

# Appel à communications – Erving Goffman et le jeu

## Colloque international à La Chaux-de-Fonds (Suisse), du 12 au 14 mars 2027

Le sociologue Erving Goffman (1922-1982) a construit une œuvre singulière en faisant des rencontres et des rassemblements en coprésence un lieu privilégié d'observation de la vie sociale. Il a ainsi mis au jour un répertoire de « grammaires » (Berger et al. 2026) qui permettent le maintien ou le délitement de ce que le sociologue appelle « l'ordre de l'interaction » (Goffman 1983). Lue et relue depuis plusieurs décennies, cette œuvre n'a eu de cesse de poser à la sociologie et à d'autres disciplines des problèmes nouveaux. Elle offre par ailleurs de puissantes lunettes pour saisir une situation d'interaction, et les situations de jeu n'y font pas exception. Le jeu occupe dans cette œuvre une place à la fois centrale et discrète : s'il apparaît çà et là comme exemple ou ressource analytique (1973 [1959], 1987 [1981]), Goffman lui consacre des développements spécifiques à de multiples occasions (1961, 1969, 1974 [1967], 1991 [1974]), et notamment dans son exploration du casino (1974 [1967], 1991 [1974]), que Dmitri Shalin (2016) présente comme le « prototype de toute action sociale ». Le casino condense en effet plusieurs problèmes qui traversent l'œuvre de Goffman : l'incertitude de l'action, l'exposition de soi au regard d'autrui, la prise de risque, la révélation du caractère et la manière dont les individus affrontent publiquement les conséquences de leurs choix. Si ces textes sont parcourus par l'« analogie du jeu » (Geertz 1986) dans leur ensemble, Goffman montre également, bien avant que la formule ne s'impose, combien le jeu est profondément enchâssé dans la vie ordinaire, allant « du plus banal au plus épique » (Pearce 2024, 11). Les situations de jeu constituent pour lui des activités « créatrices de monde » (*world-making activities*), un monde qui est, par essence, toujours fragile.

Ce colloque offre l'occasion de réunir et de faire dialoguer, à travers des enquêtes empiriques sur le jeu sous toutes ses formes, les héritages contemporains de l'œuvre goffmanienne. Les rencontres ludiques (*gaming encounters*, Goffman 1961) constituent en effet un terrain de choix pour tester ses tensions les plus productives : comment les participant·es à une rencontre ludique définissent-ils le cadre du jeu (*playframe*) dans la pratique ? Comment parvient-ils à ménager la séparation entre le jeu et la vie ordinaire, dont la membrane est poreuse (Henricks 2006) ? Quelles conditions permettent le plaisir dans le jeu ou dans le « jouer » (Henriot 2023 [1989]) et comment celui-ci vacille-t-il ? Comment les participant·es gèrent-ils les changements de position (*footing*) entre registres d'action ? Nous voudrions rassembler des travaux qui empruntent la « théorie observationnelle de l'action » (Conein 1989) de Goffman pour se saisir de rencontres et d'objets ludiques, avec lui et au-delà des nombreuses interrogations que son œuvre recèle. Jeux de société, jeux de rôle (de table ou grandeur nature), jeux numériques, jeux omniprésents (*pervasive games*, Montola et al. 2009), pratiques spectatoriennes, tests de prototypes et rassemblements tels que les festivals et les conventions (Prince et Wynn 2022; Narmanli 2026) pourront ainsi être interrogés.

Les quatre axes ci-dessous envisagent successivement la définition et les frontières des rencontres ludiques, les formes d'engagement qu'elles sollicitent, les enjeux de présentation de soi qu'elles font émerger, puis les prolongements permettant d'inscrire les rencontres dans des temporalités, des groupes et des rapports de pouvoir plus larges. Les propositions de communication s'inscrivent dans l'un ou plusieurs des axes retenus.

