de *World of Warcraft* », dans CRAIPEAU Sylvie, Sébastien GENVO et Brigitte SIMONNOT (dir.), *Les jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture*, Nancy, Presses universitaires de Nancy, 2010a.
- COAVOUX, Samuel, « The Quantitative-Qualitative Antinomy in Virtual World Studies », dans WRIGHT, Talmadge J., David G. EMBRICK et Andras LUKACS (dir.), *Utopic Dreams and Apocalyptic Fantasies. Critical Approaches to Researching Video Game Play*, Lanham, Lexington Press, 2010b.
- COLEMAN, S. et K. ROSS, *The media and the public: « them » and « us » in media discourse*, Malden, Wiley-Blackwell, 2010.
- CONNELL, R. W., « Cool Guys, Swots and Wimps: The Interplay of Masculinity and Education », *Oxford Review of Education*, vol. 15, n° 3, 1989, p. 291-303.
- CONSALVO, Mia, *Cheating: Gaining Advantage in Videogames*, Cambridge, MIT Press, 2007.
- CONSALVO, Mia, « Hardcore casual: game culture return(s) to Ravenhearst », dans *Proceedings of the 4th International Conference on Foundations of Digital Games*, New York, ACM, 2009, p. 50-54.

- CORNELIUSSEN, Hilde G., 2008. « *World of Warcraft* as Playground for Feminism », dans *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader*, CORNELIUSSEN, Hilde et Jill W. RETTBERG (dir.), Cambridge, MIT Press, 2008, p. 63-86.
- COSTIKYAN, Greg, « Social network games: ARPU over design », *Gamasutra*, www.gamasutra.com, 2010.
- COTTA, Alain, *La société ludique*, Paris, Grasset, 1980.
- COTTA, Alain, *La société du jeu*, Paris, Fayard, coll. « Essais », 1993.
- COULOMBE, Maxime, *Le monde sans fin des jeux vidéo*, Paris, PUF, 2010.
- COVER, Rob, « Gaming (Ad)diction: Discourse, Identity, Time and Play in the Production of the Gamer Addiction Myth », *Game Studies*, vol. 6, n° 1, 2006.
- CROGAN, P. et H. KENNEDY, « Technologies Between Games and Culture », *Games and Culture*, vol. 4, n° 2, 2008, p. 107-114.
- CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly, *Flow: The psychology of optimal experience*, New York, Harper and Row, 1990.
- DARMON, Muriel, *La socialisation*, Paris, Armand Colin, coll. « 128 », 2006.
- DARRIULAT, Jacques, « Kant. La Critique de la faculté de juger », dans *Introduction à la philosophie esthétique*, <www.jdarriulat.net>, 2007.
- DAYAN, Daniel, « Télévision: le presque-public », *Réseaux*, vol. 18, n° 100, 2000, p. 427-456.
- DELCHAMBRE, Thierry, « Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur la SAJ sans jamais oser le demander... 1. Nouvelle introduction à la socio-anthropologie du jeu », *Les Cahiers Jeu & symbolique*, n° 1, Centre d'études sociologiques, Facultés universitaires Saint Louis, 2008, p. 6-68.
- DELCHAMBRE, Thierry, « Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur la SAJ sans jamais oser le demander... 2. Parcours autour du jeu – Inventaire de ressources utiles du point de vue de la socio-anthropologie du jeu Premier volet: apports sociologiques et compléments historiques », *Les Cahiers Jeu & symbolique*, n° 2, Centre d'études sociologiques, Facultés universitaires Saint Louis, 2009, p. 58-79.
- DELEUZE, Gilles, « La vie comme oeuvre d'art », dans *Pourparlers*, Paris, Minuit, coll. « Reprise », 2003a, [1986], p. 129-138.
- DELEUZE, Gilles, « Un portrait de Foucault », dans *Pourparlers*, Paris, Minuit, coll. « Reprise », 2003b, [1986], p. 139-161.
- DELLA ROCCA, Jason, « Keynote address », présenté le 16 novembre 2009 au *Montreal International Game Summit*, Montréal.
- DELON, Michel, « "Celui qui a vécu le plus..." L'idéal de vie intense dans le récit romanesque de *L'Émigré* (1797) à *Jean Sbogor* (1818) », *Romantisme*, vol. 16, n° 51, 1986, p. 73-84.
- DENZIN, Norman, « Play, Games and Interaction: the Contexts of Childhood Socialization », *The Sociological Quarterly*, vol. 16, n° 4, 1975, p. 458-478.

