

## **Bibliographie**

### **Le fait de jouer**

CAILLOIS (R.), *Les Jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1967.

CHATEAU (R.), *Le Jeu de l'enfant*, Paris, Vrin, 1947.

DUFLO (C.), *Jouer et philosopher*, Paris, PUF, 1997.

DUFLO (C.), *Le Jeu : de Pascal à Schiller*, Paris, PUF, 1997.

GROOS (K.), *Les Jeux des animaux*, Paris, Alcan, 1902.

GUSDORF (G.), « L'esprit des jeux », in CAILLOIS (R.) (dir.), *Jeux et sports*, Paris, Encyclopédie de la Pléiade, 1967.

GUY (A.), « Jouer : jouir du temps perdu », *Actes des Universités d'été de l'Association des Ludothèques Françaises*, Paris, 1998.

HAMAYON (R.), *Jouer. Une étude anthropologique*, Paris, La Découverte, 2012.

HARTER (J.-L.), *Le Jeu: essai de déstructuration*, Paris, L'Harmattan, 2002.

HENRIOT (J.), *Le Jeu*, Paris, PUF, 1969.

HENRIOT (J.), *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*, Paris, Corti, 1989.

HUIZINGA (J.), *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, 2011.

JACOB (S.), POWER (T.), *Petits joueurs : les jeux spontanés des enfants et des jeunes mammifères*, Sprimont, Mardaga, 2006.

MILLAR (S.), *La Psychologie du jeu chez les enfants et les animaux*, Paris, Payot, 1979.

SUTTON-SMITH (B.), *The Ambiguity of Play*, Cambridge (Massachusetts) / London, Harvard, 1997.

WINNICOTT (D.), *Jeu et Réalité. L'espace potentiel*, Paris, Gallimard, 1975.

### **Les jeux et jouets**

BOUTIN (M.), *Le Livre des jeux de pions*, Paris, Bornemann, 1999.

BROUGERE (G.), *Jouets et compagnie*, Paris, Stock, 2003.

- BROUGERE (G.) dir., *La Ronde des jeux et des jouets*, Paris, Autrement, 2008.
- CAÏRA (O.), *Jeux de rôle : les forges de la fiction*, Paris, CNRS, 2005.
- GARON (D.), *Le système ESAR : guide d'analyse, de classification et d'organisation d'une collection de jeux et jouets*, Paris, Cercle de la Librairie, 2002.
- GUISERIX (D.), *Le Livre des jeux de rôle*, Paris, Bornemann, 1999.
- LHOTE (J.-M.), *Dictionnaire des jeux de société*, Paris, Flammarion, 1996.
- PARLEBAS (P.), *Jeux, sports et société*, Paris, INSEP-Publications, 1999.

### **Jeu vidéo**

- ALBINET (M.), *Concevoir un jeu vidéo*, Limoges, Fyp, 2011.
- BERRY (V.), *L'expérience virtuelle : Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*, Presses universitaires de Rennes, 2012.
- BRUNO (P.), *Les Jeux vidéo*, Paris, Syros, 1993.
- FORTIN (T.), MORA (P.), TREMEL (L.), *Les jeux vidéos : pratiques, contenus et enjeux*, Paris, L'Harmattan, 2005.
- GENVO (S.), *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéos*, Paris, L'Harmattan, 2003.
- GENVO (S.) dir., *Le game design de jeux vidéo : Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, 2006.
- GENVO (S.), *Le jeu à son ère numérique : comprendre et analyser les jeux vidéo*, Paris, L'Harmattan, 2009.
- KOSTER (R.), *Theory of Fun for Game Design*, Sebastopol (Californie), Paraglyph Press, 2014.
- LE DIBERDER (A.), LE DIBERDER (F.), *L'Univers des jeux vidéos*, Paris, La Découverte, 1998.
- RUFAT (S.), TER MINASSIAN (H.) (dir.), *Les Jeux vidéos comme objet de recherche*, Paris, Questions théoriques, 2011.
- SALEN (K.), ZIMMERMAN (E.), *Rules of Play : Game design Fundamentals*, Cambridge (Massachussets), 2004.
- SCHELL (J.), *L'Art du game design : 100 objectifs pour mieux concevoir vos jeux*, Paris, Pearson, 2010.