### Axe 1 : Les cadres du jeu et la participation

Celia Pearce (2024) écrit qu'avec *Encounters* (1961), Goffman pose « la première pierre du sentier menant à l'analyse des cadres » (Pearce 2024, 10) et plante les germes de nombreuses théories ultérieures. Ce sentier conduit de « Fun in Games » (1961), où le jeu est étudié comme une rencontre aux frontières fragiles, aux *Cadres de l'expérience* (1991 [1974]), qui examine les principes permettant aux participant·es de reconnaître « ce qui se passe ici » et les transformations par lesquelles une activité peut être comprise comme ludique. L'outillage théorique goffmanien permet ainsi de décrire finement les « propriétés situationnelles » des

rencontres ludiques et la diversité des « statuts de participation » des personnes y prenant part (Goffman 2013 [1963]). À ces distinctions s'ajoute la notion de *footing* (Goffman 1987 [1981]), qui désigne les changements d'alignement manifestés notamment dans la manière de produire et de recevoir les paroles. Au cours d'une même rencontre ludique, un·e participant·e peut ainsi passer du rôle de joueur·euse à celui de commentateur·ice, de conseiller·ère, d'arbitre provisoire, de personne plaisantant hors personnage ou de spectateur·ice de sa propre activité. Ces déplacements ne font pas nécessairement sortir du cadre du jeu, mais en modifient localement les modalités de participation et la définition de ce qui est en train de se produire. Ces notions permettent de distinguer la définition générale de l'activité, les positions depuis lesquelles les personnes y participent et les changements locaux d'alignement qui surviennent au cours de son déroulement. Le jeu peut dès lors être interrogé comme une activité dont le cadre, les frontières, les statuts de participation et les changements de *footing* sont continuellement « accomplis » (Garfinkel 2007 [1967]; Reeves et al. 2017), c'est-à-dire produits, reconnus, négociés ou contestés.

Les propositions pourront notamment explorer les questions suivantes : comment les participant·es rendent-ils reconnaissable le caractère ludique d'une situation et en négocient-ils les frontières ? Par quels signes, conventions, objets ou arrangements spatiaux ces frontières sont-elles rendues perceptibles ? Dans quelles circonstances un changement de *footing* demeure-t-il compatible avec le cadre ludique, et quand menace-t-il au contraire de le rompre ? Comment les désaccords portant sur la définition de « ce qui se passe ici » sont-ils manifestés, négociés et résolus ? Enfin, comment les cadres et les statuts de participation se reconfigurent-ils dans les jeux de rôle, les jeux grandeur nature, les jeux numériques, les jeux omniprésents ou les situations de jeu diffusées en ligne ?

## Axe 2 : L'engagement dans le jeu

Dans « Fun in Games » (1961), Goffman s'intéresse aux conditions permettant à une rencontre ludique de retenir l'attention de ses participant·es et d'« assurer l'euphorie » (*to ensure euphoria*), lorsque les actes et les attentes s'accordent et que la situation semble fonctionner « comme elle devrait ». Mais, comme souvent chez Goffman, cet équilibre demeure fragile : des intrusions, des débordements ou des éléments jugés non pertinents peuvent produire de la dysphorie et menacer l'intérêt ou le sens de l'activité. Dans *Comment se conduire dans les lieux publics* (2013 [1963]), Goffman distingue l'engagement principal, qui constitue le foyer reconnu de l'attention et de l'implication des participant·es, des engagements latéraux, normalement subordonnés à celui-ci. Ces engagements peuvent coexister, mais aussi entrer en concurrence et perturber la rencontre. De même, une conscience excessive de soi ou du regard d'autrui peut « déborder » (*flood out*) et détourner les participant·es de l'activité en cours. S'emparant de ces notions, Jean-Emmanuel Barbier (2022) montre que l'engagement ludique fait l'objet d'attentes et d'évaluations réciproques : un·e participant·e peut être jugé·e insuffisamment engagé·e dans l'enjeu du jeu ou, au contraire, excessivement engagé·e dans une dimension particulière de la rencontre, au détriment d'autres dimensions. L'engagement apparaît ainsi moins comme un état intérieur, homogène et continu que comme un accomplissement situé, pluriel et fluctuant, et susceptible d'une évaluation publique. Rythmé par des « temps forts » et des « temps faibles » (Boutet et al. 2014; Caïra 2018) et distribué entre plusieurs objets et temporalités (Calleja 2011), il est continuellement apprécié, négocié et régulé par les participant·es.

