

Videopelien historia Ranskassa

Arvio

Louis Clerc

Turun yliopisto

Alexis Blanchet ja Guillaume Montagnon, *Une histoire du jeu vidéo en France. 1960–1991: Des labos aux chambres d'ados*, Pix'n Love éditions, Paris, 2020.

Tieteellisen tutkimuksen ja akateemisen ympäristön viime vuosikymmenien vahva kansainvälistyminen näkyy tieteen-tekijöiden verkostojen, julkaisumahdollisuuksien ja metodologisten horisonttien laajentumisessa. Käytännössä tämä kansainvälisyys tapahtuu kuitenkin englanniksi ja angloamerikkalaisen tutkimustradition ehdoilla. Pelitutkimuksessa se on voinut tarkoittaa, että videopelaamisen historian ja kehityksen paikalliset erikoisuudet on unohdettu tai ne on nähty käsitteiden ja kronologioiden kautta, jotka eivät sovi paikallisiin konteksteihin. Ranska on hyvä esimerkki kielistä, joilla tapahtuva tutkimus jää Suomessa pääasiassa tuntemattomaksi. Tämä on erityisen ongelmallista tieteellisessä kontekstissa, jossa esimerkiksi Melanie Swalwellin (2021) antologia peräänkuuluttaa pelihistoriaa, joka korostaisi samaan aikaan globaaleja yhteyksiä ja paikallisia konteksteja.²² Ranskan tapauksessa ongelma on ollut ranskankielisten julkai-

²²Johdannossa Swalwell julistaa tieteellistä ohjelmansa muun muassa korostamalla sitä, että pelihistoria unohtaa usein paikalliset kontekstit: "Game history did not unfold uniformly and the particularities of space and place matter, yet most digital game and software histories are silent with respect to geography". Kiinnostavasti tämä debatti "pelihistorian maantieteistä" muistuttaa globaalihistorian dilemmaa globaalien ja paikallisten välillä.

sujen tietynlainen eristyneisyys englanninkielisestä valtavirrasta mutta myös puute teoksesta, joka toimisi eräänlaisena perusesityksenä videopelaamisen historiasta Ranskassa: Alexis Blanchetin ja Guillaume Montagnonin kirja korjaa tämän ongelman. Vaikka Blanchet ja Montagnon eivät mainitse Swalwellin työtä, heidän kirjansa tuo esiin paikalliseen ja kansalliseen kontekstiin juurtuneen pelihistorian, eli toimii hyvin Swalwellin *local game histories* -tutkimustrendin hengessä.

Ranskalaisessa kontekstissa Blanchetin ja Montagnonin kirja on ensimmäinen laaja akateeminen esitys ranskalaisesta videopelaamisesta, vaikka aihepiiristä on kirjoitettu muutamia journalistisia ja ei-akateemisten asiantuntijoiden esityksiä (esim. Ichbiah 1997). Otteeltaan kirja tulee selkeästi mediahistoriaa ja mediateollisuuden historiaa tutkivasta kulttuuri- ja taloushistoriasta. Se muistuttaa Colin Sidren (2014) talous- ja elinkeinohistoriallista väitöskirjaa varhaisesta peliteollisuudesta.

Ranskassa on aktiivinen pelitutkimuskenttä, joka toimii pääasiassa ranskaksi ja akateemisten klassisten oppiaineiden sisällä (kulttuuri- ja taloushistoria, sosiologia, kirjallisuustiede, mediatutkimus, antropologia, filosofia; ks. esim. Meunier 2014). Ensimmäiset ranskalaiset tutkimukset videopeleistä tehtiin 1980-luvulla, jolloin ne tulivat erityisesti lapsuuden psykologian alalta. 1990-luvun alussa pelitutkimuksen ym-

pärille muodostuivat ensimmäiset tutkimusryhmät (esimerkiksi vuonna 1993 GRAAL eli *Groupe de recherche en anthropologie sur les activités ludiques*). Ensimmäinen videopeliä käsittelevä väitöskirja, Laurent Trémelin (2001) työ, tuli sosiologian alalta ja käsitteli sekä video- että roolipelaamista. Metodologisesti väitöskirja oli antropologinen eri tahojen ja toimijoiden sekä heidän toimintansa havainnointiin perustuva – kirja käsitteli pelaamisen tapoja ja paikkoja teinien makuuhuoneista pelikaappoihin.