- DE PAOLI, S. et A. KERR, « The Cheating Assemblage in MMORPGs: Toward a sociotechnical description of cheating », Londres, Brunel University, 2009, <www.digra.org>.
- DÉTIENNE, M. et J.-P. VERNANT, *Les ruses de l'intelligence. La mètis des Grecs*, Paris, Flammarion, 1974.
- DEWEY, John, *Experience and Education*, New York, MacMillan, 1997.
- DIRKX, Paul, *Sociologie de la littérature*, Paris, Armand Colin, 2000.
- DUCHENEAUT, N. et R. J. MOORE, « The social side of gaming: a study of interaction patterns in a massively multiplayer online game », dans *Proceedings of the conference on Computer-Supported Cooperative Work (CSCW2004)*, New York, ACM, 2004, p. 360-369.
- DUCHENEAUT, N., N. YEE, E. NICKELL et R. J. MOORE, « Building an MMO With Mass Appeal. A Look at Gameplay in World of Warcraft », *Games and Culture*, Palo Alto Research Center, vol. 1, n° 4, 2006, p. 281-317.
- DUCHENEAUT, N., N. YEE, E. NICKELL et R. J. MOORE, « « Alone Together ? » Exploring the social dynamics of massively multiplayer online games », in *Proceedings of the conference on human factors in computing systems (CHI 2006)*, New York, ACM, 2006, p. 407-416.
- DUCHENEAUT, Nicolas, Robert J. MOORE et Eric NICKELL, « Virtual Third Places: A Case Study of Sociability in Massively Multiplayer Games », *Computer Supported Cooperative Work*, vol. 16, n° 1-2, 2007, p. 129-166.
- DUCHENEAUT, N., N. YEE, E. NICKELL et R. J. MOORE, « The life and death of online gaming communities: a look at guilds in World of Warcraft », in *Proceedings of the conference on human factors in computing systems (CHI 2007)*, New York, ACM, 2007, p. 839-848.
- DUCHENEAUT, N., M. WEN, N. YEE et G. WADLEY, « Body and mind: a study of avatar personalization in three virtual worlds », dans *Proceedings of the conference on human factors in computing systems (CHI 2009)*, New York, ACM, 2009, p. 1151-1160.
- DUCHENEAUT, N., YEE, N., LIKARISH, P., NELSON, L., YAO, M., et M. WEN, « Using online games to explore regional differences between Taiwan, Hong Kong and the United States », 2010, à paraître.
- DUNBAR, R., « Coevolution of neocortical size, group size and language in humans », *Behavioral and brain sciences*, vol. 16, n° 4, 1993, p. 681-735.
- DYER-WITHEFORD, Nick et Greig DE PEUTER, « Games of Empire. Global Capitalism and Video Games », *Electronic Mediations Series*, vol. 29, 2009, 320 p.
- ECO, Umberto, *Sémiotique et philosophie du langage*, Paris, PUF, 1984.
- ECKERT, Penelope et Sally McCONNELL-GINET, *Language and Gender*, Cambridge, Cambridge University Press, 2003.

- EDMUNDS, June et Bryan S. TURNER, *Generational Consciousness, Narrative, and Politics*, Lanham, Rowman & Littlefield, 2002.
- EGENFELDT-NIELSEN, Simon, *The Challenges to Diffusion of Educational Computer Games*, Copenhagen, 4th ECGBL Conference Proceedings, octobre 2010.
- ELLIOT, Phil, « Metrics the key to successful social game design – Zynga », 28 juillet, 2010, gamesindustry.biz.
- EMBRICK, David G., « Racial and Gender Attitudes in MMORPGS : How Players Address and Understand Racism and Sexism in Virtual Communities », dans EMBRICK, David G., Talmadge J. WRIGHT et Andras LUKACS, *Social Exclusion and Video Game Play: Critical Social Policy, Power and Game Research*, New York, Lexington Books, à paraître.
- EYERMAN, Ron et Bryan TURNER, « Outline of a Theory of Generations », *European Journal of Social Theory*, vol. 1, n° 1, 1998, p. 91-106.
- FÉDIDA, Pierre, *L'Absence*, Paris, Gallimard, 2005.
- FIELDS, D. A. et Y. B. KAFI, « A connective ethnography of peer knowledge sharing and diffusion in a tween virtual world », *International Journal of Computer Supported Collaborative Learning*, vol. 4, n°1, 2009, p. 47-68.
- FINE, Gary Alan, *Shared fantasy: role-playing games as social worlds*, Chicago, University of Chicago Press, 1983.
- FINE, Gary Alan, « Adolescence as cultural toolkit: High school debate and the repertoires of childhood and adulthood », *Sociological Quarterly*, vol. 45, n° 1, 2004, p. 1-20.
- FINK, Eugen, *Le jeu comme symbole du monde*, Paris, Éditions de Minuit, coll. « Arguments », 1965 [1960].
- FLICHY, Patrice, « Technique, usage et représentations », *Réseaux*, vol. 2, n° 148-149, 2008, p. 147-174.
- FORTIN, Tony, Philippe MORA et Laurent TRÉMEL, *Les jeux vidéo: contenus, pratiques et enjeux sociaux*, Paris, L'Harmattan, 2005.
- FOUCAULT, Michel, « Les techniques de soi », dans *Dits et écrits*, tome II, Paris, Gallimard, coll. « Quarto », 2001c [1988], p. 1602-1632.
- FOUCAULT, Michel, « L'éthique du souci de soi comme pratique de la liberté », dans *Dits et écrits*, tome II, Paris, Gallimard, coll. « Quarto », 2001b [1984], p. 1527-1548.
- FOUCAULT, Michel, « Sexualité et solitude », dans *Dits et écrits*, tome II, Paris, Gallimard, coll. « Quarto », 2001a [1981], p. 987-997.
- FOUCAULT, Michel, *Le souci de soi*, Paris, Gallimard, 1984c.
- FOUCAULT, Michel, *L'usage des plaisirs*, Paris, Gallimard, 1984b.
- FOUCAULT, Michel, « À propos de la généalogie de l'éthique : un aperçu du travail en cours », entretien avec Hubert L. Dreyfus et Paul Rabinow, dans DREYFUS,