Cet axe invite à examiner les questions suivantes : comment les participant·es manifestent-ils leur engagement dans une rencontre ludique, et à quels signes reconnaissent-ils une implication jugée appropriée ? Comment l'engagement principal et les engagements latéraux coexistent-ils, s'articulent-ils ou entrent-ils en concurrence au cours du jeu ? Comment le sous-engagement et le surengagement sont-ils perçus, évalués, tolérés, reprochés ou régulés par les participant·es ? Comment les rencontres ludiques organisent-elles l'alternance entre euphorie et dysphorie, temps forts et temps faibles, tout en maintenant l'intérêt et la participation de ceux qui y prennent part ?

### Axe 3 : La présentation de soi et le travail de face

Lorsque des personnes se trouvent en présence les unes des autres, elles cherchent à recueillir des informations afin de définir la situation et d'anticiper leurs conduites respectives. Chacun·e produit alors, intentionnellement ou non, une certaine expression de soi, dont les autres retirent une impression. C'est à partir de ce problème interactionnel que Goffman déploie le « modèle théâtral » dans *La présentation de soi* (1973 [1959]) : les individus organisent leurs « représentations », mobilisent une façade et coopèrent au maintien d'une définition commune de la situation. Les rencontres ludiques rendent particulièrement visibles ces processus. Les participant·es peuvent chercher à s'y présenter comme des joueur·euses compétent·es, expérimenté·es, fair-play, détaché·es ou drôles, tout en endossant parfois un personnage ou une fonction propre au jeu. Cette présentation de soi demeure néanmoins vulnérable aux erreurs, aux maladresses, aux défaites et aux jugements d'autrui. L'analyse se prolonge ainsi dans *Les Rites d'interaction* (1974 [1967]), par l'étude du « travail de face » (*face work*), soit les pratiques habituelles par lesquelles les participant·es préviennent ou réparent les événements susceptibles de menacer leur propre face, celle d'autrui et l'équilibre rituel de la rencontre. Comme le souligne Samuel Bordreuil (2007), ce travail repose notamment sur le tact et la « protection de la face de l'autre ». La vulnérabilité n'apparaît dès lors pas seulement comme un risque à contenir, mais aussi comme une condition du lien : jouer ensemble revient à s'exposer au jugement d'autrui, à lui laisser des prises et à compter sur sa coopération.

Le cadrage ludique peut, en outre, transformer la signification de conduites ordinairement menaçantes pour la face. La moquerie, l'ironie, la provocation, voire certaines insultes, peuvent y être reçues comme des composantes acceptables de l'activité et contribuer à la complicité entre les participant·es (Berry 2012). Le cadrage ludique ne suffit cependant pas à les rendre inoffensives : leur acceptabilité dépend de la manière dont elles sont produites, comprises et reçues. Une parole traitée comme une plaisanterie ou comme une attaque « dans le jeu » peut ainsi être recadrée comme une offense sérieuse ou personnelle. Erreurs de règles, maladresses, défaites, plaisanteries, accusations de triche et comportements jugés déplacés constituent dès lors autant d'occasions d'observer comment les participant·es protègent, éprouvent ou réparent leurs relations.

À partir de ces réflexions, les communications pourront s'inspirer des questions suivantes : comment les participant·es élaborent-ils une présentation de soi comme joueur·euse compétent·e, expérimenté·e, fair-play, novice ou désinvolte ? Comment les erreurs, les maladresses, les défaites ou la méconnaissance des règles menacent-elles la face des participant·es ? Quelles formes de tact, d'évitement, de plaisanterie ou de réparation permettent de protéger la face d'autrui et de maintenir la rencontre ludique ? Comment les tensions entre compétition, exposition de soi, vulnérabilité et coopération sont-elles négociées au cours du jeu ?