Jos Trémelin oli pakko johdannossa puolustaa tutkimusobjektiansa vakavuutta, 2000-luvun alusta lähtien videopeli-teollisuuden valtavirtaistuminen on tehnyt videopeleistä legitiimejä tutkimuskohteita. Valtaosa tutkimuksesta tehtiin Ranskassa aluksi psykologian alalla sekä mediatutkimuksessa, jossa videopelejä tutkitaan erityisesti osana mediateollisuuden toimintaa ja historiaa – tutkimustraditio, jota Alexis Blanchet edustaa.²³ Silloin alkoivat syntyä myös ensimmäiset akateemiset rakenteet, jotka yhdistyivät myös luonnontieteisiin, kauppatieteisiin ja yhteiskuntatieteisiin. Pelitutkijoita yhdisti myös heidän identiteettinsä pelaajina sekä nuorina tutkijoina akateemisessa maailmassa, jossa kilpailu on kovaa. Sarah Meunier korostaa, miten tämä tutkimusala on monille “epistemologinen sitoutuminen” sekä tapa rakentaa institutionaalinen asemansa uuden tutkimusobjektin ympärille, jonka he hallitsevat hyvin omista harrastuksistaan. Pikkuhiljaa tämä akateeminen strategia onnistui, kun ranskalaisissa yliopistoissa alkoi syntyä tutkimusprojekteja, yhdistyksiä, ja laboratorioita, joissa videopelejä tutkittiin, sekä akateemisia lehtiä ja tapahtumia. Sarah Meunier korostaa kuitenkin, miten monet tieteenalat ovat alkaneet tutkia videopelejä omis-

²³Vuonna 1999 pariisilaiset psykologit ja mediatutkijat perustivat yhdistyksen nimeltään *Observatoire des mondes numériques en sciences humaines* (OMNST), joka edustaa hyvin tätä vaihetta videopelien tutkimuksen historiassa.

ta lähtökohdistaan ilman, että varsinainen “pelitutkimus” kiteytyisi erillisenä tutkimuskenttänä – muun muassa sen takia, että tutkijat itse haluavat pysyä omilla tieteenaloillaan (vaikka osa noista tutkijoista korostaa äänekkäästi erityistä asemaansa akateemisen kentän reunoilla). Meunier puhuu mieluummin “kollektiivista”, jossa akateemisten oppiaineiden lisäksi elinkeinoelämä, kustannus- ja kulttuuriala, journalismi ja kansalaisjärjestöt ovat aktiivisia. Samalla ranskalainen videopelitutkimus korostaa lähestymistapaa, jossa videopelit nähdään “play”-käsitteen kautta eli sosiaalisena, taloudellisena ja kulttuurisena toimintana, jota tutkitaan osana sosiaalisia, taloudellisia ja kulttuurisia kokonaisuuksia (ks. Triclot 2013). Blanchetin ja Montagnonin kirja edustaa selkeästi tätä trendiä.

Kun ranskalaiset videopelitutkijat ovat myös itse pelaajia, tutkimuskentällä on vahvat kytkökset alan lehdistöön ja kustannusalaan, peliteollisuuteen, sekä aktiiviseen kansalaistoiminnan kenttään seuroineen ja valistuneine amatööreineen. Näin ollen kirjan taustajoukko on kirjava. Blanchet tulee media- ja erityisesti elokuvatutkimuksesta ja työskentelee Pariisin Sorbonne-yliopistossa. Montagnon on tietokirjailija ja vapaa tutkija sekä aktiivinen pelaajien yhdistysten keskuudessa. Sebastien Genvo, joka on osallistunut kirjan viimeisen osan kirjoittamiseen, toimii professorina teknologia- ja mediatutkimuksen alalla. Esipuheen kirjoittamiseen osallistunut Matthieu Triclot on teknologiaan erikoistunut filosofi. Tutkimuskentän runsaus ja siellä toimivat eri suuntaukset ja toimijat näkyvät hyvin myös kirjan kustantajan kirjoittajaluettelossa, jossa on sekä akateemisia tutkijoita monilta eri aloilta että toimittajia, pelintekijöitä, pitkäaikaisia aktiivisia pelaajia, tieto- ja kertomakirjailijoita sekä kääntäjiä.²⁴

²⁴Pix’n Love -kustannusyhtiön kirjoittajat: <https://www.editionspixnlove.com/auteurs-Pix-N-Love>