- H. et P. RABINOW, *Un parcours philosophique*, Paris, Gallimard, 1984a, p. 322-346.
- FOUCAULT, Michel, *La volonté de savoir*, Paris, Gallimard, 1974.
- FRAU-MEIGS, Divina et Divina MEIGS, « Socializing Young People to Ethics via Play Experience: Browser Games and Parental Concerns for Safety Online », *Global Media Journal*, vol. 2, n° 1, 2009, p. 89-106.
- FROBENIUS, Leo, *Paideuma, Umriss einer Kultur- und Seelenlehre*, Munich, De Beck, 1921.
- FULLERTON, T., SWAIN, C. and S. HOFFMAN, *Game design workshop: a playcentric approach to creating innovative games*, Burlington, Morgan Kaufmann Publishers, 2008.
- FUNK, J. B., « Video Games », *Adolescent Medicine*, vol. 4, n° 3, 2009, p. 589-598.
- FURTH, Hans, *Desire for Society: Children's Knowledge as Social Imagination*, Plenum Press, New York, 1996.
- GALAMBOS, N. L., et L. C. TILTON-WEAVER, « Adolescents' psychosocial maturity, subjective age, and problem behavior: In search of the adultoid », *Applied Developmental Science*, vol. 4, n° 4, 2000, p. 178-192.
- GALVIN, J. et M. K. AHUJA, « Am I doing what's expected? New member socialization in virtual groups », dans CHIDAMBARAM, L. et I. ZIGURS (dir.), *Our Virtual World the Transformation of Work Play and Life Via Technology*, Idea Group Publishing, 2001, p. 40-55.
- GARFIELD, Richard, « Metagames », Game Developers Conference, 2000.
- GAUCHET, Marcel, « Essai de psychologie contemporaine, I. Le nouvel âge de la personnalité », dans *La Démocratie contre elle-même*, Paris, Gallimard, 2002.
- GEE, James Paul, « Learning by Design: good video games as learning machines », dans *E-Learning and Digital Media*, vol. 2, n° 1, 2005.
- GEE, James Paul, « *Good Video Games and Good Learning* », University of Wisconsin-Madison, <www.academiccolab.org>.
- GENVO, Sébastien, *Le jeu à son ère numérique. Comprendre et analyser les jeux vidéo*, Paris, L'Harmattan, 2009.
- GENVO, Sébastien, « Penser les phénomènes de ludicisation du numérique: pour une théorie de la jouabilité », *Revue des sciences sociales*, Université de Strasbourg, n° 45, 2011, p. 68-77.
- GIBSON, Rick, « Do We Still Need Publishers in an Online World », *Develop*, n° 104, 2010, p. 12.
- GIROUX, Henry, *Youth in a Suspect Society: Democracy or Disposability?*, New York, Palgrave Macmillan, 2009.
- GOFFMAN, Erving, « Fun In Games », dans *Encounters: Two Studies in the Sociology of Interaction*, Indianapolis, Bobbs-Merrill, 1961.

- GOFFMAN, Erwing, *La mise en scène de la vie quotidienne, I. La présentation de soi*, Paris, Minuit, 1973, p. 11.
- GRAWITZ, Madeleine, *Méthodes des sciences humaines*, Paris, Dalloz, 1993.
- GREENFIELD, Patricia, « Les jeux vidéo comme instruments de socialisation cognitive », *Réseaux*, vol. 12, n° 67, 1994, p. 33-56.
- GRIFFITHS, Mark, « Violent Video Games and Aggression: A Review of the Literature », *Aggression and Violent Behavior*, vol. 4, n° 10, 1999, p. 203-212.
- GRIMES, Sara M. et Andrew FEENBERG, « Rationalizing Play: a critical theory of digital gaming », *The information society*, vol. 25, n° 2, 2009.
- GRUNDY, David, « The Presence of Stigma Among Users of MMORPG RMT », *Games and Culture*, vol. 3, n° 2, 2008, p. 225-247.
- HALL, Stanley G., *Adolescence: Its Psychology and its Relations to Physiology, Anthropology, Sociology, Sex, Crime, Religion, and Education*, New York, D. Appleton, 1904.
- HECKER, Chris, « Achievements Considered Harmful? », présenté le 10 mars 2010 à *The Game Developers Conference*, San Francisco.
- HENRIOT, Jacques, *Sous couleur de jouer*, Paris, José Corti, 1989.
- HOFSTEDE, G., *Culture's Consequences: Comparing Values, Behaviors, Institutions, and Organizations Across Nations*, Thousand Oaks, Sage Publications, 2001.
- HOLTMAN, Jason, « Games entertainment in the age of connectivity », présenté le 17 novembre 2009 au *Montreal International Games Summit*.
- HUIZINGA, Johan, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Trad. Seresia C., Paris, Gallimard, 1951 [1938].
- HUIZINGUA, Johan, *Homo Ludens*, Paris, Éditions Gallimard, 1951 [1938].
- HUME, David, *La morale. Traité de la nature humaine III*, Paris, Flammarion, 1983 [1739].
- HYMAN, Paul, « Targeted focus, broad audience? », 2010, <www.gamasutra.com>.
- IDATE, *Video Games in the Internet Age*, Montpellier, Rapport de l'IDATE, 2000.
- JACQUET, Janine, « La triche : le paradoxe éthique du progrès économique? », dans *Cahier: La triche au sein du monde économique : pratiques, enjeux et regards*, Paris, École supérieure de commerce et de marketing, 2009, p. 87-111.
- JÄRVINEN, Aki, « My working definition of #socialgames », *Games for Social Networks: Notes On The Design and Business of Networked Play*, 2010, <<http://games4networks.posterous.com>>.
- JENKINS, Henry, *Fans, bloggers, and gamers: exploring participatory culture*, New York, New York University Press, 2006.
- JOHNSON, Soren, « Fear and loathing in Farmville », *Designer Notes*, 010) <www.designer-notes.com>.