### Axe 4 : Au-delà de Goffman

La fécondité de l'œuvre de Goffman tient autant aux outils qu'elle fournit qu'aux questions qu'elle laisse ouvertes. Si elle permet de décrire finement l'organisation située des rencontres ludiques, celles-ci ne peuvent être entièrement détachées des situations qui les précèdent et les prolongent, des groupes qui leur donnent sens, ni des organisations et institutions qui en façonnent les possibilités. Goffman (1983) lui-même envisage entre l'ordre de l'interaction et les structures sociales un « couplage flou » (*loose coupling*) : les propriétés d'une rencontre ne se déduisent pas mécaniquement des positions occupées dans l'ordre social, sans pour autant en être indépendantes. Reste alors à examiner comment les hiérarchies, les institutions et les inégalités sociales se manifestent, se transforment ou sont momentanément suspendues dans les rencontres ludiques. Les situations forment ainsi des « toiles » reliées par des expériences passées, des mémoires partagées et des anticipations communes (Fine et Tavory 2019). Elles se déploient également dans des environnements matériels et institutionnels dont les *affordances* contribuent à leurs conditions de jouabilité, rendant certaines actions possibles, probables ou légitimes, tout en en contraignant d'autres. Leur observation suppose toutefois de comprendre les compétences et les formes de raisonnement propres à chaque pratique : apprendre à voir ce qui compte pour les joueur·euses, plutôt que de leur appliquer uniquement des catégories extérieures (Livingston 2012). Une partie mémorable, une plaisanterie récurrente, un conflit autour d'une règle ou un incident raconté après coup peuvent ainsi relier plusieurs rencontres et contribuer à la culture d'une table de jeu, d'un club, d'une

guilde ou d'une communauté ludique. Le *fun* ne se limite donc pas à une euphorie momentanée : ses récits et ses souvenirs nourrissent l'attachement au groupe et relient les rencontres entre elles (Fine et Corte 2017), à la manière des « chaînes de rites d'interaction » productrices d'énergie émotionnelle et de solidarité (Collins 2004; Corte 2022). Le plaisir partagé ne produit toutefois pas une cohésion indifférenciée : il trace des frontières, organise des hiérarchies et peut exclure ceux qui n'en maîtrisent pas les codes. L'analyse doit ainsi dépasser les théories qui envisagent principalement le jeu comme une forme constructive et positive de loisir, afin de rendre compte de ce qu'il peut aussi avoir de blessant, de toxique et d'imprévisible (Fine et Corte 2022; Trammell 2023). Enfin, l'ordre de l'interaction ne repose pas seulement sur l'alignement et la réparation : certaines perturbations défont les relations, tandis que d'autres les transforment ou les approfondissent. La possibilité de contester une règle, d'interrompre une partie, d'en modifier le déroulement, de provoquer les autres ou de soutenir qu'une offense était « pour rire » est elle-même inégalement distribuée entre les participant·es, en dépit de l'arrière-plan normatif constitutif du jeu et de l'égalité de traitement des joueur·euses (Tavory et Fine 2020).

Cet axe invite ainsi à prolonger, déplacer ou mettre à l'épreuve l'outillage goffmanien à partir des questions suivantes : comment les rencontres ludiques s'inscrivent-elles dans des chaînes ou des toiles de situations qui relient expériences passées, activité présente et rencontres futures ? Comment le « couplage flou » entre ordre de l'interaction et ordre social se manifeste-t-il dans les situations de jeu ? Comment le *fun*, ses souvenirs et ses récits produisent-ils de l'attachement, mais aussi des frontières, des exclusions et des hiérarchies ? Dans quelles circonstances les perturbations défont-elles une relation ludique, et quand contribuent-elles au contraire à la renouveler ? Comment les dispositifs matériels, les institutions et les rapports de pouvoir structurent-ils ce qui se donne localement comme une rencontre ludique circonscrite ?

## ***Organisation et format du colloque***

Le colloque se tiendra en présentiel du 12 au 14 mars 2027 à La Chaux-de-Fonds, durant [Ludesco, un festival low-tech de jeux et d'expériences ludiques](#) qui se déroule en continu tout au long du week-end, avec des jeux de société, des jeux de rôle, des jeux de rôles grandeur nature (GN), des salles d'évasion, des tournois et un espace dédié aux familles.

L'une des originalités du colloque réside dans l'organisation d'un **atelier d'observation participante** au cœur même de Ludesco, ouvert aux communicant·es comme aux festivalier·ères intéressé·es. Une introduction méthodologique proposée le vendredi, notamment à partir du texte de Goffman « On Fieldwork » (1989), présentera l'observation comme un savoir-faire exigeant : apprendre à décrire les situations, à repérer l'organisation des interactions et à interroger sa propre position dans l'enquête. Des modalités d'accompagnement et des consignes communes permettront toutefois aux personnes moins familières de l'ethnographie de prendre part au dispositif. Réparti·es entre différents espaces et activités du festival, tels que la grande salle de jeux, les jeux de rôle, les jeux de rôle grandeur nature, l'espace famille ou la Protozone (la zone de présentation des prototypes de jeu), les participant·es pourront observer les interactions autour du jeu et explorer des dimensions comme les rapports de genre (Goffman 2009 [1979]), les cultures ludiques (Brogère 2024; Liège Game Lab 2019), les formes de médiation, les apprentissages et les relations entre publics et professionnel·les du jeu. Une première mise en commun aura lieu le samedi, avant une restitution publique le dimanche. L'atelier permettra ainsi de mettre à l'épreuve l'héritage de Goffman, dont la pratique d'observation, parfois libre ou « sauvage », contribue à la force évocatrice de ses textes tout en soulevant des questions méthodologiques et critiques.