Kirja siis tuo esiin tämä kirjavan kentän. Sen toinen kiinnostava anti on laaja reflektio videopelaamisen historian tutkimuksen vinoutumista ja lähteistä. Ranskalaiset julkaisut videopelaamisen historiasta ovat useimmiten perustuneet muistitietoon ja suurten hahmojen tai yritysten korostamiseen: pelintekijät ja yhtiöiden perustajat pääsevät loistamaan eräänlaisen moderniuden esitaistelijoina ja sankareina. Samalla monet historiateokset ovat olleet luetteloja peleistä, tarkoitettuja lähinnä pelaajien luettaviksi, tai kulttuurintutkimuksellisia teoksia pelien sisällöistä. Blanchet ja Montagnon pyrkivät selkeästi irti näistä tyyllilajeista.

Kirjoittajat tuovat ensin esiin erittäin laajasti ja monipuolisesti arkistoaineistoja: virallisia raportteja ja instituutioiden arkistoja, monentasoista lehdistöaineistoa, yhtiöiden sekä yhdistysten arkistoja ja niin edelleen. He pyrkivät myös rekonstruoimaan yhteiskunnallisen ja kulttuurisen kontekstin, jossa peliteollisuus kehittyi. Heitä ei kiinnosta ainoastaan yritysjohtajien yrittäjäys tai pelintekijöiden luovuus,²⁵ vaan heidän näkökenttensä laajenee koko peliteollisuuteen ja tuo esiin pelialan kehityksen monimutkaisuutta. Mukaan pääsevät esimerkiksi Doubs-alueella sijaitseva Socodimex-tehdas, jonka pääasiassa naispuolinen henkilökunta kokosi Atari-pelien kabinetit, ensimmäisten tivoliin pelikabinettien asentajat ja korjaajat pakettiautoineen, tai esimerkiksi vuosina 1985–2004 toimineen Titus Interactiven huonosti palkatut ohjelmoijat. Socodimexin työtaistelut tai Tituksen työkuultuurin ongelmat tuovat esiin kehittyvän teollisuuden raakuutta sekä sosiaalisia ja taloudellisia ongelmia, jotka vaikuttavat edelleen ajankohtaisilta. Samalla tekijät pohtivat videopelaamisen alun yhteyksiä tietotekniikkaan ja kirjallisuuteen sekä taide- ja kulttuurialaan. Kirjan lähtökohta on siis samaan aikaan elinkeino- ja taloushistoria, jossa tekijät pohtivat talou-

²⁵Eräänlainen peliteollisuuden “suurmiesten historia”, josta esimerkiksi Alex Wade ja Nick Webber (2016) pyrkivät ottamaan etäisyyttä.

dellisen sektorin nousua ja vakiintumista, teknologian historia, kulttuurihistoria, sekä videopelaamisen fyysiset ulottuvuudet (esineet, paikat jne.).²⁶

Kirjoittajat pohtivat myös kiinnostavasti henkilökohtaisia sidoksiaan ilmiöön, jota he tutkivat. Johdanto ja Matthieu Triclot’n esipuhe käsittelevät pelitutkimuksen eräänlaista henkilökohtaista ulottuvuutta. Tutkijat ovat usein myös pelaajia, joille pelaaminen voi olla enemmän kuin harrastus, tärkeä sosiaalinen ja henkilökohtainen asia. He voivat kokea eräänlaiseksi tehtäväkseen pelaamisen ilosanoman levittämisen sekä videopelaamisen puolustamisen kritiikkiä vastaan. Tämä ilmiö ei ole nähtävissä ainoastaan pelitutkimuksessa, ja tutkijan omien lähtökohtien kyseenalaistaminen on tietysti osa erityisesti historian tutkimuksen metodologiaa – Blanchet ja Montagnon kuvailevat videopelaamisen historian tutkimusta osittain “järjestäytyneen muistamisen” (*remémoration*) prosessina, jossa heidän omia muistikuviaan pitää suhteuttaa tieteellisiin menetelmiin saatuun tietoon niin, että niihin voi ottaa etäisyyttä. Itse ranskalaisen pikkukaupungin ainoassa videopeliluolassa suurimman osan 1990-luvun alun lukioaikaansa viettäneenä tämän arvostelun kirjoittaja voi helposti samastua tähän metodologiseen pulmaan.