- JORDAN, Ellen et Angela COWAN, « Warrior Narratives dans the Kindergarten Classroom: Renegotiating the Social Contract? », dans KIMMEL, Michael et Michael MESSNER, *Men's Lives*, sous la direction de Boston, Allyn & Bacon, 2004, p. 103-115.
- JULIEN, M.-P., *et al.*, « Chantier ouvert au public », *Techniques & Culture*, n° 40 sur « Efficacité technique, efficacité sociale », 2003.
- JUUL, Jesper, « The magic circle and the puzzle piece », dans GUNGEL, S., M. LIEBE et D. MERSCH (dir.), *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games*, Postdam, Postdam University Press, 2008.
- JUUL, Jesper, *A casual revolution: reinventing video games and their players*, Cambridge, MIT Press, 2010.
- KABUS, P., M. CILIA, W. W. TERPSTRA et A. BUCHMANN, « Addressing Cheating in Distributed MMOGs », allocution présentée le 10 octobre 2005 lors de la conférence NetGames'05.
- KANT, Emmanuel, *Critique de la faculté de juger*, Paris, Librairie philosophique J. Vrin, coll. « Bibliothèque des textes philosophiques », 1984 [1790].
- KEARNEY, Richard, *Poetics of Imagining: Modern and Postmodern*, Edinburgh, Edinburgh University Press, 1998.
- KELLY II, R. V., *MMORPG: The People, the Addiction and the Playing Experience*, Jefferson, McFarland, 2004.
- KETCHUM, Paul R. et B. Michell PECK, « Marketing Computer Games: Reinforcing or Changing Stereotypes? », dans WRIGHT, T. J., D. G. EMBRICK et A. LUKACS (dir.), *In Utopic Dreams and Apocalyptic Fantasies: Critical Approaches to Researching Video Game Play*, New York, Lexington Books, 2010, p. 125-141.
- KLINE, S., N. DYER-WITHEFORD et G. DE PEUTER, *Digital play: the interaction of technology, culture, and marketing*, Montréal, McGill-Queen's University Press, 2005.
- KNECHT, H.H., *La logique chez Leibniz. Essai sur le rationalisme baroque*, Lausanne, Éditions L'Âge d'Homme, 1981, 419 p.
- KOHLER, Chris, « Farm wars: How Facebook games harvest big bucks », *Wired*, Mai 2010, <www.wired.com>.
- KOOPMAN, Paul, L. SCHIPPERS, C. MICHAÉLA et Den HARTOG, « Reflexivity in Teams: A Measure and Correlates », dans *Applied Psychology*, vol. 56, n° 2, 2007, p. 189-211.
- KUECKLICH, Julian, « Other playings: Cheating in computer games », communication à la conférence Other Players du Center of Computer Games Research de l'IT University of Copenhagen, 6-8 décembre 2004.
- LABERGE, Suzanne et Mathieu ALBERT, « Conceptions of Masculinity and Gender Transgressions in Sport among Adolescent Boys: Hegemony, Contestation and the Social Class Dynamic », dans MCKAY, Jim, Michael MESSNER et Don

- SABO (dir.), *Masculinities, Gender Relations, and Sport*, Londres, Sage, 2000, p. 195-221.
- LACAN, Jacques, « Fonction et champ de la parole et du langage », dans *Écrits I*, Paris, Seuil, 1999 [1966].
- LACAN, Jacques, *Les Quatre Concepts fondamentaux de la psychanalyse, Séminaire, Livre XI*, Paris, Seuil, 1973.
- LAFRANCE, Jean-Paul, « Trente ans d'évolution des jeux électroniques : des vidéo-jeux aux jeux interactifs sur Internet », dans MONGEAU, Pierre et Johanne ST-CHARLES (dir.), *Communication : Horizons de pratiques et de recherche*, Montréal, Presses de l'Université du Québec, 2005.
- LAHIRE, Bernard, *L'homme pluriel : les ressorts de l'action*, Nathan, Paris, 1998.
- LAKOFF, George et Mark Johnson, *Metaphors We Live By*, Chicago University Press, 1980.
- LATOUR, Bruno, « Where Are the Missing Masses? The Sociology of a Few Mundane Artifacts », *Shaping Technology/Building Society: Studies in Sociotechnical Change*, John LAW et Wiebe BIJKE (dir.), Cambridge, The MIT Press, 1992, p. 225-258.
- LANGER, Jessica, « The Familiar and the Foreign : Playing (Post)Colonialism in World of Warcraft », dans CORNELIUSSEN, Hilde et Jill W. RETTBERG (dir.), *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader*, Cambridge, MIT Press, 2008, p. 87-198.
- LATOUR, Bruno et Michel CALLON, « Le grand Léviathan d'apprivoise-t-il? », *Sociologie de la traduction : textes fondateurs*, dans AKRICH, Madeleine, Michel CALLON et Bruno LATOUR (dir.), Paris, Les Presses des Mines, 2006.
- LAZZARO, N., « Why we play games : four keys to emotion without story », 2004, <www.xeodesign.com>.
- LE BRETON, David et Patrick SCHMOLL (dir.), *Jeux et enjeux*, Strasbourg, Université de Strasbourg, Numéro spécial de la *Revue des sciences sociales*, n° 45, 2001.
- LE DIBERDER, Alain et Frédéric, *Qui a peur des jeux vidéo?*, Paris, La Découverte, 1993.
- LEHDONVIRTA, Vili, « Virtual Item Sales as a Revenue Model : Identifying Attributes that Drive Purchase Decisions », *Electronic Commerce Research*, vol. 9, n° 1-2, 2009, p. 97-113.
- LEIBNIZ, W. Gottfried, *Discours de métaphysique*, Paris, Presses pocket, coll. « Agora », 1993 [1686], 306 pages.
- LEIBNIZ, W. Gottfried, *Nouveaux essais sur l'entendement humain*, Paris, GF-Flammarion, 1990 [1705], 441 p.
- LENHARD, Gentiane, *Faut-il avoir peur des jeux vidéo?*, Paris, ESF, 1999.
- LESKO, Nancy, *Act Your Age! : A Cultural Construction of Adolescence*, New York, Routledge Falmer, 2001.