Le colloque et l'atelier sont portés par un comité d'organisation, en collaboration étroite avec le comité de Ludesco. Ils bénéficient du soutien de la Haute école de gestion Arc, par l'intermédiaire de son Institut de la communication et du marketing expérientiel, ainsi que de la Haute école spécialisée de Suisse occidentale (HES-SO) et du Fonds national suisse de recherche scientifique (FNS). Le comité d'organisation est composé de Michael Perret, Alain Bovet et Patrick Ischer (Haute école de gestion Arc, HES-SO), de Solène Froidevaux et Nils Kapferer (Ludesco), de Fabián Ruz (Gamelab Lausanne, Université de Genève) et de Thomas Jammet (Haute école de travail social Fribourg, HES-SO).

## ***Calendrier***

Les propositions de communication, en français OU en anglais, sont à adresser **jusqu'au 15 novembre 2026**, par courriel à l'adresse [GoffmanEtLeJeu@he-arc.ch](mailto:GoffmanEtLeJeu@he-arc.ch). Elles comprendront un maximum de 500 mots, hors bibliographie. La 1<sup>ère</sup> page du document décrira le titre de la communication, le nom de(s) l'auteur·ice(s), son/leur affiliation institutionnelle et une courte biographie par auteur·ice (max 700 signes, espaces compris) ; dès la 2<sup>ème</sup> page figurera le titre, la proposition de communication et la bibliographie. Dès la 2<sup>ème</sup> page, la version soumise ne doit contenir AUCUNE information personnelle ou professionnelle concernant l'auteur·ice ou les auteur·ices.

Les personnes dont la communication est retenue sont invitées à rédiger un texte à l'issue du colloque. Ce dernier ne devra pas dépasser 30'000 signes, bibliographie et espaces compris. La publication d'un ouvrage collectif ou du numéro thématique d'une revue sera envisagée, en fonction notamment des communications définitives réceptionnées.

Suite du calendrier :

- Fin décembre 2026 : retour du comité aux candidat·es-communicant·es
- Début 2027 : envoi du programme détaillé du colloque
- Du 12 au 14 mars 2027 : colloque au cœur de Ludesco, La Chaux-de-Fonds, Suisse, en présentiel
- 30 avril 2027 : réception des communications écrites

## ***Détails pratiques***

La Chaux-de-Fonds se trouve à un peu plus de quatre heures de Paris en train, et à environ deux heures de Genève et Zurich. Il est conseillé aux communicant·es retenu·es de réserver leur lieu d'hébergement rapidement, le colloque ayant lieu durant le festival de jeux et d'expériences ludiques Ludesco, qui attire un nombre important de festivalier·ères externes. De plus, [en 2027, la ville de La Chaux-de-Fonds sera la Capitale culturelle suisse](#) et proposera de nombreuses activités en lien, ce qui limitera davantage les possibilités d'hébergement en ville. Les organisateur·ices se tiennent à disposition pour aider dans ces démarches.

L'inscription au colloque et l'accès au festival Ludesco seront gratuits pour les communicant·es retenu·es. Grâce au soutien du comité d'organisation du festival, les repas et les boissons seront également pris en charge durant le colloque.