Metodologisesti kiinnostavan kirjan tärkein rooli on kuitenkin tuoda tietoa ranskalaisen videopelaamisen kehityksen historiasta. Ranskalaisessa videopelitutkimuksessa kirja edustaa talous-, kulttuuri- ja mediahistorian trendiä, jossa videopeliejä tutkitaan yhteiskunnallisina ilmiönä. Kiinnostava piirre on myös se, miten se käsittelee videopelaamisen var-

²⁶Tässä asiassa kirjan otsikko antaa vinkin yleisestä kehityksestä: videopelaaminen siirtyi 60-luvulta 90-luvulle mennessä tutkimuslaboratorioista, joissa niitä kehittivät matemaatikot, tein-ikäisten makuuoneisiin, joissa pelattiin tietokoneilla tai konsoleilla. Näiden kahden vaiheen välillä on Ranskassa tivoliin ja baarien pelikoneiden aikakausi, jonka kirjoittajat selkeästi avaavat.

haisvaiheita (tarkoituksena on ilmeisesti tehdä toinen osa, joka käsittelee 1990- ja 2000-lukuja).

Sodan jälkeisessä Ranskassa videopelaaminen näyttää kehittyneen kahteen suuntaan. Ensimmäinen käsittää huvipaikeissa, tivoleissa ja baareissa sijaitsevat ”automaattiset” pelit (*automatique*-sanaa käytettiin 90-lukuun asti samassa merkityksessä kuin *arcade*-termiä Yhdysvalloissa). Tämä kehitys tarkoittaa erityisesti perinteisten tivoli-pelikoneiden uutta vaihetta, jolloin flipperin tapaisten mekaanisten pelien vieheen ilmestyivät elektroniset ”kuvaruutupelit”. Vuonna 1982 julkaistu *Le Bagnard* (Valadon Automation 1982) on noista ensimmäinen; se kehitettiin ja tuotettiin täysin Ranskassa. Tämän kultakauden aikana, vuosina 1977–1983, pelitoimiala oli tärkeä osa tivoli- ja baarimaailmaa, jolla on jopa siihen erikoistunut lehdistö ja omat sidosryhmänsä. Sidosryhmät tulevat tarpeeseen 1980-luvun aikana: tivoli-pelien hämärässä maailmassa toimivat ensimmäiset yhtiöt kopioivat häikäilemättömästi erityisesti amerikkalaisia pelejä, ja 1980-luvun puolivälissä tulivat ensimmäiset suuret oikeudenkäynnit tekijänoikeusrikkomuksista. Kirjassa avautuu kokonainen maailma, johon kuuluvat tehtaajat, ohjelmoijat, kauppatkustajat ja asentajat, tivolimailman toimijat ja niin edelleen. Suurimmat tekijät ovat tietysti Pariisissa mutta myös Keski-Ranskassa, fyysisesti lähellä tivoleita, paikallisia baareja ja peliluolia. Keski-Ranskassa on myös paljon pieniä tehtaita, joissa rakennetaan kabinetit, asetetaan elektroniset komponentit ja keksitään sekä maalataan taustat. Jotkut toimijat tässä maailmassa ovat perinteisiä tivoli- ja pelialan toimijoita, mutta jotkin yhtiöt perustuvat myös yhden ihmisen tekniiseen luovuuteen tai kykyyn tehokkaasti kopioida amerikkalaisia pelejä ja myydä niitä paikallisille toimijoille.

Toinen suunta kytkeytyy akateemisessa kontekstissa tapahtuvaan tietokoneiden, ohjelmoinnin ja niihin liittyvän tutki-

muksen kehittymiseen sekä kotitietokoneiden markkinointiin. Ranskalaisissa tutkimuslaboratorioissa, joissa ensimmäisiä tietokoneita käytettiin, tutkijat loivat myös sivu- tai testituotteina ensimmäisiä interaktiivisia tietokonepelejä ohjelmoinnista mutta myös taiteesta ja kirjallisuudesta innostuneina. Kirjassa nostetaan esiin muutamia kiinnostavia hahmoja, kuten esimerkiksi matemaatikko Paul Braffort (1923–2018). Matemaatikkona Braffort työskenteli 1950-luvulla aikansa suurimpien tietokoneiden kanssa Ranskan atomien tutkimuslaitoksessa, jossa hänestä tuli ohjelmoija ja eräs ensimmäisistä ranskalaisista tekoälyn tutkijoista. Braffort oli myös runoilija ja säveltäjä, joka oli runoilija Raymond Queneau ja matemaatikko François Le Lionnais’n vuonna 1960 perustaman surrealistisen Oulipo (*Ouvroir de Littérature Potentielle*)-nimisen taideryhmän jäsen. Hän kehitti 1950-luvun lopulla kaksi interaktiivista peliä: Queneau’n teoksista sovelletun runokoneen, jossa tietokone poimii satunnaisesti riimittyvät säkeistöt Queneau’n runoista, sekä tietokoneversion Go-Bang-pelistä, jonka hän ohjelmoi FORTRAN-kielillä.