- LESSIG, L., *Code and Other Laws of Cyberspace*, New York, Basic Books, 1999.
- LIVINGSTONE, Sonia, « Du rapport entre audiences et publics », *Réseaux*, vol. 4, n° 126, 2004, p.17-55.
- LIVINGSTONE, Sonia M. et Kirsten DROTNER, *The International Handbook of Children, Media and Culture*, Los Angeles, Sage, 2008.
- LOVELL, Nicholas, « Four reasons why VCs won't fund game companies », 2010, <www.gamasutra.com>.
- LOWOOD, Henry, « Game Studies Now, History of Science Then », *Games and Culture*, vol. 1, n° 1, 2006, p.78-82.
- LUKACS, Andras, « Beyond Sheeping the Moon – Methodological Considerations for Critical Studies of Digital Play », dans WRIGHT, Talmadge J., David G. EMBRICK et Andras LUKACS (dir.), *Utopic Dreams and Apocalyptic Fantasies: Critical Approaches to Researching Video Game Play*, New York, Lexington Books, 2010, p. 187-198.
- LUSCOMBE, Belinda, « Are you getting scammed by Facebook games? », *Time*, 2009.
- LYONS, Daniel, « Is Facebook a paradise for scammers? », *Newsweek*, 2009, <<http://blog.newsweek.com>>.
- MACÉ, Éric, « Mouvements et contre-mouvements culturels dans la sphère publique et les médiacultures », dans MAIGRET, É. et É. MACÉ (dir.), *Penser les médiacultures. Nouvelles pratiques et nouvelles approches de la représentation du monde*, Paris, INA / Armand Colin, 2005.
- MALABY, Thomas M., « Parlaying Value: Capital in and Beyond Virtual Worlds », *Games and Culture*, vol. 1, n° 2, 2006, p. 141-162.
- MALABY, Thomas M., « Beyond Play. A new approach to games », *Games and culture*, vol. 2, n° 2, 2007, p. 95-113.
- MALLINSON, Christine et Robin DODSWORTH, « Revisiting the need for new approaches to social class in variationist sociolinguistics », *Sociolinguistic Studies*, vol. 3, n° 2, 2009, p. 253-278.
- MALONE, T. W. « What makes computer games fun? », *Byte*, 1981, vol. 6, p. 258-277.
- MANNHEIM, Karl, « The Problem of Generations », dans *Essays on the Sociology of Knowledge*, Londres, Routledge & Kegan Paul, 1952, p. 276-320.
- MARX, Gary T. et Valerie STEEVES, « From the Beginning: Children as Subjects and Agents of Surveillance », *Surveillance and Society*, vol. 7, n° 3-4, 2010, p. 192-230.
- MASHEDER, Mildred, *Let's Play Together: Co-operative Games for All Ages*, Londres, Green Print, 1989. (Trad. : *Jeux coopératifs pour bâtir la paix*, Paris, Chroniques Sociales, 2005.)

- McGONIGAL, Jane, *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*, New York, Penguin Press, 2011.
- MESSERSCHMIDT, James. W., «Becoming “Real Men” Adolescent Masculinity Challenges and Sexual Violence», *Men and Masculinities*, vol. 2, n° 3, 2000, p. 286-307.
- MESSNER, Michael, «Barbie Girls versus Sea Monsters. Children Constructing Gender», dans *Out of Play Critical Essays on Gender and Sport*, Albany, SUNY Press, 2007, p. 11-30.
- MONTFORT, N. et I. BOGOST, *Racing the beam: the Atari video computer system*, Cambridge, MIT Press, 2009.
- MOORE, R. J., N. DUCHENEAUT et E. NICKELL, «Doing virtually nothing: awareness and accountability in massively multiplayer online worlds», *Computer Supported Cooperative Work*, vol. 16, n° 3 2007, p. 265-305.
- MORTENSEN, Torill Elvira, «Human Playing *World of Warcraft*: or Deviant Strategies», dans CORNELIUSSEN, Hilde G. et Jill Walker RETTBERG (dir.), *Digital Culture, Play, and Identity: a World of Warcraft Reader*, Cambridge, The MIT Press, 2008, p. 203-223.
- MORTIMER, J. T. et R. G. SIMMONS, «Adult Socialization», *Annual Review of Sociology*, vol. 4, n° 1, 1978, p. 421-454.
- MURPHY, Sheila C., «*This is intelligent television*», dans PERRON, B., M. J. P. WOLF (dir.), *The Video Game Theory Reader 2*, New York, Routledge, 2009, p. 197-212.
- MURRAY, Janet, *Hamlet in the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge, MIT Press, 1998.
- NACHEZ, Michel et Patrick SCHMOLL, «Les Player Killers. Formes et significations de l'incivilité dans les jeux vidéo en ligne», *Revue des Sciences Sociales*, Université de Strasbourg, n° 29, 2002, p. 84-91.
- NACHEZ, Michel et Patrick SCHMOLL, «Violence et sociabilité dans les jeux vidéo en ligne», *Sociétés*, vol. 4, n° 82, 2003, p. 5-17.
- NARDI, Bonnie A., *My Life as a Night Elf Priest. An Anthropological Account of World of Warcraft*. Ann Arbor, University of Michigan Press, 2010.
- NONAKA, Ikujiro et Hirotaka TAKEUCHI, *La connaissance créatrice, La dynamique de l'entreprise apprenante*, Bruxelles, Éditions de Boeck Université, 1997.
- O'Donnell, CASEY, «The work/play of the interactive new economy: video game development in the United States and India», thèse de doctorat, New York, Rensselaer Polytechnic Institute, 2008.
- O'NEIL, Mathieu, *Cyberchiefs: Autonomy and Authority in Online Tribes*, London, Pluto Press, 2009.
- PARKIN, Simon, «Develop: BioWare's Zeschuk calls AAA development 'a poor goal' today», 2010a, <www.gamasutra.com>.