## ***Comité scientifique***

- Vincent Berry (Ismée, Université Sorbonne Paris Nord)
- Baptiste Besse-Patin (Ismée, Université Sorbonne Paris Nord)
- Maude Bonenfant (Homo Ludens, Université du Québec à Montréal)
- Alain Bovet (Haute école de gestion Arc, Haute école spécialisée de Suisse occidentale // HES-SO)
- Michael Freudenthal (Ismée, Université Sorbonne Paris Nord)
- Solène Froidevaux (IDHEAP, Université de Lausanne et Ludesco)
- Guillaume Guenat (Gamelab Lausanne, Université de Lausanne)
- Fabienne Malbois (Human-Centred Computing Group, II, HES-SO Valais-Wallis // HES-SO)
- Michael Perret (Haute école de gestion Arc, Haute école spécialisée de Suisse occidentale // HES-SO)
- Fabián Ruz (Gamelab Lausanne, Université de Genève)
- Cédric Terzi (CEMS, EHESS, Paris)
- Vinciane Zabban (Ismée, Université Sorbonne Paris Nord)

## Repères bibliographiques

- Barbier, Jean-Emmanuel. 2022. « Jouer dans les soirées jeux. Modalités d'engagement chez les joueurs.euses passionnés.ées autour d'une partie de jeu ». Thèse en anthropologie, École des Hautes Études en Sciences Sociales.
- Berger, Mathieu, Daniel Cefaï, et Carole Gayet-Viaud. 2026. « Goffman et le politique ». In *Goffman et les politiques de l'interaction*, édité par Mathieu Berger, Daniel Cefaï, et Carole Gayet-Viaud. Raisons pratiques : épistémologie, sociologie, théorie sociale 33. Éd. de l'École des hautes études en sciences sociales.
- Berry, Vincent. 2012. *L'expérience virtuelle: jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*. Paideia. Education, savoir, société. Presses universitaires de Rennes.
- Bordreuil, Samuel. 2007. « Isaac Joseph : la politique depuis Goffman ». In *Itinéraires d'un pragmatiste. Autour d'Isaac Joseph*, édité par Daniel Cefaï et Carole Saturno. Economica.
- Boutet, Manuel, Isabel Colón de Carvajal, Hovig Ter Minassian, et Mathieu Triclot. 2014. « Au-delà du virtuel: interactions sociales et spatiales dans et autour d'un univers vidéoludique ». *MEI - Médiation et information*, n° 37: 103-116.
- Brogère, Gilles. 2024. « Culture ludique ». In *Dictionnaire des sciences du jeu*, édité par Gilles Brogère et Emmanuelle Savignac. Erès.
- Caïra, Olivier. 2018. « Les dimensions multiples de l'engagement ludique ». *Sciences du jeu [en ligne]*, n° 10. <https://doi.org/10.4000/sdj.1149>.
- Calleja, Gordon. 2011. *In-Game: From Immersion to Incorporation*. MIT Press.
- Collins, Randall. 2004. *Interaction Ritual Chains*. Princeton University Press.
- Conein, Bernard. 1989. « Pourquoi dit-on bonjour? (Goffman relu par Harvey Sacks) ». In *Le parler frais d'Erving Goffman*, édité par Robert Castel, Jacques Cosnier, et Isaac Joseph. Arguments. Les Éditions de Minuit.
- Corte, Ugo. 2022. *Dangerous Fun: The Social Lives of Big Wave Surfers*. The University of Chicago Press.
- Fine, Gary Alan, et Ugo Corte. 2017. « Group Pleasures: Collaborative Commitments, Shared Narrative, and the Sociology of Fun ». *Sociological Theory* 35 (1): 64-86. <https://doi.org/10.1177/0735275117692836>.
- Fine, Gary Alan, et Ugo Corte. 2022. « Dark Fun: The Cruelties of Hedonic Communities ». *Sociological Forum* 37 (1): 70-90. <https://doi.org/10.1111/socf.12779>.
- Fine, Gary Alan, et Iddo Tavory. 2019. « Interactionism in the Twenty-First Century: A Letter on Being-in-a-Meaningful-World ». *Symbolic Interaction* 42 (3): 457-467. <https://doi.org/10.1002/symb.430>.
- Garfinkel, Harold. 2007 [1967]. *Recherches en ethnométhodologie*. Traduit par Michel Barthélémy, Baudouin Dupret, Jean-Manuel de Queiroz, et Louis Quéré. Quadrige. Grands textes. PUF - Presses universitaires de France.
- Geertz, Clifford. 1986 [1983]. *Savoir local, savoir global : les lieux du savoir*. Traduit par Denise Paulme. Sociologie d'aujourd'hui. PUF - Presses universitaires de France.
- Goffman, Erving. 1961. « Fun In Games ». In *Encounters: Two Studies in the Sociology of Interaction*. Bobbs-Merrill.
- Goffman, Erving. 1969. *Strategic Interaction*. Conduct and Communication. University of Pennsylvania Press.
- Goffman, Erving. 1973 [1959]. *La présentation de soi*. Traduit par Alain Accardo. La mise en scène de la vie quotidienne 1. Les Éditions de Minuit.