Braffortissa yhdistyvät taide, kirjallisuus ja tekniikka – yhdistelmä, joka määrittää ensimmäisiä ranskalaisia tietokonepelejä. Kirjallisuustausta ja kiinnostus kirjallisuuteen sekä vahva, huolellinen kerronnallisuus olivat alusta lähtien läsnä määrittävinä tekijöinä ranskalaisissa videopeleissä. Ne alkoivat tuottaa hedelmää, kun kotitietokoneet ja pelikonsolit alkoivat 1980-luvulla kehittyä isoksi ilmiöksi. Ensimmäiset varsinaiset ranskalaiset video- tai tietokonepelit ovat siis kerronnallisesti ja aiheiltaan vahvasti inspiroituneita kirjallisuudesta ja erityisesti genrekirjallisuudesta, pääasiassa dekkarikirjallisuudesta. Pelit olivat usein verrattavissa seikkailupelikirjoihin, joissa valintoja tekemällä edetään tarinassa. Vuosina 1982–1987 julkaistiin muutamia hyviä esimerkkejä tästä: Gilles Blanconin *L’Affaire Vera Cruz* (Infogrames 1986), Bernard Grelaud’n ja Bruno Gourierin *Le Manoir de Mortevielle* (Lank-

hor 1987), tai Muriel Tramisin vuoden 1987 *Méwilo*, jonka hän kehitti kirjailijan Patrick Chamoiseaun kanssa ja jonka teema on orjuus ja sen jättämä jälki ranskalaisissa siirtomaissa. Toinen näkyvä trendi oli sankarifantasia, jota edusti esimerkiksi peli *Mandragore* (Infogrames 1985).

Muutammat pelit pyrkivät myös adaptoimaan erityisesti ranskalaisen sarjakuvan tunnetuimpia hahmoja, esimerkiksi *Assterix et la potion magique* (Vifi-Nathan 1986) tai Ahmed Ahne -peli *Iznogoud* (Infogrames 1987). Kirjoittajat korostavat kuitenkin, miten yllättävän vähän noista varhaisista peleistä löytyy kytköksiä leimallisesti ranskalaisiin kulttuurituotteisiin: Tintti ja patongit, Eiffel-torni ja Ranskan suuri vallankumous loistavat poissaolollaan. Enemmän kuin teemoissa ”ranskalaisen koulukunnan” erikoispiirteet näkyvät kirjoittajien mukaan kerronnallisessa tyyliässä, tarinoiden hienostuneisuudessa sekä monipuolisessa ja laadukkaassa teknisessä toteutuksessa. Tekijöiden tavoitteena oli ratsastaa trendikäällä amerikkalaisen pop-kulttuurin teemoilla sekä kehittää pelejä nopeasti myös muiden maiden markkinoille. Alan suhde amerikkalaiseen pop-kulttuuriin oli näin ollen, kuten muuallakin, erittäin tiivis ja tärkeä. Mukaan mahtui myös erikoisempia projekteja, joista tuli klassikoita Ranskan ulkopuolellakin, kuten *Another World* (Delphien Software 1991).

1980-luvulla nimenomaan tietokonepelien alan kehittyminen sekä ohjelmointityökalujen leviäminen tarkoittivat monien pienten yhtiöiden perustamista ja luovuuden puhkeamista. Ala muistutti kustannusalaan: ohjelmoijat tekivät omalla ajallaan pelejä, joita he yrittivät ”myydä” pääasiassa Pariisissa toimineille yritysille, kuten Infogrames, Cocktail Vision, Lankhor ja Loricieles. Ranskan kontekstissa erikoisuutena oli varhainen ja suhteellisen aktiivinen julkisen vallan tuki. Vuoden 1981 sosialistipresidentin François Mitterandin valitsemisen jälkeen ”nuorisokulttuuria” tuettiin enemmän,