- PARKIN, Simon, « Develop : Double Fine's Schafer on "Amnesia Fortnights" and the pitfalls of AAA », 2010b, <www.gamasutra.com>.
- PARSON, Talcott, « Age and Sex in the Social Structure of the United States », *American Sociological Review*, vol. 7, n° 5, 1942, p. 604-16.
- PATRIARCHE, Geoffroy, « Publics et usagers, convergences et articulations », *Réseaux*, vol.1, n° 147, 2008, p.179-216.
- PEIRCE, Charles Sanders, *Collected Papers Of Charles Sanders Peirce*, 8 vol., Cambridge, Harvard University Press (vols. 1-6 édités par Charles Hartshorne et Paul Weiss; vols. 7-8 édités par Arthur Burks), 1931-1958 [1857-1892].
- PERAYA, Daniel, « Le cyberspace, un dispositif de communication et de formation médiatisée » dans AVALAS, S. (dir.), *Cyberspace et formations ouvertes. Vers une mutation des pratiques de formation*, Bruxelles, Éditions De Boeck, 2000, p. 17-44.
- PERRAUD, Jean-Guy, « U=R.I, résister au changement ou lâcher prise et agir ? », *Hexalto Lettre d'Information du Coaching*, 2008 <www.hexalto.com>.
- PERRENOUD, Philippe, « De la réflexion dans le feu de l'action à une pratique réflexive », Faculté de psychologie et des sciences de l'éducation, Université de Genève, 1998, <www.unige.ch>.
- PERRIAULT, Jacques, *La logique de l'usage; essai sur les machines à communiquer*, Flammarion, Paris, 1989, p. 97-117
- PERRIAULT, Jacques, « L'acquisition et la construction des connaissances par les jeux informatisés », dans *La Communication du savoir à distance : autoroutes de l'information et télé-savoirs*, Paris, L'Harmattan, 1996, 235 p.
- PERRON, Bernard, « Le lecteur de théorie de jeu vidéo », dans CRAIPEAU, S., S. GENVO et B. SIMONNOT (dir.), *Le jeu vidéo, au croisement du social, de l'art et de la culture*, *Questions de communication, série actes*, n° 8, 2010, p. 15-26.
- PERRON, Bernard et Mark J.P. WOLF (dir.), *The video game theory reader 2*, New York, Routledge, 2009.
- PESQUEUX, Yvon, « Essai sur la triche », *Revue management et avenir*, vol. 2, n° 22, 2009, p. 226-244.
- PIAGET, Jean, *La formation du symbole chez l'enfant*, Lausanne-Paris, Delachaux et Niestlé, 1946.
- PIAGET, Jean, *La Psychologie de l'enfant*, Paris, Presses universitaires de France, 1966.
- PICARD, Martin, « Les influences mutuelles du cinéma et du jeu vidéo », entretien, février 2009, <<http://parolecitoyenne.org>>.
- POIRIER, Mathilde, *La Socialisation, Muriel Darmon*, Culture Générale, 2008-2009, <<http://territoireliensocial.files.wordpress.com/2009/04/la-socialisation.pdf>>.

- PROULX, Serge, « Pratiques d'internet et numérisation des sociétés », dans LAJOIE, J. et E. GUICHARD (dir.), *Odyssée internet. Enjeux Sociaux*, Québec, Presses de l'Université du Québec, 2002, p. 22-40.
- PROULX, Serge, *Internet, une utopie limitée: nouvelles régulations, nouvelles solidarités*, Québec, Presses de l'Université Laval, 2005.
- PROULX, Serge, *Une appropriation communautaire des technologies numériques de l'information*, Montréal, CIRST, 2007.
- PSYCHOTROPES, « Adolescence et mondes virtuels », numéro spécial de la revue *Psychotropes*, vol. 15, n° 1, 2009.
- RAESENS, Joost, « Computer games as participatory media culture », dans RAESENS, J. et J. GOLDSTEIN (dir.), *Handbook of Computer Game Studies*, Cambridge, MIT Press, 2005, p. 373 - 387.
- RAO, Valentina, « Playful Culture and the Glamorization of Everyday (Virtual) Life: Elements of Play in Facebook Applications », *Forum*, n° 2, 2008, <<http://forum.llc.ed.ac.uk>>.
- ROLLAND, Jean-Christophe, *La socialisation*, 2004, chapitre 5, <www.ses-en-ligne.fr>
- ROMM-LIVERMORE, Celia et Kristina SETZEKORN, *Social Networking Communities and E-Dating Services: Concepts and Implications*, New York, Smith Barney Ltd., 2009.
- ROUSTAN, Mélanie, « La pratique du jeu vidéo: expériences de "réalité virtuelle" », Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines, 2004, <www.omnsh.org>.
- ROUX, Sylvain, « Subjectivation, assujettissement et connaissance de soi chez Plotin et Foucault », communication présentée à l'occasion des Journées sur Présence du néoplatonisme dans la philosophie française contemporaine: Deleuze – Foucault, dans le cadre du programme « Subjectivité et aliénation » de l'Agence Nationale de la Recherche, en partenariat avec le Centre de Recherches Internationales sur la Philosophie Française Contemporaine de l'ENS-Paris, à Villejuif (Centre Jean Pépin, CNRS/UPR 76), les 1^{er} et 2 avril 2008.
- RUFAT, Samuel et Hovig TER MINASSIAN, « Espace et jeu vidéo » dans TER MINASSIAN, Hovig et Samuel Rufat (dir.), *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Paris, Questions Théoriques, 2011, p. 66-87.
- SAINT-GUILLAUME, Julien, « Le marché du jeu vidéo devrait passer de 52,5 milliards de dollars en 2009 à 86,8 milliards de dollars en 2014 », 2010, <www.igamagazine.com>.
- SCHAEFFER, Jean-Marie, *Pourquoi la fiction?*, Paris, Éditions du Seuil, 1999.
- SHELL, Jesse, « When Games Invade Real Life », *TED Talks*, <www.ted.com>.
- SCHMOLL, Patrick, « Les Je on-line. L'identité du sujet en question sur Internet », *Revue des Sciences Sociales*, Strasbourg, Université de Strasbourg, n° 28, 2001, p. 12-19.