TRICLOT (M.), *Philosophie des jeux vidéos*, Paris, La Découverte, 2011.

### **Jeu et éducation**

BETTELHEIM (B.), *Pour être des parents acceptables : psychanalyse du jeu*, Paris, Robert Laffont, 1988.

BROUGERE (G.), *Jouer / Apprendre*, Paris, Economica, 2005.

BROUGERE (G.), *Jeu et Éducation*, Paris, L'Harmattan, 1995.

BRUNER (J.), *Le développement de l'enfant – savoir faire, savoir dire*, Paris, PUF, 1993.

CHATEAU (J.), *L'enfant et le jeu*, Paris, Editions du Scarabée, 1954-67.

CHATEAU (J.), *Le Réel et l'imaginaire dans le jeu de l'enfant*, Paris, Vrin, 1955.

DE GRANDMONT (N.), *Pédagogie du jeu : Jouer pour apprendre*, Paris-Bruxelles, De Boeck, 1997.

DELALANDE (J.), *La cour de récréation – contribution à une anthropologie de l'enfance*, Paris, Presses universitaires de Rennes, 2001.

DELALANDE (J.), *La récré expliquée aux parents, de la maternelle à l'école élémentaire, la vie quotidienne dans une cour d'école*, Paris, Louis Audibert, 2003.

EPSTEIN (J.), *Le Jeu en jeu : adultes, enfants, vivre ensemble en collectivité*, Paris, Dunod, 2011 [1990].

HUERRE (P.), *Place au jeu ! : jouer pour apprendre à vivre*, Paris, Nathan, 2007.

MARINOPOULOS (S.), *Jouer pour grandir*, Bruxelles, Fabert, 2013.

### **Histoire des jeux**

ARIES (P.), MARGOLIN (J.-C.) (dir.), *Les Jeux de la Renaissance*, Paris, Vrin, 1982.

BELMAS (E.), *Jouer autrefois : Essai sur le jeu dans la France moderne (XVIe-XVIIIe siècles)*, Paris, PUF, 2006.

CORBIN (A.), *L'Avènement des loisirs : 1850-1960*, Paris, Aubier, 1995.

DUMAZEDIER (J.), *Vers une civilisation du loisir ?*, Paris, Seuil, 1962.

LHOTE (J.-M.), *Le Symbolisme des jeux*, Paris, Berg International, 2010.

LHOTE (J.-M.), *Histoire des jeux de société*, Paris, Flammarion, 1994.

- MANSON (M.), *Jouets de toujours, de l'Antiquité à la Révolution*, Paris, Fayard, 2001.
- MEHL (J.-M.), *Les Jeux au royaume de France, du XIIIe au début du XIVE siècle*, Paris, Fayard, 1990.
- Non-crédité, *Le jeu d'édition, miroir culturel ?*, étude menée par le Centre National du Jeu, CNJ, Boulogne-Billancourt.
- SCHÄDLER (U.), *Jeux de l'humanité : 5000 ans d'histoire culturelle des jeux de société*, Genève, Slatkine, 2007.

### **Ludothèques**

- PERINO (O.), *Des espaces pour jouer : pourquoi les concevoir ? comment les aménager ?*, Toulouse, Erès, 2014.
- ROUCOUS (N.), *La ludothèque et le jeu : les représentations sociales de l'enfant d'une institution de loisirs*, Thèse de doctorat en sciences de l'éducation sous la direction d'Eric Plaisance, Université René Descartes (Paris-V), 1997.
- VIAL (J.), *Jeu et éducation : les ludothèques*, Paris, PUF, 1981.