ja vuonna 1983 Ranskan kulttuuriministeriö perusti rekisteröidyn yhdistyksen *Octet, Agence pour la Culture par les Nouvelles technologies de Communication*. Yhdistyksen tarkoituksena oli ylläpitää erilaisia tukimuotoja mediaprojekteihin, jotka käyttivät ”uusien menetelmiä”. Samalla kehittyvä peliala pyrki tekemään itsensä tunnetuksi ja arvostetuksi käyttämällä samoja keinoja kuin muut luovat alat: korostamalla tunnettuja tekijöitä, jakamalla palkintoja kulttuuriministeriön avulla, ohjaamalla sektorille julkista rahaa ja niin edelleen.

Ala oli kuitenkin varsin pieni sekä altis nopeille käännteille. Ainoastaan 1980-luvun lopussa tuli esiin isompia yhtiöitä kuten Infogrames, Ubisoft, Loricieles ja Titus, joilla oli mahdollisuus selviytyä sekä kehittää omia pelejä. Alan alkuluovuus antoi myös hitaasti sijaa teolliselle logiikalle, jossa yhtiöt rationalisoivat kehitystä ja kontrolloivat tekijöitä aiempaa enemmän. Alkuvuosien luovien ohjelmoijien tilalle tulivat markkinointi- ja teollisuusammattilaiset samalla, kun suurimmat yhtiöt tavoittelivat myös kansainvälisiä markkinoita.

Vuonna 1986 perustettu Ubisoft on hyvä esimerkki tästä kehityksestä. Kun Yves Guillemot palasi Yhdysvalloista, jossa hän opiskeli kaupallista alaa, hän perusti veljensä kanssa maahantuontiyhtiön, jonka kautta he toivat Ranskaan esimerkiksi Electronic Artsin pelejä. Vuonna 1986 yhtiö kehitti Amstrad CPC:lle oman pelin, *Zombi*. Peli oli menestys Ranskassa mutta myös Englannissa ja Saksassa, ja Ubisoft kasvoi tasaisesti 1980- ja 1990-luvuilla. Vuonna 1992 yhtiöllä oli jo oma varsinainen pelinkehityspaja sekä Pariisissa että Romaniassa, Bukarestissa. Vuonna 1995 Marcel Ancelin *Rayman*-peli julkaistiin samaan aikaan Euroopassa, Yhdysvalloissa ja Japanissa, ja varmisti Ubisoftin aseman maailman peliteollisuudessa. Kymmenessä vuodessa peliä myytiin noin 18 miljoonaa kappaletta. Ubisoft on samaan aikaan hyvä esimerk-

ki ranskalaisen pelialan kehityksestä ja selkeä poikkeus: se on miltei ainoa 1980-luvun alun yhtiö, joka onnistui kehittymään ja selviytymään.

Kirja sisältää myös erityisen kiinnostavan kirjallisuus- ja lähdeluettelon sekä huolellisesti laaditun kuvaliitteen ja lukuisia haastattelujen osia, joissa tutkijoiden, pelaajien ja taloudellisen sektorin toimijoiden äänet pääsevät kuuluviin.

Lähteet

Ichbiah, Daniel. 1997. *Bâtisseurs de rêves : Enquête sur le nouvel Eldorado des jeux vidéo*. Pariisi: First.

Meunier, Sarah. 2017. "Les recherches sur le jeu vidéo en France. Émergence et enjeux", *Revue d'anthropologie des connaissances* 11 (3): 379–396.

Sidre, Colin. 2014. *Une histoire du jeu vidéo en France. L'objet vidéoludique et ses réseaux de distribution (1974–1988)*. Thèse de l'école nationale des chartes.

Swalwell, Melanie. 2021. "Introduction: Game History and the Local". Teoksessa *Game History and the Local*, toimittanut Melanie Swalwell, 1–15. Palgrave Games in Context. Cham: Springer International Publishing.

Trémel, Laurent. 2001. *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia. Les faiseurs de mondes*. Pariisi: PUF.

Triclot, Matthieu. 2013. "Game studies ou études du play? Une lecture croisée de Jacques Henriot et de Jesper Juul" *Sciences du jeu* 1.

Wade, Alex ja Nick Webber. 2016. "A future for game histories?" *Cogent Arts & Humanities* 3 (1), 1212635. <http://dx.doi.org/10.1080/23311983.2016.1212635>.