- SCHMOLL, Patrick, « Les jeux vidéo violents : un espace de médiation », *Cultures en mouvement*, n° 60, septembre 2003, p. 46-49.
- SCHMOLL, Patrick, « L'interrogation du réel par le virtuel », *Revue des Sciences Sociales*, Université de Strasbourg, n° 34, 2005, p. 132-145.
- SCHMOLL, Patrick, *Chasseurs de trésors. Socio-ethnographie d'une communauté virtuelle*, Strasbourg, Néothèque, 2007.
- SCHMOLL, Patrick, « Communautés de joueurs et "mondes persistants" », *Médiamorphoses*, Revue de l'INA, Paris, Armand Colin, n° 22, février 2008, p. 69-75.
- SCHMOLL, Patrick (dir.), *Matières à controverses*, Strasbourg, Néothèque, 2009.
- SCHMOLL, Patrick, « Jeux sans fin et société ludique », dans CRAIPEAU, S., S. GENVO et B. SIMONNOT (dir.), *Les jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture*, Metz, Questions de communication, Série Actes, n° 8, 2010, p. 27-42.
- SCHMOLL, Patrick, « Jeux sérieux : exploration d'un oxymore », *Revue des sciences sociales*, Université de Strasbourg, n° 45, p. 158-167, 2011a.
- SCHMOLL, Patrick, *La Société Terminale. 1. Communautés virtuelles*, Strasbourg, Néothèque, 2011b (à paraître).
- SCHRAMM, M., « World of Warcraft hits 10 million subscribers », 2008, <www.wow.com>.
- SHEFFIELD, Brandon, « GDC Canada : Super Rewards' Bailey : "quit your job and make Facebook games" », 2010, <www.gamasutra.com>.
- SHERRY, John L., « The effects of violent video games on aggression : A meta-analysis », *Human Communication Research*, vol. 27, n° 3, 2001, p. 409-431.
- SICART, Miguel, « The Ethics of Computer Game Design », communication présentée le lors de la conférence Changing Views – Worlds in play de la Digital Games Research Association (DiGRA), 2005.
- SICART, Miguel, *The Ethics of Computer Games*, Cambridge, MIT Press, 2009.
- SIEGEL, Scott John, « Long-tail game design : building successful games for social networks », présenté le 17 novembre 2009 au *Montreal International Games Summit*, Montréal.
- SITONEN, Marko, « Social Interaction in Online Multiplayer Communities », thèse de doctorat, Jyväskylä Studies in Humanities, 2007.
- SIMMEL, Georg, « The Sociology of Sociability », *American Journal of Sociology*, vol. 55, n° 3, 1949, p. 254-261.
- SIMON, Bart, « Beyond Cyberspatial Flaneurie : On the Analytic Potential of Living With Digital Games », *Games and Culture*, vol. 1, n° 1, 2006, p. 62-67.
- SIMON, Bart, « Never playing alone : The social contextures of digital gaming », *Loading*, vol. 1, n° 1, 2007a, <http://journals.sfu.ca>.
- SIMON, Bart, « Human, all too non-Human : Coop AI and the Conversation of Action », *Situated Play : Digital Games Research Conference*, Tokyo, 24-27 septembre, 2007b.

- SIMON, Laurent, « Le management en univers ludique : Jouer et travailler chez Ubi Soft, une entreprise du multimédia à Montréal (1998-1999) », thèse de doctorat en administration et management, Montréal, HEC, 2002.
- SIMONNOT, Brigitte, « Quand les moteurs de recherche appellent au jeu : usages ou détournements ? », *Questions de communications*, n° 14, Presses universitaires de Nancy, 2008, p. 95-114.
- SPERBER, Dan, *La contagion des idées*, Paris, Odile Jacob, 1996.
- SQUIRES, Jim, « Zynga may actually be worth those lofty estimates; recent filings put it at \$4.6 Billion », 2010, <gamezebo.com>.
- STAR, S. L. et J. R. GRIESEMER, « Institutional Ecology, "Translations" and Boundary Objects: Amateurs and Professionals in Berkeley's Museum of Vertebrate Zoology, 1907-39 », *Social Studies of Science*, vol. 19, n° 3, 1989, p. 387-420.
- STAR, Susan L. et Karen RUHLER, « Vers une écologie de l'infrastructure. Conception et accès aux grands espaces d'information », *Revue d'Anthropologie des Connaissances*, vol. 4, n° 1, 2010, p. 115-161.
- STEINKUEHLER, Constance A. et Dimitri WILLIAMS, « Where Everybody Knows Your (Screen) Name: Online Games as "Third Places" », *Journal of Computer-Mediated Communication*, vol. 11, n° 4, 2006, p. 885-909.
- STORA, Michael, *Guérir par le virtuel : Une nouvelle approche thérapeutique*, Paris, Presses de la Renaissance, 2005.
- STRAUSS, Anselm, *La trame de la négociation : sociologie qualitative et interactionnisme*, Paris, L'Harmattan, 1992.
- SWIDLER, Ann, « Culture in Action: Symbols and Strategies », *American Sociological Review*, vol. 51, n° 2, 1986, p. 273-86.
- SWING, Edward L., Douglas A. GENTILE et Craig A. ANDERSON, « Learning Processes and Violent Video Games », dans FERDIG, R. E. (dir.), *Handbook of Research on Effective Electronic Gaming in Education*, vol. 2, Hershey/New York/Londres, 2009, p. 876-892.
- TAKAHASHI, Dean, « Ubisoft to launch social game portal and first Facebook game », *Venture Beat*, 2009, <<http://venturebeat.com>>.
- TAYLOR, T. L., « Does WoW Change Everything? How a PvP Server, Multinational Player Base, and Surveillance Mod Scene Caused Me Pause », *Games and Culture*, vol. 1, n° 4, 2006a, p. 318-337.
- TAYLOR, T. L., *Play between worlds : exploring online game culture*, Cambridge, MIT Press, 2006b.
- TAYLOR, T. L., « Pushing the Borders: player participation and game culture », dans KARAGANIS, Joe (dir.), *Structure of Participation in Digital Culture*, SSRC, New York, 2007.
- TAYLOR, T. L., « Becoming a player: Networks, structures, and imagined futures », dans KAFI, Y. et al. (dir.), *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New Perspectives on Gender, Games, and Computing*, Cambridge, MIT Press, 2008.