- Goffman, Erving. 1974 [1967]. *Les rites d'interaction*. Traduit par Alain Kihm. Les Éditions de Minuit.
- Goffman, Erving. 1983. « The Interaction Order: American Sociological Association, 1982 Presidential Address ». *American Sociological Review* 48 (1): 1-17. <https://doi.org/10.2307/2095141>. Traduit par Goffman, Erving. 1988. « L'ordre de l'interaction ». In *Les moments et leurs hommes*, traduit par Yves Winkin. Ed. du Seuil.
- Goffman, Erving. 1987 [1981]. *Façons de parler*. Traduit par Alain Kihm. Le sens commun. Les Éditions de Minuit.
- Goffman, Erving. 1989. « On Fieldwork ». *Journal of Contemporary Ethnography* 18 (2): 123-132. <https://doi.org/10.1177/089124189018002001>. Traduit par Goffman, Erving. 2012. « Le travail de terrain ». In *Erving Goffman et l'ordre de l'interaction*, édité par Daniel Cefaï et Laurent Perreau, traduit par Pascale Joseph et Daniel Cefaï. CURAPP-ESS.
- Goffman, Erving. 1991 [1974]. *Les cadres de l'expérience*. Traduit par Isaac Joseph. Les Éditions de Minuit.
- Goffman, Erving. 2009 [1979]. *L'arrangement des sexes*. Traduit par Hervé Maury. Le genre du monde. La Dispute.
- Goffman, Erving. 2013 [1963]. *Comment se conduire dans les lieux publics: notes sur l'organisation sociale des rassemblements*. Traduit par Daniel Cefaï. Études sociologiques. Economica.
- Henricks, Thomas S. 2006. *Play Reconsidered: Sociological Perspectives on Human Expression*. University of Illinois Press.
- Henriot, Jacques. 2023 [1989]. *Sous couleur de jouer: La métaphore ludique*. Bibliothèque idéale des sciences sociales. ENS Éditions.
- Liège Game Lab. 2019. *Culture vidéoludique!* Petite Collection MSH. Presses Universitaires de Liège.
- Livingston, Eric. 2012. « Games, Pastimes, and Leisure Pursuits ». *The American Sociologist* 43 (1): 109-124. <https://doi.org/10.1007/s12108-012-9151-8>.
- Montola, Markus, Jaakko Stenros, et Annika Waern. 2009. *Pervasive Games: Theory and Design*. CRC Press. <https://doi.org/10.1201/9780080889795>.
- Narmanli, Serkan. 2026. « «Jouer le jeu» de la convention. Une analyse interactionniste des publics des événements traitant de jeu vidéo en France ». *Belphégor. Littérature populaire et culture médiatique*, n°s 24. <https://doi.org/10.4000/16fqj>.
- Pearce, Celia. 2024. *Playframes: How Do We Know We Are Playing?* MIT Press.
- Prince, Chanel, et Jonathan Wynn. 2022. « Festivalgoers as players. Group identity in Goffmanian games ». *Etnografia e ricerca qualitativa*, n° 1/2022: 133-152. <https://doi.org/10.3240/103748>.
- Reeves, Stuart, Christian Greiffenhagen, et Eric Laurier. 2017. « Video Gaming as Practical Accomplishment: Ethnomethodology, Conversation Analysis, and Play ». *Topics in Cognitive Science* 9 (2): 308-342. <https://doi.org/10.1111/tops.12234>.
- Shalin, Dmitri. 2016. « Erving Goffman, Fateful Action, and the Las Vegas Gambling Scene ». *UNLV Gaming Research & Review Journal* 20 (1). <https://doi.org/10.9741/2327-8455.1342>.
- Tavory, Iddo, et Gary Alan Fine. 2020. « Disruption and the Theory of the Interaction Order ». *Theory and Society* 49 (3): 365-385. <https://doi.org/10.1007/s11186-020-09384-3>.
- Trammell, Aaron. 2023. *Repairing play: a Black phenomenology*. Playful thinking. MIT Press.