- TAYLOR, T. L., « The Assemblage of Play », *Games and Culture*, vol. 4, n° 4, 2009, p. 331-339.
- THIÉTART, Raymond-Alain, *Méthodes de recherche en management*, Paris, Dunod, (3^e éd.), 2007, p. 241.
- THOMAS, Douglas et John S. BROWN, « The Play of Imagination : Extending the Literary Mind », *Games and Culture*, vol. 2, n° 2, 2007, p. 149-172.
- THOMAS, Douglas et John S. BROWN, *A New Culture of Learning: Cultivating the Imagination for a World of Constant Change*, Seattle, CreateSpace, 2011.
- TISSERON, Serge, *Enfants sous influence : les écrans rendent-ils les jeunes violents ?*, Paris, Armand Colin, 2000.
- TISSERON, Serge, Sylvain MISSONNIER et Michael STORA, *L'enfant au risque du virtuel*, Paris, Dunod, 2006.
- TISSERON, Serge, *Virtuel mon amour : penser, aimer, souffrir à l'ère des nouvelles technologies*, Paris, Albin Michel, 2008.
- TRAVERS, M., et S. MILGRAM, « An experimental study of the small world problem », *Sociometry*, vol. 32, n° 4, 1969, p. 425-443.
- TRÉMEL, Laurent, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia, les faiseurs de mondes*, Paris, PUF, 2001.
- TROMPETTE, P. et D. VINCK, « Retour sur la notion d'objet-frontière », *Revue d'Anthropologie des Connaissances*, vol. 3, 2009.
- TURKLE, Sherry, *Life on the Screen : Identity in the Age of the Internet*, New York, Simon & Schuster, 1995.
- VALLEUR, Marc et Jean-Claude MATYSIAK, *Sexe, passion et jeux vidéo. Les nouvelles formes d'addiction*, Paris, Flammarion, 2003.
- VAN MAANEN, J. et E. H. SCHEIN, « Toward a theory of organizational socialization », *Research in Organizational Behavior*, vol. 1, 1979, p. 209-264.
- VIDAL, Michel, *L'approche réflexive : lien entre théorie et pratique*, 2008, <www.prosolva.org>.
- VIROLE, Benoît, *Du bon usage des jeux vidéo*, Paris, Hachette, 2003.
- WEBER, M., *The Methodology of the Social Sciences*, New York, The Free Press, 1949.
- WEINSTEIN, Claire Ellen et Laura M. HUME, *Stratégies pour un apprentissage durable*, Paris, De Boeck Université, 2001.
- WENDLING, Thierry, « Jouer avec des mots, des objets et des êtres : une approche anthropologique du jeu », *Travaux neuchâtelois de linguistique*, Université de Neuchâtel, n° 46, 2007, p. 7-18.
- WALLON, Henri, *L'évolution psychologique de l'enfant*, Paris, Armand Colin, 1941.
- WARNIER, Jean-Pierre, *Construire la culture matérielle. L'homme qui pensait avec les doigts*, Paris, PUF, coll. « Sciences sociales et sociétés », 1999.

- WILLIAMS, Dimitri, « Why Game Studies Now? Gamers Don't Bowl Alone », *Games and Culture*, vol. 1, n° 13, 2006, p. 13-16.
- WILLIAMS, D., N., DUCHENEAUT, L. XIONG, Y. ZHANG, N. YEE et E. NICKELL, « From treehouse to barracks: The social life of guilds in World of Warcraft », *Games and Culture*, vol. 1, n° 4, 2006, p. 338-361.
- WILLIAMS, Dmitri, Nick YEE et Scott E. CAPLAN, « Who plays, how much, and why? Debunking the stereotypical gamer profile », *Journal of Computer-Mediated Communication*, vol. 13, 2008, p.993-1018.
- WILLIAMS, Dmitri, « The mapping principle, and a research framework for virtual worlds », *Communication Theory*, vol. 20, n° 4, 2010, p. 451-470.
- WILLIAMSON, O. et S. MASTEN, *The Economics of Transaction Costs*, Northampton, Edward Elgar, 1999.
- WINNICOTT, Donald W., *Playing and Reality*, Paris, Gallimard, 1971.
- WINNICOTT, Donald W., *Jeu et réalité: l'espace potentiel*, Paris, Gallimard, 1975.
- WOLFE, Charles T., « La catégorie d'«organisme» dans la philosophie de la biologie. Retour sur les dangers du réductionnisme », 2004, <<http://multitudes.samizdat.net>>.
- YAN, J. et B. RANDELL, « A systematic classification of cheating in online games », communication présentée le 10 octobre 2005 à la conférence *NetGames'05*.
- YEE, N., « The demographics, motivations and derived experiences of users of massively-multiuser online graphical environments », *PRESENCE: Teleoperators and Virtual Environments*, vol. 15, n° 3, 2006, p. 309-329.
- YEE, N., « The labor of fun: How video games blur the boundaries of work and play », *Games and Culture*, vol. 1, 2006, p. 68-71.
- YEE, N., BAIENSON, J., URBANEK, M., CHANG, F. et D. MERGET, « The unbearable likeness of being digital: the persistence of nonverbal social norms in online virtual environments », *Journal of CyberPsychology and Behavior*, vol. 10, 2007, p. 115-121.
- YEE, Nick, « WoW Basic Demographics » *The Daedalus Project*, 2005, <www.nickyee.com>.
- YOUNG, Neil, « Things to unlearn moving from traditional development to the new digital world », présenté le 12 mars 2010 à *The Game Developers Conference*, San Francisco.
- ZABBAN, Vinciane, « Hors jeu ? Itinéraires et espaces de la pratique des jeux vidéo en ligne », *Terrains & Travaux*, vol. 15, 2009, p. 81-104.
- ZABBAN, Vinciane, « Le jeu des médiations au service de la mise en tension des "univers virtuels" », *Réseaux*, vol. 25, n° 143, 2007, p.45-78.
- ŽIŽEK, Slavoj, *The Metastases of Enjoyment: on Women and Causality*, New York, Verso, 1994.

ŽIŽEK, Slavoj, *Enjoy Your Symptom!*, New York, Routledge, 2001.

ŽIŽEK, Slavoj, *La Marionnette et le Nain. Le christianisme entre perversion et subversion*, Paris, Seuil, 2005.